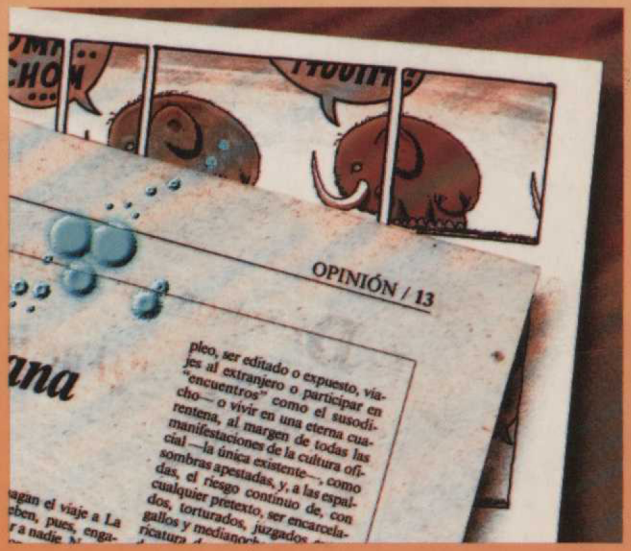
Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Educación Secundaria

Lengua Castellana y Literatura



Sistemas de comunicación verbal y no verbal

SISTEMAS DE COMUNICACIÓN VERBAL Y NO VERBAL

Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación
en la Educación Secundaria Obligatoria:
Área de Lengua Castellana y Literatura

Son autores de esta obra colectiva:

Elvira Botella Bonilla
María Isabel Fariñas Cifuentes

Coordinación:

Elvira Botella Bonilla

Ilustración:

Javier Martín Arrillaga

Portada:

Fernando Cerezo Carrera

Ministerio de Educación y Ciencia

Secretaría de Estado de Educación

Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación

N. I. P. O.: 176-95-225-8
I. S. B. N.: 84-369-2719-2
Depósito legal: M-32654-1995
Realización: MARÍN ÁLVAREZ HNOS.

Índice

Página

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Enseñanza

Página

Los medios tecnológicos y la enseñanza de la Lengua Castellana y Literatura

Sistemas de comunicación verbal y no verbal: propuestas de trabajo

Página

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Enseñanza

Integración curricular de las Tecnologías de la Información y la Comunicación

Uno de los factores claves que ha contribuido notablemente a las distintas transformaciones experimentadas por la sociedad actual es el papel desempeñado por la información y la comunicación. Su relevancia se manifiesta prácticamente en todos los ámbitos de la actividad del ser humano, de tal manera que es considerada como la "materia prima" desencadenante de una revolución similar a las acontecidas anteriormente en las sociedades industriales.

Sin embargo, su protagonismo está muy relacionado con el fuerte desarrollo tecnológico de este siglo, ampliándose en un primer momento las posibilidades en el ámbito de la difusión —a través de los medios de comunicación interpersonal y de masas— y posteriormente del proceso de creación y manipulación de los mensajes de diversa naturaleza. Ambos aspectos evolucionan cada día a un ritmo vertiginoso, especialmente en el campo de la electrónica, la informática y las telecomunicaciones.

Las Tecnologías de la Comunicación y de la Información han supuesto principalmente nuevas formas de gestión, tratamiento y presentación de la información, lo que las convierte en un elemento presente en la producción y en el intercambio sociocultural. Pueden ser, además, instrumentos valiosos para el desarrollo de distintos tipos de capacidades y para la adquisición de ciertas destrezas. Si tenemos en cuenta que una de las finalidades de la educación es la capacitación del alumnado para conocer y participar en la vida y la cultura de su tiempo, podemos comprender la importancia de la presencia de estas tecnologías en el aula. Por un lado, proporcionan nuevas vías de comunicación o potencian las ya existentes; por otro, permiten acceder a nuevos procedimientos y medios que faciliten distintos aprendizajes.

A esto se suma la necesidad social de dotar al alumnado de instrumentos de análisis que le aseguren una mayor amplitud de juicio y valoración de los posibles mensajes, dada la gran cantidad de información que constantemente se recibe por diferentes vías. De esta forma se contribuye a la formación de individuos receptores, activos y críticos, objetivo presente en el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria.

Una de las finalidades recogidas en el prólogo del *Decreto del Currículo de la E.S.O.* es la incorporación de las Tecnologías de la Información como contenido curricular y como medio didáctico en la Enseñanza.

La utilización de las NTIC[1] como medio didáctico se propone prácticamente en todas las áreas curriculares, con objeto de desarrollar y aplicar metodologías que favorezcan aprendizajes significativos.

Esta incorporación institucional de los medios tecnológicos en el currículo se origina en los fundamentos puestos en práctica por el *Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (PNTIC)*, a

[1] NTIC: Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación.

través de su proyectos *Atenea y Mercurio*, creados en 1987, los cuales han superado la fase inicial de Experimentación y se encuentran en las fases de Extensión y Generalización. Desde esta concepción, el vehículo fundamental para la introducción de las NTIC en la educación no ha sido el diseño de asignaturas específicas impartidas por especialistas, como en otros países, sino el ofrecimiento a los profesores de cualquier área de su utilización como herramienta de trabajo en el aula, poniendo a su disposición los materiales y medios tecnológicos, la infraestructura y las vías de formación necesarias para su consecución.

Desde nuestro punto de vista, el uso educativo de las Tecnologías de la Información depende del desarrollo global de la enseñanza, dado que la educación necesita tanto de nuevos medios como de nuevas teorías y desarrollos, de nuevos contenidos, de metodologías, de sistemas de evaluación, etc. Si la introducción de las NTIC en el ámbito curricular se basa en criterios educativos, cabe esperar **una práctica crítica, contextualizada, continua y en constante evolución de la enseñanza**. Por añadidura, el desarrollo de un nuevo medio didáctico, que además forma parte del currículo, influye en el resto de elementos curriculares (objetivos, contenidos, metodología, etc.) y facilita la innovación pedagógica. Este esfuerzo activo por concebir las NTIC en relación dinámica con los demás elementos curriculares es lo que se denomina *integración curricular* de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los diferentes niveles de concreción: Diseño Curricular prescriptivo, Proyecto Educativo de Centro, Proyecto Curricular de Etapa y Programaciones de Aula

Los principios curriculares se materializan y concretan en distintos niveles, denominados generalmente *niveles de concreción curricular*, y en todos ellos deben especificarse los diferentes aspectos relativos a la introducción de las NTIC.

El primer nivel, constituido por el *Decreto de Currículo*, recoge de forma clara las dos vertientes de integración de los medios tecnológicos: como contenido curricular y como medio didáctico.

El *Proyecto Educativo de Centro* (PEC) es el documento que recoge la planificación del centro y expresa los planteamientos educativos generales asumidos por toda la comunidad educativa. Elaborado por el equipo docente, facilita su actuación coordinada y eficaz. Debe ser aprobado por el Consejo Escolar. En él se contemplan las actuaciones relacionadas con las NTIC, como por ejemplo:

— La determinación de aulas y espacios reservados para la ubicación del material tecnológico, con unas condiciones de seguridad y ergonomía adecuadas.

— El establecimiento de normas relacionadas con el buen uso y mantenimiento del equipamiento audiovisual y/o informático, reflejadas en el Reglamento de Régimen Interior.

— Organización de los recursos humanos en función de las características y necesidades específicas del centro: desdoblamiento de grupos, formación interna del profesorado...

— Definición de las funciones de la persona responsable de medios tecnológicos, como coordinadora de las actividades del equipo docente que desarrolla el proyecto Atenea o Mercurio. Entre dichas actividades pueden citarse: la información sobre la utilización de los medios tecnológicos en las actividades de enseñanza y aprendizaje, la planificación de horarios de utilización de los medios, cuidado de su mantenimiento, elaboración de las normas de uso, petición de materiales a la Administración, etc.

— Tiempo de dedicación de la persona responsable de medios tecnológicos para el desarrollo de las funciones que le han sido asignadas. Es importante la coincidencia de su horario, en algún momento, con el de otras personas responsables de espacios, recursos y materiales del centro.

— La coordinación necesaria, en centros con diferentes niveles educativos, para que los medios informáticos y audiovisuales sean compartidos en igualdad de condiciones.

En un segundo nivel se sitúa el *Proyecto Curricular de Etapa* (PCE), elaborado y aprobado por el Claustro de profesores y basado en diversas fuentes: el PEC, el *Decreto de Currículo*, el análisis del contexto escolar y

la experiencia derivada de la práctica docente del centro. Las NTIC deben contemplarse en este documento, por su especial incidencia sobre algunos de los apartados que lo componen:

— La coordinación de los diferentes Seminarios o Departamentos con vistas a la realización de experiencias interdisciplinares de aplicación de NTIC en las diversas áreas.

— La contextualización de objetivos y contenidos deberá reflejar las prioridades y la profundidad con las que se van a tratar los contenidos tecnológicos del currículo, relativos a la información y la comunicación.

— En la secuenciación y organización en ciclos de estos contenidos debe decidirse, por un lado, si se desarrollarán en un determinado ciclo, nivel o departamento y, por otro lado, su distribución temporal, es decir, si se desarrollarán de forma puntual, lineal o cíclica.

— Los principios metodológicos que deben guiar la utilización de las NTIC, entendidas como contenidos, son los mismos que rigen para la adquisición de cualesquiera otros contenidos, es decir, los principios del aprendizaje significativo. Interrelacionar unos contenidos con otros facilita que los alumnos comprendan su sentido, aspecto básico en este tipo de aprendizaje.

En el PCE también deben reflejarse las decisiones relativas al uso de los materiales tecnológicos en el aula como instrumentos capaces de potenciar la adquisición de otros contenidos del currículo. Deberá especificarse, pues:

— Qué contenidos van a ser desarrollados con NTIC.

— Para qué contenidos se utilizarán, junto con las NTIC, recursos de otro tipo.

— La selección del tipo de actividades, su carácter individual o grupal, dirigido o autónomo, etc.

Al tomar estas decisiones deberán tenerse en cuenta:

— El nivel del que parten los alumnos y alumnas, si están familiarizados con los medios, si tienen nociones básicas y hábitos adquiridos.

— Los recursos disponibles en el centro. Número de vídeos y ordenadores, tipos, características, etc.

— Las características específicas de los alumnos y alumnas.

— Los objetivos que desean cubrirse.

— En cuanto a la distribución de espacios y tiempos, ésta debe organizarse en función del número de alumnos y profesores implicados, así como de las características concretas de las actividades que se van a realizar.

En este apartado, con respecto a las NTIC, el PCE deberá reflejar:

— Dentro de los criterios de utilización de los espacios comunes, los referentes al aula de medios informáticos y/o audiovisuales.

— La distribución del espacio interior del aula, en función del tipo de actividades, agrupamiento, número de aparatos, etc.

— Las normas de uso del aula que contribuyan a su cuidado y limpieza, consensuadas tanto por el equipo docente como por el alumnado.

— La distribución del tiempo de utilización de estos recursos por ciclos, niveles o departamentos. Esta distribución deberá concretarse posteriormente en un horario que figurará en el Plan Anual de Centro.

En cuanto a los materiales y recursos educativos, debe hacerse constar en el PCE:

— La selección de programas informáticos, audiovisuales, equipos de tecnología, etc. siguiendo determinados criterios de selección, entre los que pueden figurar:

- Que se ajusten al uso requerido (individual y/o comunitario).
- Que sean variados.
- Que su manejo no suponga una dificultad para el alumnado al que va dirigido.
- Que no sean discriminatorios en cuanto a raza, sexo, nivel social, etc.
- Que exista una relación favorable entre el coste del material, las posibilidades económicas y la expectativa de uso, en caso de que se deseen adquirir nuevos materiales.

— Las soluciones encaminadas a la mejora del material:

- Adaptación de materiales de tipo abierto ya existentes.
- Elaboración propia, valorando la dificultad que suele suponer.
- Solicitud de préstamos de materiales a los Centros de Profesores y de Recursos.
- Intercambio entre centros.
- Acceso a materiales elaborados por equipos externos a los centros docentes.

En el tercer nivel de concreción nos encontramos con la *Programación de Aula*, competencia del profesorado, que previamente habrá tomado determinadas decisiones en la Programación Didáctica del departamento. En la secuencia de unidades didácticas que constituye la Programación de Aula habrá que tener en cuenta la incorporación de las tecnologías en unidades concretas de trabajo.

Los recursos tecnológicos deben entenderse como un medio didáctico para la consecución de los objetivos educativos, y deben, por tanto, integrarse plenamente en el currículo. Por esta razón es importante que las actividades programadas con estos medios sean previamente diseñadas en función de su adecuación a los objetivos, sin reducir su uso a meras rutinas tecnológicas.

El material tecnológico seleccionado, tanto por sus características específicas como por su disponibilidad, puede condicionar en gran medida el tipo de agrupamiento de alumnos y alumnas para el desarrollo de las

actividades. El número de sesiones de trabajo puede verse influido también por la elección del material, que puede requerir sesiones previas para su conocimiento, o bien por la relación material/número de alumnos. En ocasiones, exige asimismo un espacio físico determinado. Hacer concordar estos elementos conlleva un trabajo previo de preparación y organización por parte del profesorado, que debe buscar la forma más adecuada de combinar, en su programación, todos estos aspectos.

Por otra parte, el diseño de actividades con recursos tecnológicos exige una metodología que atienda a la individualidad de cada alumno y a la interdisciplinariedad de los conceptos, contemplándolos dentro de la globalidad de las actividades de clase.

Por último, en el apartado reservado a la evaluación de la unidad didáctica se deberá reflexionar sobre cuestiones en las que las NTIC tienen especial relevancia. Algunas de ellas pueden ser: la calidad intrínseca del material, la adecuación al nivel del alumnado, la idoneidad del agrupamiento y la metodología, la distribución en el aula de los recursos, el grado de motivación alcanzado, etc.

Así pues, como ya hemos visto, la integración curricular de las NTIC es algo que compete a toda la comunidad educativa y no sólo a elementos aislados de la misma. En cada nivel de decisión deben contemplarse las actuaciones posibles, que abarcan desde la dotación de medios y la formación del profesorado hasta las aplicaciones específicas para las áreas en que van a emplearse.

Los medios didácticos en el currículo

En los centros de enseñanza, el contacto del alumnado con la realidad se realiza generalmente a través de distintos medios o recursos didácticos, como pueden ser los libros de texto, el material de laboratorio, la representación teatral o la visita a un museo.

Los recursos didácticos pueden considerarse, pues, como materiales apropiados para ayudar al alumnado a conseguir los objetivos de aprendizaje. Ahora bien, en el caso de las NTIC, **no se trata tanto de introducirlas en el aula como de integrarlas en el currículo**, puesto que no se pretende simular situaciones novedosas o supuestamente innovadoras para mantener los esquemas de la clase magistral, que en realidad no conducen a una mejora del proceso educativo. Esta inclusión de nuevos medios técnicos exige por parte de los equipos docentes una clara conciencia de cuáles son las funciones de los diferentes medios didácticos. **Las funciones innovadora, motivadora y estructuradora de la realidad** determinan el tipo de relación del alumno o de la alumna con los contenidos curriculares correspondientes; por otra parte encontramos la función **operativa**, consistente en que el medio didáctico sirve como guía metodológica organizadora de las actividades de aprendizaje del alumnado.

Desde nuestro punto de vista, éstas son las potencialidades que deberían desarrollarse al integrar los medios informáticos y audiovisuales en la educación, para estimular los aprendizajes significativos. Se pueden concebir otros usos más tradicionales de las NTIC, al servicio de la mera transmisión de información, pero será a costa de renunciar a sus restantes posibilidades. Cada situación de aprendizaje requiere un tipo de medios, y no se trata de hacer una enseñanza en la que el vídeo o el ordenador estén omnipresentes, sino de utilizar aquel medio que permita conseguir unos objetivos concretos, creando las mejores condiciones para el aprendizaje. Obviamente, los medios educativos no deben considerarse nunca como competidores del profesorado, por el contrario pueden convertirse en excelentes aliados.

Actividades para la formación del profesorado

- *Analice qué tipos de medios didácticos diferentes existen en su centro y si se utilizan con asiduidad.*
- *Reflexione sobre la realidad particular de su centro y determine las posibles necesidades en cuanto a la formación, la organización y la disponibilidad de los materiales para la integración de las NTIC en su área.*
- *Averigüe si existen otros compañeros de su mismo centro o de otro cercano interesados en colaborar en una experiencia conjunta en su área o de forma interdisciplinar.*

Los medios tecnológicos y la enseñanza de la Lengua Castellana y la Literatura

Introducción

Actualmente es difícil entender o aceptar en esta etapa una enseñanza de la lengua desde un enfoque que no sea el comunicativo. El conocimiento de los mecanismos del funcionamiento del código lingüístico, el estudio de los recursos expresivos y las estrategias discursivas, la producción de mensajes de diversa naturaleza, el análisis del fenómeno literario, etc., se hacen verdaderamente necesarios en cuanto que contribuyen a mejorar la capacidad de comprensión y expresión del alumno, a desarrollar su competencia lingüística.

Desde esta perspectiva, es fácil vislumbrar la importancia que las Tecnologías de la Información pueden tener en aspectos relacionados con el proceso de comunicación; gracias a ellas se han ampliado notablemente las posibilidades de almacenamiento, manipulación y difusión de la información, e igualmente se han originado nuevas formas de expresión y nuevos códigos o lenguajes. En este sentido, su existencia no debería pasar inadvertida para el profesorado de Lengua Castellana y Literatura, pues atañe al núcleo esencial de esta área: la comunicación. Tanto es así que el propio Currículo Oficial recoge el estudio de estos medios como contenido, ya sea sobre conceptos o procedimientos; prueba de ello es su inclusión en el bloque denominado *Sistemas de Comunicación verbal y no verbal.*

Por otra parte, estas tecnologías pueden ser utilizadas como medios didácticos que aporten nuevos procedimientos y enfoques para el desarrollo de la labor educativa, facilitando el planteamiento de nuevas actividades, muchas de ellas difícilmente realizables con los recursos hasta ahora disponibles. Ésta puede considerarse la función principal de las NTIC en la integración curricular.

Ciertamente todavía persisten viejos prejuicios y tópicos que consideran como exclusivo de las áreas denominadas "científicas", especialmente de las Matemáticas, todo lo concerniente a la tecnología; se presupone desde esta visión un desinterés e incluso un rechazo intrínseco de estos medios por aquellos que se inclinan por las ciencias humanísticas. Realmente son incuestionables las aportaciones de la informática, en concreto al cálculo y al tratamiento de los datos numéricos, pero no es menos cierto que su existencia ha revolucionado radicalmente el concepto de información y comunicación, y que está influyendo en las sociedades y en las tendencias culturales. Es preciso, por tanto, abandonar estas posturas y aceptar que el avance tecnológico es importante y beneficioso para todos. Probablemente el profesorado de Lengua Castellana y Literatura sea el protagonista claro de este cambio de mentalidad con sus propias actuaciones.

A continuación expondremos las aportaciones que a nuestro entender pueden realizar las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Bajo la denominación de *Nuevas Tecnologías aplicadas a la enseñanza* se agrupan dos tipos diferentes de recursos, los **informáticos** y los **audiovisuales**, si bien es cierto que la característica de "novedosos" cada vez es más sustituible por la de "cotidianos", especialmente en el último grupo mencionado. La aplicación del medio informático en los procesos educativos es más reciente que la de los medios audiovisuales, lo que se refleja en la mayor variedad de títulos y temas que tratan éstos últimos.

Si bien hasta ahora hemos insistido en su interés en el ámbito didáctico, ello no implica una consideración de estos medios como los únicos posibles ni como la solución a todas las dificultades existentes en el aula;

tan poco positivo puede resultar su desprecio como su mitificación. La inclusión de estos medios conlleva una serie de metodologías concretas e invita a la reflexión sobre el papel específico que tienen en relación con el currículo y con el aprendizaje, evitando la idea simplista de que la mera utilización de materiales "modernos" garantiza un aprendizaje significativo por parte del alumnado. En definitiva, ha de ser el profesorado quien valore su utilidad en cada circunstancia concreta.

Los medios informáticos

Categorización

En la actualidad, la gama de programas informáticos existente es muy amplia; realizaremos por ello una clasificación de los programas que pueden utilizarse, o que habitualmente se utilizan en el campo educativo y, más concretamente, en el área de Lengua Castellana y Literatura. Así, sin pretender ser exhaustivos, podemos dividirlos en cuatro grupos:

1. Programas y aplicaciones diseñadas para el sector educativo.
2. Programas de propósito general:
   - Procesadores de texto.
   - Bases de datos.
   - Programas de dibujo.
   - Programas de autoedición.
   - Diccionarios.
   - Paquetes integrados.
3. Lenguajes:
   - De programación.
   - De autor.
   - Sistemas de autor.
4. Sistemas multimedia y líneas futuras.

A continuación pasamos a describir, de forma somera, algunas de las características más sobresalientes de estos programas.

Programas y aplicaciones diseñadas para el sector educativo

En esta categoría podemos distinguir entre:

- Programas especialmente concebidos para el área de Lengua.
- Aplicaciones realizadas con productos informáticos no diseñados para el área.

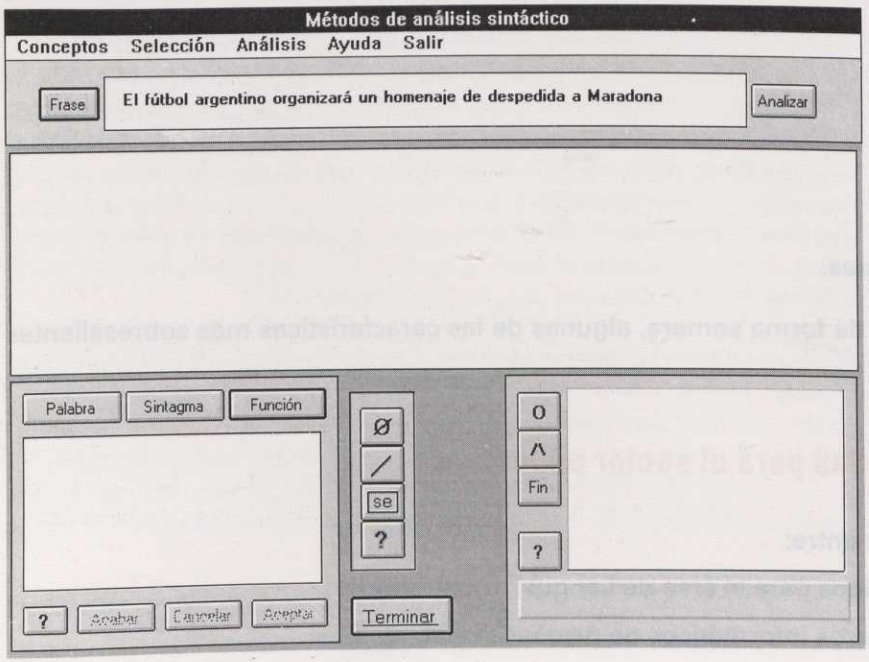
Programas ideados para el Área

Los programas ideados para esta área versan sobre uno o varios contenidos curriculares que el alumnado debe aprender mediante, y eso es lo más común, la resolución de un número variable de problemas o ejercicios que el programa propone. Estos contenidos a los que aludimos pueden ser tanto de tipo conceptual como procedimental.

En cuanto a los primeros, no es infrecuente encontrar programas que desarrollan contenidos de este tipo; éste es el caso del programa FONOLOGÍA ESPAÑOLA, material diseñado para el aprendizaje de los fonemas, de los órganos de articulación y de otros conceptos propios de la disciplina que le da nombre. Otro ejemplo es el programa VERBOS, que dispone de una base de datos de verbos regulares e irregulares que puede ser consultada para la correcta realización de los ejercicios que presenta.

También es posible encontrar programas cuyos contenidos no son conceptuales, sino procedimentales; así, podemos citar los programas LEER MEJOR y CURSO MOS DE LECTURA RÁPIDA que intentan, mediante ejercitación, desarrollar destrezas concretas en el usuario, como la velocidad y la comprensión lectora.

Además de diferir en el tipo de contenido, procedimental o conceptual, estos programas se distinguen también por la mayor o menor posiblidad que ofrecen para la creación de nuevos ejercicios, así como para la adaptación de los ya existentes a las características del alumnado o las exigencias del profesor o profesora. De esta forma, podemos encontrar programas completamente "cerrados", en los que no hay posibilidad de crear ni modificar la batería de ejercicios con la que cuenta, y programas más o menos "abiertos", en los que sí existe esta opción.



Programa: *Métodos de análisis sintácticos.*

El programa CONJUGACIÓN ESPAÑOLA, por ejemplo, presenta ejercicios para el aprendizaje de las tres conjugaciones de los verbos regulares, así como de los irregulares *haber* y *ser*, pero dichos ejercicios no pueden modificarse, ni se pueden introducir otros nuevos; pertenece, por tanto, al grupo de los programas cerrados. También en esta línea se incluye el programa MÉTODOS DE ANÁLISIS SINTÁCTICOS, que ofrece un número determinado de oraciones simples para analizar sus constituyentes y las funciones que éstos realizan.

En contraposición al tipo anterior, existen otros programas que puede considerarse abiertos, en mayor o menor medida, en cuanto que permiten crear los ejercicios a partir de nuevos datos introducidos por el profesor o la profesora; un ejemplo de ellos es el programa CERVANTES, que contiene un editor de textos con el que pueden crearse ejercicios relacionados con el uso de las preposiciones, los signos de puntuación, las reglas ortográficas, etc. El programa CARTOONERS, indicado para el primer ciclo de la E.S.O, permite la creación de distintas películas de dibujos animados, en función de la creatividad del alumno, utilizando algunos recursos del lenguaje del cómic como la inclusión de globos o bocadillos.

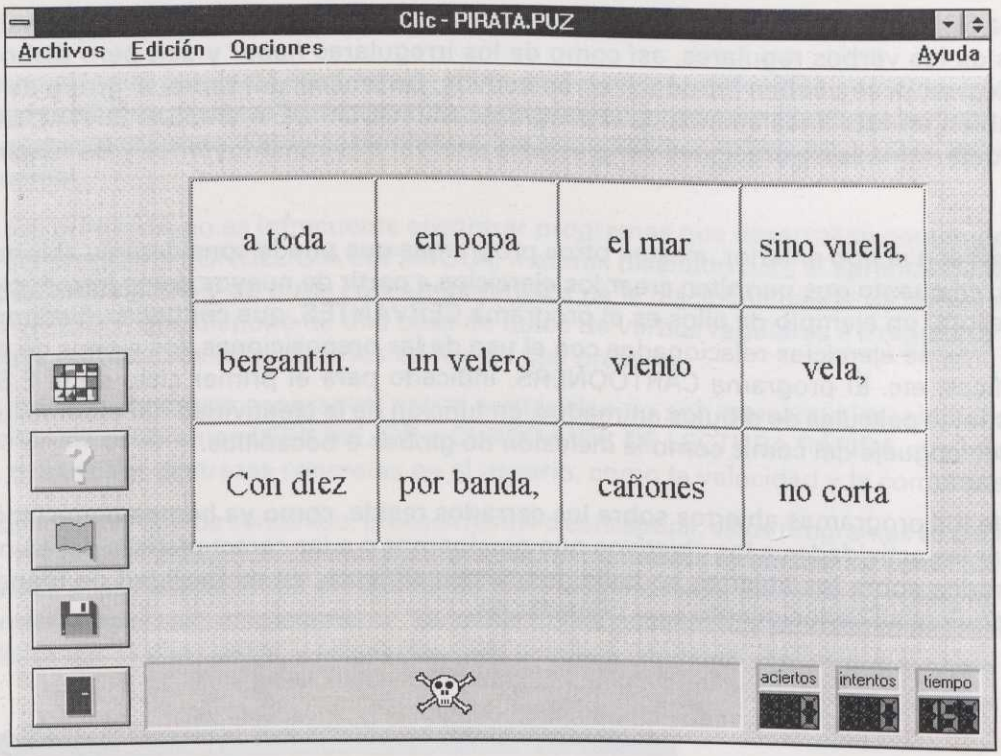
La ventaja de los programas abiertos sobre los cerrados reside, como ya hemos anunciado, en la posibilidad de adecuar las actividades a los objetivos que persigamos o a las características del alumnado. La ventaja de los cerrados sobre los abiertos se halla, fundamentalmente, en su facilidad de manejo y el escaso esfuerzo que requiere su conocimiento y su preparación.

Aplicaciones informáticas

Los programas hasta ahora descritos tienen en común que las destrezas y conceptos que desarrollan vienen predeterminados por el propio programa, aun cuando los ejercicios que proponen puedan adaptarse en cierto grado a las necesidades del momento educativo. No obstante, existen otros materiales que, si bien no se han diseñado para el área de Lengua, al menos de manera exclusiva, permiten la creación de aplicaciones que sí son utilizables en la misma. Son programas abiertos sin un contenido curricular claramente definido.

BDG, por ejemplo, es un gestor de bases de datos diseñado especialmente para el aula, que puede combinar texto e imagen, con el que pueden crearse aplicaciones para distintas áreas. En Lengua Castellana y Literatura, este programa puede utilizarse con diferentes fines: almacenar información verbal e icónica para utilizar en distintos trabajos (prensa, informes, relatos...), elaborar ficheros de vocabulario, crear historias ramificadas, etc.

Los programas EXPLORACIÓN DE LÁMINAS y CLIC constituyen nuevos ejemplos de materiales informáticos con los que pueden crearse actividades para el área. El primero permite asociar cierto número de láminas o dibujos a palabras o textos. Con el segundo pueden diseñarse crucigramas, sopas de letras, ejercicios de asociaciones y rompecabezas. Su mayor aplicación se encuentra, sobre todo, en el primer ciclo de la E.S.O.



Programa: *Clic.*

Programas de propósito general

Utilizados ampliamente en la empresa, campo para el que fueron creados, su uso se ha extendido también al campo de la educación debido a las posibilidades que ofrecen. En algunos casos no se presentan de forma aislada, sino que se ofrecen como herramientas conjuntas de un único producto, denominado "Paquete integrado".

Algunos de estos programas y de sus posibilidades en el área de Lengua Castellana y Literatura son:

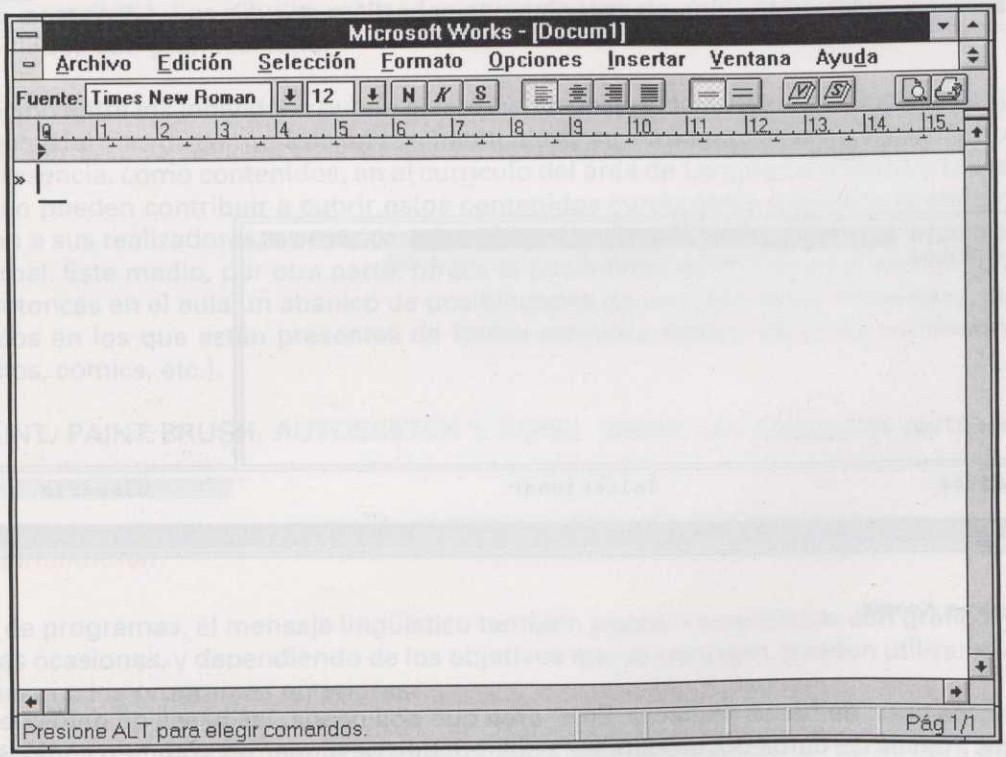
Procesadores de textos

Los procesadores de textos son programas que permiten la creación, corrección, modificación, almacenaje e impresión de textos escritos.

La posibilidad de manipulación de los textos varía de unos procesadores a otros. La variedad de procesadores existentes conlleva el que no todos ellos sean aptos para aplicar en el entorno educativo de la Educación Secundaria Obligatoria; un procesador de textos no debe incorporar funciones complejas si ello supone

un aumento considerable de la dificultad de manejo, o si dichas funciones se encuentran claramente alejadas de las necesidades del alumnado.

El tratamiento electrónico de textos mediante un procesador es un recurso eficaz en el aula para la realización de actividades de composición, en cuanto que permite crear, ampliar, corregir, reducir, resaltar, mover, copiar... cualquier fragmento textual. De esta forma, alumnos y alumnas pueden desarrollar las distintas fases de creación de un texto de forma más rápida y eficaz, con la ventaja de poder recuperar y modificar en otro momento el texto elaborado.



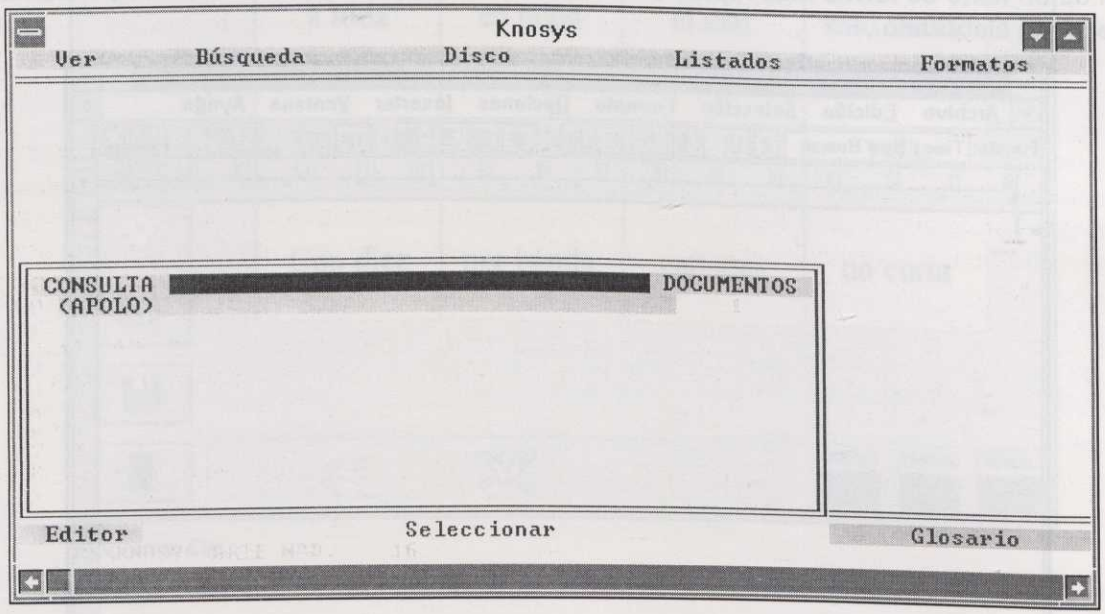
Procesador de textos: *Works*.

La manipulación textual permite también la realización de actividades relacionadas con el análisis de textos y la reflexión del funcionamiento del código lingüístico en los diferentes niveles (sintáctico, morfológico, semántico, fonético y ortográfico). La posibilidad de alterar los elementos que configuran el discurso permite, además, analizar las interrelaciones que se establecen entre sus componentes, descubriendo la propia entidad del texto y sus mecanismos.

Algunos ejemplos de procesadores de textos son: WORKS (paquete integrado), WRITE (herramienta incorporada en el entorno WINDOWS), WORD PERFECT, WORDSTAR.

Bases de datos

Una base de datos es un conjunto de datos almacenados en un fichero; estos datos se encuentran ordenados, estructurados, categorizados..., es decir, organizados según criterios predeterminados. Los programas informáticos que gestionan estas bases o conjuntos de datos son los "gestores de bases de datos", aunque suele denominárseles simplemente (y en adelante nosotros así también lo haremos) "bases de datos".



Programa: *Knosys.*

Existen distintos tipos de bases de datos. En el área que nos ocupa, las bases de datos de mayor interés son las llamadas "bases de datos documentales", que pueden gestionar un volumen considerable de información textual y bibliográfica. De este modo, es posible recoger, clasificar y acceder a la información escrita de forma automática y sistematizada.

El trabajo con este tipo de programas suele consistir en dos tareas diferentes: la consulta de una base de datos previamente creada, y la creación y mantenimiento de una nueva base.

Así, este recurso informático permite a los alumnos consultar la documentación recopilada con un criterio selectivo y de forma inmediata, facilitando la adquisición de técnicas de indagación y acceso a las fuentes de información. Por otra parte, cuando los propios alumnos crean una base de datos, realizan procesos de búsqueda, selección, clasificación, síntesis y análisis de los textos que configurarán los distintos documentos o registros.

Los programas KNOSYS (base de datos documental), WORKS (paquete integrado), OPEN ACCESS (paquete integrado), DBASE IV y EXCEL son ejemplos de bases de datos.

Programas de dibujo o diseño

Estos programas contienen herramientas para que el usuario desarrolle trabajos basados en la imagen, permitiéndole diseñar y dibujar objetos ideales o reales sin necesidad de manejar las herramientas clásicas (escuadra, regla, compás...). Los dibujos realizados con este tipo de *software* pueden, además, ser transformados y manipulados con gran facilidad.

La comunicación entre los individuos puede establecerse de modo verbal, no verbal o combinando ambos modos. Todas estas formas de comunicación son habituales y su estudio, por tanto, se contempla en la E.S.O. a través de su presencia, como contenidos, en el currículo del área de Lengua Castellana y Literatura. Los programas de dibujo pueden contribuir a cubrir estos contenidos curriculares mediante la elaboración de imágenes que sirvan a sus realizadores, en este caso los alumnos y las alumnas, para expresarse y comunicarse de modo no verbal. Este medio, por otra parte, ofrece la posibilidad de incluir en el mismo trabajo dibujos y texto; se abre entonces en el aula un abanico de posibilidades de uso para estos materiales, que pueden dar lugar a resultados en los que están presentes de forma conjunta ambos sistemas (confección de carteles, murales, anuncios, cómics, etc.).

DELUXE PAINT, PAINT BRUSH, AUTOSKETCH y COREL DRAW son programas pertenecientes a esta categoría.

Programas de autoedición

En este tipo de programas, el mensaje lingüístico también puede interaccionar con gráficos y dibujos; por tanto, en algunas ocasiones, y dependiendo de los objetivos que se persigan, pueden utilizarse en el aula para los mismos fines que los programas anteriores.

Existen, sin embargo, claras diferencias entre éstos y los programas de dibujo como para que ambos tipos posean entidad propia. Los programas anteriores permiten una amplia manipulación de los dibujos y poseen para ello herramientas muy variadas; la posibilidad de inclusión y manipulación de textos escritos en los dibujos es limitada. En los programas de autoedición, la posibilidad de manipulación de los dibujos y el número de herramientas de que disponen para esta función es mucho menor, pero, sin embargo, permiten definir el formato de presentación del trabajo con características similares a las que se realizan en una imprenta (columnas, enmarcado, distintos tipos y tamaños de letras, etc.). Todas estas características pueden convertir a este medio informático en un recurso idóneo para determinados trabajos escolares como periódicos, folletos informativos y otras publicaciones.

Un ejemplo de programa de autoedición lo podemos encontrar en los programas EXPRESS PUBLISHER y VENTURA PUBLISHER.

Diccionarios

Existen algunos programas que son diccionarios de consulta (definiciones, sinónimos...) y que suelen utilizarse mientras se trabaja con otros programas distintos. Sin embargo, se emplean más aquellos que se refieren a otras lenguas, por lo cual son más interesantes para el aprendizaje de idiomas. Actualmente los procesadores y los programas de autoedición incluyen sus propios diccionarios de consulta, como ocurre con WORKS y con EXPRESS PUBLISHER.

Paquetes integrados

Los paquetes integrados, como ya se explicó, reúnen varios programas similares a los citados anteriormente, además de otros como las HOJAS DE CÁLCULO (organización y manipulación de datos numéricos), gestores de GRÁFICOS (barras, sectores, etc.), entornos de COMUNICACIONES (transmisión de ficheros, intercambio de información entre usuarios...), etc. La presentación conjunta facilita la interrelación de estas herramientas. Así, por ejemplo, pueden extraerse datos que se encuentren registrados en una base de datos, y trasladarlos a un documento que se esté confeccionando con un procesador de textos, e incluir además un gráfico generado a partir de un programa gestor de gráficos.

OPEN ACCESS y WORKS son ejemplos de estos paquetes.

Lenguajes

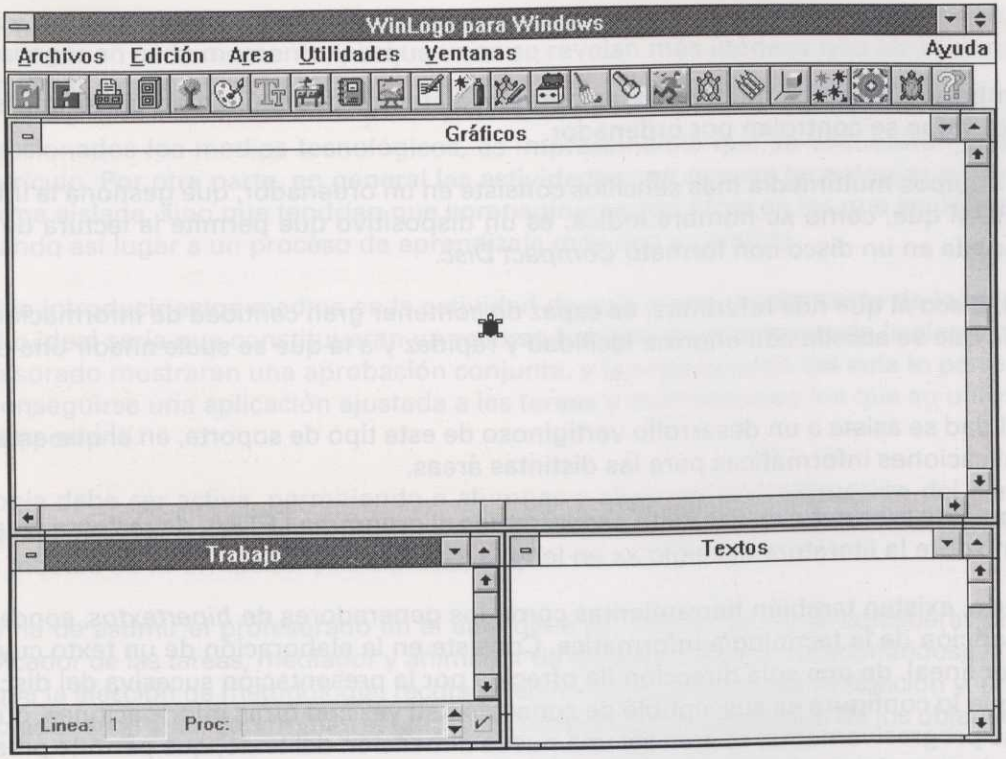
Incluimos dentro de esta categoría los lenguajes de programación, los lenguajes de autor y los sistemas de autor.

Lenguajes de programación

Mediante los lenguajes de programación pueden crearse todo tipo de programas y aplicaciones informáticas como las mencionadas hasta ahora.

Si bien el estudio de un lenguaje de programación no es un contenido contemplado en el currículo, el profesor o profesora puede utilizarlo, en un momento dado, para desarrollar el *software* educativo que precise. No olvidamos en ningún momento la dificultad que esto entraña por exigir un grado elevado de conocimiento del lenguaje de programación, así como de otros conocimientos informáticos y un tiempo de dedicación a la tarea considerablemente alto.

Sirvan como ejemplos de esta categoría el lenguaje BASIC, FORTRAN, PASCAL, o el LOGO (en sus diferentes versiones: LOGOSB, ACTILOGO, WINLOGO), éste último entendido como un lenguaje diseñado especialmente para su utilización en el aula.



Lenguaje de programación: *Winlogo.*

Lenguajes de autor

Los lenguajes de autor son lenguajes de programación que han sido concebidos para la elaboración de aplicaciones facilitando, al menos en un plano teórico, esta labor. A esta categoría pertenecen el lenguaje PILOT y el lenguaje TUTOR para el sistema PLATO.

Sistemas de autor

Los sistemas de autor permiten al profesorado la creación de aplicaciones informáticas pedagógicas sin necesidad de programar, especificando simplemente los contenidos de la aplicación y las acciones a realizar según la respuesta del alumno. Las aplicaciones confeccionadas con este sistema, al menos en la actualidad, se limitan a ser tutoriales, es decir, funcionan según el siguiente esquema:

Presentación de información → pregunta → análisis de respuesta → bifurcación según respuesta

SIETE (Sistema de Autor en español desarrollado en el Departamento de Informática y Automática de la Universidad Complutense) es el nombre de uno de estos sistemas.

Sistemas multimedia y líneas futuras

Bajo el nombre de sistemas multimedia se agrupan sistemas que reúnen en un mismo soporte sonido, imagen y texto, y que se controlan por ordenador.

Uno de los equipos multimedia más sencillos consiste en un ordenador, que gestiona la información, y un lector de CD-ROM que, como su nombre indica, es un dispositivo que permite la lectura de la información digital almacenada en un disco con formato *Compact Disc*.

El CD-ROM, disco al que nos referimos, es capaz de contener gran cantidad de información textual, sonora y gráfica a la que se accede con enorme facilidad y rapidez y a la que se suele añadir una presentación de gran calidad.

En la actualidad se asiste a un desarrollo vertiginoso de este tipo de soporte, en el que están comenzando a proliferar aplicaciones informáticas para las distintas áreas.

Como ejemplo de programa en CD-ROM encontramos el programa LETRA, de reciente creación, que ofrece información sobre la literatura del siglo XX en lengua española.

Por otra parte, existen también herramientas como los generadores de *hipertextos*, concepto inexistente antes de la aparición de la tecnología informática. Consiste en la elaboración de un texto cuya lectura no es sólo de carácter líneal, de una sola dirección (la ofrecida por la presentación sucesiva del discurso), sino que cada palabra que lo configura es susceptible de conectar a su vez con otras informaciones, que a su vez pueden ramificarse progresivamente; se crea así una nueva dimensión del texto, que permite presentar los mensajes a través de complejos niveles de navegación. Esta información, además, puede ser también icónica, mediante la incorporación de imágenes.

El programa LINKWAY permite generar presentaciones que incluyen este tipo de textos.

También los avances en los dispositivos periféricos de entrada y salida se van incorporando paulatinamente al ámbito educativo. Es el caso de las tarjetas, que reconocen y sintetizan la voz, y de los lectores ópticos, que leen toda clase de textos que se hallen escritos en caracteres de imprenta.

Igualmente las perspectivas de intercambios comunicativos a través de la escritura se ven ampliadas por la aparición de la TELEMÁTICA, que permite la transmisión y el intercambio de información entre ordenadores a través de la red telefónica. Posiblemente su integración en el medio escolar constituya un nuevo entorno de comunicación real y, por tanto, de aprendizaje lingüístico.

Consideraciones didácticas y metodológicas

Los medios tecnológicos son herramientas al servicio del profesorado. Estas herramientas serán seleccionadas de entre un conjunto más amplio de herramientas en función del contexto, del objetivo que se pre-

tenda conseguir y de la actividad programada. Es fundamental tomar una decisión adecuada sobre los medios que debemos escoger en cada momento, porque unos se revelan más idóneos que otros según la actividad que se pretenda llevar a cabo.

Una vez seleccionados los medios tecnológicos, es imprescindible que se encuentren plenamente integrados en el currículo. Por otra parte, en general las actividades con nuevas tecnologías no deberían llevarse a cabo de forma aislada, sino que tendrían que compaginarse con otras en las que se utilicen otros recursos distintos, dando así lugar a un proceso de aprendizaje más rico y creativo.

Es aconsejable introducir estos medios en la actividad de aula como un elemento de la realidad próxima del alumnado. Lo ideal sería que constituyeran un recurso habitual en el entorno de la clase, siempre que el centro y el profesorado mostraran una aprobación conjunta, y la organización del aula lo permitiese. De este modo, podría conseguirse una aplicación ajustada a las tareas y momentos en los que su utilización se revelara necesaria u oportuna.

La metodología debe ser activa, permitiendo a alumnas y alumnos la construcción del conocimiento de una manera significativa, potenciando a la vez una actitud crítica frente a los diferentes mensajes y lenguajes que utilizan los medios de información y comunicación.

El papel que ha de asumir el profesorado en el aula debe ser crítico. Se ha de considerar orientador de la actividad, planificador de las tareas, mediador y animador de los aprendizajes, cuestionándose la validez de sus decisiones, ya que la elección de metodología, recursos, actividades, criterios de evaluación y, en definitiva, las decisiones adoptadas en el aula, determinan el grado de consecución y satisfacción de los objetivos propuestos.

Es importante en esta etapa fomentar el trabajo en grupo, favoreciendo de este modo la interacción entre el alumnado, pero sin descuidar la individualidad de cada uno. Por tanto, deberían organizarse algunas actividades de forma que permitiesen el trabajo cooperativo e impulsaran la confrontación de puntos de vista diferentes; pero esta dinámica no debe obstaculizar el desarrollo de ritmos de trabajo individuales. Será necesaria una buena organización del aula, en donde se disponga de elementos mínimos de funcionamiento: responsables de tareas, de materiales, de grupo, etc. Estos elementos correrían a cargo de los alumnos bajo la supervisión del profesor. Deberían fomentarse, asimismo, hábitos de trabajo personales y de equipo, dedicando el tiempo necesario a la planificación, presentación, intercambio de opiniones, valoración de las ideas de los demás, etc.

Por último, debemos tener presentes en la programación objetivos y contenidos coeducativos, dado que hasta el momento la tecnología suele ser identificada frecuentemente con el mundo masculino.

La metodología

Muchas veces se ha señalado la función motivadora que, en el aula, cumplen los medios informáticos; ello se debe, sin duda, a la disposición, en general favorable, que hacia estos medios muestra el alumnado. Estas actitudes preconcebidas pueden deberse a un uso anterior de este medio de carácter puramente lúdico (video-

juegos y programas de juego para ordenadores). En cualquier caso, el profesor puede aprovechar esta motivación inicial para la utilización del medio con fines pedagógicos.

Un aspecto que también podría condicionar el uso de los programas de ordenador es la (cada vez menos) extendida idea de que se trata de un objeto "mágico", capaz de hacerlo todo fácil y rápidamente. En este sentido, sería conveniente desmitificar el ordenador para que sea visto como una herramienta a nuestro servicio, susceptible de ser dirigida hacia la consecución de nuestros objetivos.

Por otra parte, conviene que las actividades que se van a realizar con el ordenador vayan precedidas y seguidas de actividades en el aula, integrándose así realmente en el currículo y en la actividad habitual de clase.

Actividades previas

Del profesorado

Antes de comenzar el trabajo con el ordenador, para que éste pueda ser desarrollado de forma adecuada, el profesor debe realizar un conjunto de actividades preparatorias. Fundamentalmente, es necesario:

- El conocimiento de los medios de que dispone: los ordenadores y el resto del equipamiento existente en el centro, los programas, las condiciones del aula de informática...
- El diseño de actividades dirigidas al alumnado sobre el tema objeto del trabajo, y la confección o preparación del material complementario.
- La organización del trabajo de clase.

Los medios disponibles

Para poder realizar actividades con el alumnado usando medios informáticos, el profesor debe tener una serie de informaciones precisas, tanto sobre la dotación de medios del centro como sobre el manejo de los mismos.

Debe conocer, por ejemplo, las características básicas de los ordenadores con los que cuenta (si tienen o no disco duro, tamaño de la memoria, tipos de unidades de disco y de pantalla gráfica, etc.), del teclado, de las impresoras... Una información acerca de estas cuestiones, así como ciertas nociones generales de manejo, pueden encontrarse en la publicación *Tecnología Informática-Guía de utilización*, incluida en este paquete de recursos.

El siguiente paso será el conocimiento de los programas, es decir, del *software*. Cada programa suele ir acompañado de una guía de uso que el profesor debe consultar y, en su caso, realizar las actividades que se proponen en ella hasta lograr conocer el programa, si no en su totalidad, sí al menos a un nivel de profundidad superior al que se exigirá al alumnado, pues de esta forma podrán resolverse problemas que surjan en el desarrollo de la actividad. Estas guías o manuales de uso suelen hacer mayor hincapié en los aspectos téc-

nicos (requerimientos de funcionamiento, instalación del programa en el disco duro del ordenador, modo de operar desde una unidad de disco, etc.) que en los didácticos. Pedagógicamente, sería un error la utilización directa de esta guía en las actividades diseñadas para las alumnas y los alumnos, al menos en la mayoría de los casos.

Una vez que el profesor o la profesora conoce los programas, sus aspectos positivos, sus errores e insuficiencias, deberá realizar una selección de los que por sus características, y según los objetivos que persiga en cada momento, parezcan más adecuados para conseguirlos.

Por otra parte, en los centros de Educación Secundaria, las actividades con ordenadores se llevan a cabo normalmente en un aula destinada específicamente a tal fin. De la ubicación de este espacio —cercanía al aula habitual del grupo, facilidad de acceso, disposición de los equipos— y del correcto funcionamiento de los materiales depende parte del éxito del trabajo posterior. Es misión del profesor comprobar que todo esté a punto para el momento de su uso.

Las actividades

Una vez que conoce los medios con los que cuenta, el profesor puede proceder al diseño de actividades, que estará en función tanto de los contenidos curriculares, cuyo aprendizaje es el objetivo de la aplicación, como de las posibilidades del programa en cuestión.

Si las actividades diseñadas exigen algún requisito previo por parte del alumnado, tanto en lo que se refiere a aspectos curriculares como a requerimientos del propio programa, el profesor deberá asegurarse, antes de la puesta en práctica de la actividad, de que dichos requisitos se cumplan; quizás deban dedicarse algunas sesiones de trabajo a este tema.

Se deben repasar y ejecutar minuciosamente todas las actividades que efectuará posteriormente el alumnado con el ordenador, comprobando que el desarrollo de las mismas es correcto y que los resultados que se obtienen son los esperados.

El profesor o la profesora tendrá que elaborar también el material complementario que necesite para la implementación de las actividades diseñadas, como por ejemplo las hojas de trabajo, relacionadas con la aplicación del programa.

Las hojas de trabajo

Son un elemento fundamental para organizar las actividades de las alumnas y los alumnos. En ellas figuran las instrucciones precisas de manejo del ordenador y del programa con el que se trabaja, así como los ejercicios y problemas que se desee proponer, siendo fundamental que siempre se solicite contestación por escrito a las preguntas en la misma hoja en que se planteen.

Las actividades que se le propondrán al alumnado pueden ser muy variadas dependiendo del tema y del programa usado; pueden ser, por ejemplo, respuestas a cuestiones que han de descubrir con ayuda del ordenador,

realización de ejercicios con el propio programa o realización de ejercicios en papel, utilizando el programa para comprobar si las soluciones son correctas, etc. De cualquier forma, pueden orientarse hacia una doble vertiente:

- Que relacionen contenidos estudiados por otros procedimientos distintos a los informáticos.
- Que planteen nuevas situaciones a partir de las cuales se pueda progresar en el aprendizaje de los contenidos tratados.

Este material impreso ha de tener una presentación muy clara, y debe proporcionar una información suficiente y lo más esquematizada y precisa posible, para que sea fácil de leer y de seguir.

Las hojas de trabajo pueden diseñarse para su utilización individual o en grupo; el profesor las recogerá al final de la sesión o a medida que las terminen, pudiendo servir para un posterior debate en clase. Servirán asimismo para evaluar la consecución de los objetivos programados, por lo que conviene que incorporen elementos críticos acerca de la validez del trabajo realizado.

El material informático

Ya hemos apuntado anteriormente la necesidad de que el profesorado conozca el funcionamiento del programa, pero, además, es preciso que conozca también otras características del mismo como puede ser el que se halle sujeto a un número de licencias o copias determinado; este aspecto es importante ya que, de ser así, sólo puede realizarse un número limitado de duplicados o instalaciones en el disco duro. El manual que acompaña al programa haría referencia a esta situación por lo que, antes de proceder a cualquier manipulación, el profesor o la profesora debe tener en cuenta esta contingencia.

A continuación debe decidirse la forma de trabajo, que puede ser:

- Desde el disco duro del ordenador: en este caso se procederá a instalar o copiar el programa y los ficheros de aplicaciones en los discos de estas características, creando si es necesario un subdirectorio personalizado en donde puedan encontrarse los ficheros de trabajo debidamente organizados.
- Desde la unidad de disco flexible: esta forma de trabajo conlleva el tener que proporcionar un ejemplar del programa y de los ficheros de aplicaciones a cada grupo de trabajo, por lo que deberán realizarse las copias necesarias.

Consúltese la *Guía de utilización de Tecnología Informática* para más información sobre este tema.

Sea cual fuere la opción que el profesor elija, ésta debe ser única, es decir, no conviene actuar mezclando ambas opciones, ya que podría inducir a error o dificultar la labor del alumnado.

El agrupamiento del alumnado

En general, y suponiendo que el trabajo de aula se ha de llevar a cabo en una aula distinta de la habitual, se han de formar grupos para trabajar en cada ordenador ya que, en buena lógica, el número de alumnos y alum-

nas superará al de ordenadores. Si partimos de que no es conveniente trabajar con más de dos o tres alumnos por grupo, posiblemente no podamos acudir con todos los alumnos simultáneamente al aula de informática y, aun siendo esto posible, requeriría una excelente organización de las actividades para que fuera viable.

La solución al problema del agrupamiento de alumnos tendrá que pasar por el planteamiento de actividades, con materiales o recursos distintos de los informáticos, que se realicen paralelamente; es decir, mientras parte del alumnado realiza las actividades con el ordenador, el resto del grupo trabaja con otros materiales, turnándose posteriormente. Existe también la posibilidad de realizar "desdobles" semejantes a los que se realizan en algunos casos en Lengua Extranjera o en las áreas y materias que implican el uso de laboratorios de prácticas. Cualquiera de las dos soluciones exigirá que el profesorado diseñe actividades paralelas o complementarias con recursos no informáticos.

Para decidir los componentes de cada grupo, es conveniente tener en cuenta los conocimientos previos que posee el alumnado, tanto del medio, como de la materia. Una agrupación será adecuada si las personas que forman parte de cada grupo tienen un nivel de conocimientos semejante. En cualquier caso, cuando los programas son sencillos de manejar, o no se pueden determinar unas diferencias apreciables en el nivel del alumnado, también se obtienen resultados satisfactorios permitiendo la libre formación de los grupos.

Del alumnado

Hemos comentado líneas más arriba que las hojas de trabajo que el profesor o la profesora elabore deben contener las instrucciones mínimas necesarias para que los alumnos y alumnas puedan interaccionar con el programa con suficiente soltura y autonomía. En muchos casos este material será suficiente para el buen desempeño del trabajo, pero, en algunas ocasiones, como puede ser que el manejo del programa revista cierta complejidad, es conveniente dedicar alguna sesión previa a iniciar al alumnado en el uso del programa.

Por otra parte, y aun cuando no se presupongan requisitos indispensables por parte del grupo en cuanto al medio informático, facilitaría la labor el haber iniciado igualmente a los alumnos en:

- El uso general del teclado.
- El conocimiento de las principales teclas de función.
- El manejo del ratón.

Posiblemente sea necesaria también alguna sesión sin ordenadores en la que se introduzcan los conceptos del tema que haya que dar por supuestos, o bien aquellos otros que necesiten comentarios y aclaraciones por parte del profesor.

Las sesiones de trabajo

En las primeras sesiones, y sobre todo si no existe experiencia previa del alumnado con este medio, el profesor deberá mostrar el programa y sus características generales. Para esta operación sería muy útil dispo-

ner de una pantalla de cristal líquido; en su defecto, el alumnado habrá de seguir las indicaciones verbales o escritas (hojas de trabajo) del profesor.

Es importante asimismo que, al principio de estas primeras sesiones de trabajo, el profesor o la profesora dé indicaciones precisas sobre el trabajo que se ha de realizar y explique las hojas de trabajo, indicando claramente al alumnado lo que se espera de él.

Una vez hechas estas consideraciones sobre las primeras sesiones de trabajo con el programa, pasamos a describir brevemente el desarrollo de una sesión tipo:

Una vez dispuesto cada grupo de alumnos y alumnas en su ordenador, es importante que no pongan en marcha los equipos hasta que se den las instrucciones generales para la sesión. Las aulas de medios informáticos suelen contar con un interruptor general de corriente eléctrica, que sólo manejará el profesor y que no se accionará hasta el momento oportuno, para favorecer que el alumnado preste atención a las instrucciones.

Se distribuyen a continuación los materiales necesarios para el trabajo: disquetes si son necesarios, hojas de trabajo, etc. Éste es el momento en que las actividades dejan de estar directamente dirigidas por el docente, y el alumno es protagonista y responsable principal del desarrollo del trabajo.

A medida que se sucede la actividad surgirán dudas, tanto de manejo del programa, como sobre los ejercicios propuestos en las hojas de trabajo. Si son dudas puntuales de cada grupo, el profesor las irá resolviendo a medida que surjan. Es posible sin embargo que se detecte alguna duda compartida por la mayor parte de los grupos, con lo que habrá que reclamar la atención de todos (algo no siempre fácil) para dar las explicaciones adecuadas. Ha de procurarse que estas "paradas" no sean muy frecuentes, pues interfieren abiertamente en el ritmo de trabajo.

Además de atender las demandas de los alumnos y las alumnas, y de corregir los factores que considere no adecuados en el trabajo, el profesor deberá dinamizar los grupos, observar si la tarea se realiza con la colaboración de todos los miembros del equipo, procurando potenciar al máximo las posibilidades de cada uno y propiciando la atención y participación de todos.

Por último, realizará observaciones y recogerá datos significativos, que utilizará posteriormente en la evaluación del proceso de trabajo. Se verá, por ejemplo, cómo difieren la atención y el ritmo de trabajo en los diferentes grupos, tanto por el distinto nivel de conocimientos de los componentes, como por la distinta actitud y dedicación. La minuciosa observación por parte del profesorado de estas y otras variables es un elemento primordial en la evaluación posterior de la actividad y en la continua mejora de la misma.

Actividades y valoración posterior

Además de completar el estudio del tema con actividades de distinto tipo, al término de las sesiones en el aula de informática puede realizarse una puesta en común de las experiencias de los grupos, que podría ser-

vir para aclarar conceptos o dudas, para que el profesor o la profesora evalúe el grado de consecución de los objetivos propuestos y para que el alumno enriquezca el trabajo propio con las aportaciones de los demás.

También podría realizarse una encuesta entre el alumnado para recabar su opinión sobre el resultado del trabajo realizado. Entre otras cuestiones se pueden plantear las siguientes:

- Dificultades de manejo del ordenador y del programa.
- Adecuación de las tareas presentadas en las hojas de trabajo.
- Forma de trabajo de los alumnos dentro del grupo.
- Utilidad de esta forma de trabajo.
- Adecuación de la herramienta al tema tratado.
- Sugerencias para mejorar la actividad.

Debe tenerse en cuenta también la información aportada por otros dos instrumentos anteriormente mencionados: la observación que el profesorado realiza durante el desarrollo de las sesiones con los ordenadores y las hojas de trabajo que cada día se han ido recogiendo.

Igualmente debe valorarse la actitud, la motivación, la disponibilidad y la atención del alumnado en estas actividades, en sí mismas o en comparación con cualquier otro trabajo cotidiano de la clase.

Para completar la evaluación, se deberá reflexionar sobre algunas cuestiones: si el tema se ha tratado adecuadamente con estos medios o si han existido dificultades añadidas.

Todo ello contribuirá a mejorar posteriores actividades, y a que se emplee el ordenador como una herramienta más al servicio del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Los medios audiovisuales

Categorización

La importancia del lenguaje audiovisual en el área de Lengua Castellana y Literatura reside en su presencia en el currículo en una doble vertiente: como un medio didáctico para abordar diferentes contenidos, lo que es común al resto de las áreas, y al mismo tiempo como un contenido específico que merece ser objeto de estudio y análisis, como vehículo de comunicación que es.

Desde esta doble perspectiva, la imagen se convierte en protagonista, como transmisora de información específica y como código de comunicación que se presenta por sí mismo o relacionado con otros de distinta naturaleza (verbal, musical, etc.).

La pluralidad de recursos audiovisuales existentes aconseja acotar aquellos más significativos en la enseñanza, a fin de recapitular sus aplicaciones en el área, ya que, al presentar cada uno diferentes características, ofrecen distintas posibilidades didácticas.

Recursos que emplean imagen fija

Generalmente precisan un sistema de proyección concreto para su utilización, tanto para la emisión de la imagen como para la recepción de la misma, aunque en algún caso no sea imprescindible, como en el caso de la fotografía.

Las transparencias

Son láminas de plástico transparente o de acetato que recogen información impresa (icónica, verbal, etc.). Su elaboración, para que sea eficaz, ha de cumplir unos requisitos relativos a la organización del contenido y el área que éste ocupa, a la claridad y al tamaño de los caracteres, al equilibrio informativo... Exigen un retroproyector para su utilización.

Algunas de las ventajas de este medio son:

- Permite mostrar la imagen parcialmente y de forma secuenciada. La posibilidad de superponerse unas con otras aumenta sus aplicaciones.
- Debido a su gran luminosidad no exigen la ausencia total de luz para su proyección.
- Su elaboración es sencilla y no requiere materiales sofisticados. Generalmente se emplean unos rotuladores especiales, aunque no se descartan otros materiales como laca de pintura, papel transparente de colores, etc. Se puede obtener una gran calidad si se diseñan con ordenador, imprimiéndose des-

pués en acetato (si el tipo de impresora lo permite); también se pueden elaborar fotocopiando la imagen deseada impresa en papel, en la lámina transparente.

- Es posible señalar e indicar con un simple bolígrafo, por ejemplo, la información que deseamos destacar durante su proyección y pueden incluso completarse directamente durante este proceso.

Sus aplicaciones son múltiples: sintetizar, resumir y clasificar información, mostrar un proceso secuenciado, mostrar dibujos y gráficas, presentar conceptos, guiar el discurso oral...

El retroproyector tiene, además, otras utilidades didácticas en cuanto que permite reflejar el contorno de pequeños objetos y siluetas, así como reflejar la información de la pantalla de un ordenador mediante la colocación de una *pantalla de cristal líquido (LCD)* sobre su superficie.

Las diapositivas y la fotografía

Generalmente ofrecen una buena calidad de imagen; puede presentar imágenes reales, dibujos e ilustraciones... Mientras que la transparencia es muy útil para presentar la información basada en palabras, las diapositivas muestran de forma eficaz todas aquellas informaciones con mayor grado de iconicidad.

Se proyectan en una pantalla blanca mediante un diascopio y, para su perfecto visionado, requieren el oscurecimiento de sala.

Cuando se combinan unas con otras mediante fundidos u otras técnicas y se complementan con sonido, de forma sincronizada, constituyen un montaje audiovisual denominado **diaporama**, utilizado habitualmente para presentar un tema monográfico que precise de imágenes. Al incorporar música adquiere un valor estético importante, lo que puede ser útil igualmente para motivar, sugerir y como forma de expresión. Requiere unos medios específicos para conseguir una proyección simultánea adecuada.

Las diapositivas se pueden elaborar personalmente mediante una cámara fotográfica o de forma manual utilizando materiales translúcidos (acetato, papel vegetal, etc.), pero también se comercializan colecciones relativas a temas concretos; generalmente suelen ser de carácter informativo, especialmente de temas literarios; existe, por ejemplo, alguna colección relativa a las rutas literarias (ruta del Quijote, ruta del Cid[1], etc.).

La **fotografía** es un medio de expresión visual muy cercano al alumnado, pues está muy presente en su vida cotidiana, tanto a través de diversos medios y modos de comunicación sociales (revistas, periódicos, libros, vallas publicitarias, etc.) como en el propio ámbito familiar, en el cual la toma de fotografías es algo habitual en muchos casos.

Si bien es cierto que puede ser útil para la transmisión de contenidos, posiblemente su verdadera importancia en el área de Lengua Castellana y Literatura radique en su consideración como medio de expresión, cuyo código es interesante conocer.

[1] *Rutas del Cid.* M. Criado del Val. Ed. La Muralla. S. A. 1986.

Hay que tener en cuenta que el lenguaje de la fotografía utiliza unos recursos específicos en relación con la intencionalidad comunicativa y el mensaje que desea transmitir, e implica una serie de elecciones que influyen claramente en el producto final. El conocimiento de estas claves puede ser importante a la hora de valorar y adoptar una actitud crítica ante los mensajes recibidos, a la vez que permite la experimentación creativa en este campo.

La combinación de la imagen fotográfica con la información verbal en la prensa o en la publicidad es también un motivo de análisis importante; la relación que se establece entre ambos códigos para complementarse, reafirmarse o, por el contrario, contradecirse, es esencial no sólo para la comprensión completa de los mensajes, sino para la valoración y la interpretación de sus intenciones; de esta forma, se evita la posible manipulación informativa a la que en muchas ocasiones estamos sometidos.

Desde esta perspectiva, la fotografía no sólo puede ser un medio didáctico, sino un contenido del área enfocado desde un punto de vista comunicativo, y así está recogido como contenido del currículo.

La fotografía es un recurso que puede ser elaborado por el profesorado y también por los propios alumnos.

Para su exposición en gran grupo puede ser útil el **episcopio o proyector de opacos**, especialmente cuando se dispone sólo de un único ejemplar, y para evitar su deterioro. La desventaja de este sistema radica en que la mayoría de estos aparatos son voluminosos y precisan el oscurecimiento del aula, al tiempo que la calidad de la imagen proyectada no siempre es satisfactoria.

Recursos que emplean imagen móvil

La imagen en movimiento facilita la comprensión de los procesos, al mostrar la realidad de los acontecimientos que se suceden. Su interacción con el sonido, que aporta en unos casos información verbal, reduciendo la polisemia de la imagen, o efectos musicales y estéticos, es la base de los recursos audiovisuales como el vídeo, el cine o la televisión. La diferencia entre estos medios viene dada por diversos factores, relativos al sistema de producción que utilizan, el tamaño y la calidad de la imagen, el contenido transmitido y los recursos empleados, etc.

El cine

Fue el primer recurso empleado en el aula, aunque en la actualidad pocas veces se utiliza sin alterar sus características originales, pues se proyecta en soporte vídeo. Técnicamente, frente a los otros medios que utilizan la imagen en movimiento, tiene la superioridad de la calidad y el tamaño de la imagen.

Como medio de expresión artística, es prioritario su carácter de medio de comunicación: el lenguaje que emplea, los recursos narrativos, el espacio sociocultural que refleja, etc. Recuperar la dimensión cultural y de ocio del cine puede ser un objetivo concreto del área de Lengua Castellana y Literatura.

Por otra parte, este medio de expresión obtiene en muchas ocasiones sus argumentos y guiones de fuentes literarias, generalmente del género narrativo, por lo que posibilita un análisis comparativo de transmisión de mensajes similares pero con lenguajes y entornos comunicativos distintos; de esta forma, se aprende a valorar la calidad de cada producto por sí mismo. Incluso las diversas adaptaciones de una misma obra en épocas culturales distintas pueden servir de pauta para la apreciación de los diferentes estilos estéticos o la evolución técnica y artística del medio cinematográfico.

La televisión

Es el medio de comunicación que más influencia ejerce sobre los alumnos y las alumnas, debido a la gran cantidad de tiempo que emplean como espectadores y espectadoras, recibiendo sus mensajes; la mayoría de las informaciones pasan desorganizadas delante de sus ojos, y adoptan frente a ellas una actitud generalmente pasiva.

Acercar la televisión a la actividad educativa es muy favorable para ésta, ya que no sólo proporciona información que puede utilizarse didácticamente, sino que también propicia que los alumnos estructuren el contenido de las informaciones que reciben, establezcan conexiones con sus conocimientos y acrecienten su sentido crítico frente a este medio tan influyente.

La utilización didáctica de los productos emitidos en televisión es otra alternativa para su aplicación en el aula; la diversidad de los mismos propicia diferentes usos didácticos relativos a contenidos relacionados con el currículo establecido:

- La producción y emisión de series y películas que son adaptaciones de obras literarias o representaciones de obras teatrales. Algunas de estas series han sido galardonadas por su gran calidad, como es el caso de la adaptación de *El Quijote*, interpretada por afamados actores españoles.
- La función informativa de los telediarios; la emisión de los documentales que tengan relación con los contenidos del área: reportajes sobre una época o autor, homenajes y entregas de premios, celebración de centenarios, transmisión de recitales poéticos, entrevistas...
- El estudio de diferentes situaciones comunicativas y el reconocimiento de diferentes niveles o registros del lenguaje, así como de diferencias dialectales, puede ser útil para abordar contenidos referentes a la lengua oral.
- La televisión es un canal de transmisión muy importante para la publicidad, que se realiza de forma directa mediante los anuncios publicitarios o más o menos "camuflada" en los propios espacios televisivos patrocinados por casas comerciales (generalmente, concursos).

El vídeo

Es un medio audiovisual que puede facilitar una dinámica participativa por sus condiciones de visionado (no necesita el oscurecimiento del aula), sus posibilidades de actuación sobre la imagen y el sonido (es posible seleccionar secuencias, detener la imagen, retroceder y avanzar, eliminar o sustituir el sonido, etc.), por

las actividades globalizadoras que pueden desarrollarse a partir de él y por la comunicación específica que genera el propio discurso audiovisual.

Los documentos videográficos disponibles son de características muy diversas, dado que en su elaboración se han estimado diferentes finalidades (educativas, de entretenimiento, estéticas, etc.); en consecuencia, su estructura y duración pueden ser muy diferentes y, por tanto, también requieren tratamientos distintos en el aula.

Los vídeos didácticos se realizan específicamente para su empleo en la enseñanza. Por lo general presentan una estructura bien definida, los contenidos se presentan gradualmente, y con frecuencia el documento está subdividido en bloques, los cuales se ocupan de distintas parcelas del tema. En ocasiones se acompañan de guías que facilitan su aplicación didáctica.

Si tomamos como referencia la sistematización propuesta por Joan Ferrés[2], la utilización del "vídeo-lección" resulta algo menos interesante en una área como la nuestra, donde lo fundamental es la comprensión y expresión crítica de los mensajes, así como la estimulación de la creatividad. En cualquier caso, se ha de seleccionar cuidadosamente el documento videográfico, procurando que la transmisión de información venga complementada con otros valores, como la motivación o la calidad del tratamiento audiovisual.

Una modalidad distinta de utilización del vídeo es el llamado "vídeo-apoyo", por el cual el profesorado se sirve de las imágenes en movimiento para complementar su discurso verbal. Su creatividad depende, pues, del uso acertado que de las imágenes se haga, ya que no se trata de un programa cerrado y elaborado *a priori*.

Cuando la intención didáctica es suscitar en el alumnado algún tipo de trabajo posterior nos encontramos con la otra modalidad de uso que bien pudiéramos denominar "vídeo-motivación". Responde claramente a criterios de pedagogía activa, y el aprendizaje se produce, fundamentalmente, con posterioridad al visionado.

La actividad de visionado no es, sin embargo, la única que posibilita este medio audiovisual: el diseño y la creación de materiales por parte de los alumnos es una faceta interesante en el área de Lengua Castellana y Literatura, propiciada por el uso de la cámara en el aula. Este tipo de documentos se encuadran dentro del denominado "vídeo-proceso", donde lo importante no es tanto el producto en sí como la dinámica que lleva el conseguirlo.

Con esta modalidad se pueden abordar contenidos relativos a la búsqueda, selección y tratamiento de la información, el estudio de los códigos verbales y no verbales, el conocimiento del lenguaje audiovisual y sus recursos, etc. Se plantea así una auténtica actividad de comunicación y estímulo de la creatividad.

Otro aspecto interesante de esta tecnología es que nos permite almacenar y acceder a materiales previstos inicialmente para ser emitidos por otros medios de comunicación; así ocurre con los programas televisivos o las películas de cine. El interés radica en el aprovechamiento concreto de estos materiales heterogéneos, que ya fueron comentados anteriormente al hablar de estos medios.

---

[2] *Vídeo y Educación*. Ed. Paidós. Barcelona, 1992.

Consideraciones didácticas y metodológicas

Es necesario desterrar la idea de que el visionado de un vídeo documento es suficiente por sí solo para asegurar la adquisición de los aprendizajes; por el contrario, se hace necesaria una tarea de preparación y planificación cuidadosa para obtener un adecuado rendimiento de este medio didáctico.

La utilización de este material implica un proceso que atañe unas veces al profesorado y otras al alumnado, en el cual se pueden distinguir diversas fases o momentos que comentamos a continuación:

Actividades previas del profesorado

La tarea primordial del profesorado se centra en diferentes puntos:

- **Conocimiento y análisis del material audiovisual.**

  Es imprescindible visionar el documento las veces necesarias para valorar su calidad y delimitar sus contenidos, así como su eficacia didáctica. Algunos materiales van acompañados de una guía didáctica que simplifica notablemente el trabajo, mientras que otros son de procedencias diversas y carecen de toda orientación pedagógica. En este caso, el profesor o la profesora deberán analizar en profundidad el documento para reconocer su estructura y su desarrollo, anotando los momentos claves y los elementos que ayudan a la progresión discursiva de los mensajes.

  La elaboración personal de una ficha videográfica que recoja información identificativa y valorativa del vídeo documento puede ser bastante útil, así como la realización de un esquema o de una sencilla escaleta temática.

  La calidad técnica de la realización del documento videográfico también tiene importancia: un ritmo excesivamente rápido de la información oral, un defectuoso montaje, la utilización de una cinta en mal estado que produzca perturbaciones en la reproducción de la imagen y del sonido, etc. son elementos que influyen negativamente en la atención del alumnado.

- **Delimitación y concreción del contexto didáctico en el que se va a utilizar.**

  La valoración positiva de un documento de vídeo puede conducir a su utilización en una situación de aprendizaje concreta; así, el profesor tomará una serie de decisiones en relación con las características específicas de un determinado grupo de alumnos, como son la realización de una o varias sesiones de visionado, el agrupamiento establecido, la distribución temporal, las actividades propuestas, etc.

  La profesora o el profesor deberá decidir, por ejemplo, si el documento videográfico se va a utilizar completo o de forma parcial, si va a ser visto simultáneamente por todo el grupo o se utilizará como material de consulta del alumnado, individualmente o por equipos, e incluso si los alumnos y las alumnas

tendrán la posibilidad de realizar otras consultas videográficas además de las realizadas en las horas de clase (en la videoteca, en el seminario, en casa, etc.).

Se trata, pues, de resolver cómo se integra el recurso videográfico de manera coherente y útil en nuestra programación didáctica; a esto se añade la preparación de los materiales necesarios para la realización de actividades proyectadas con el documento en vídeo: hojas de trabajo, bibliografía, etc.

- **Adecuación y preparación del soporte técnico y de las condiciones ambientales para la sesión de visionado.**

Uno de los factores que hay que tener en cuenta es la disponibilidad de los medios, que se ve favorecida cuando es posible transportar el conjunto magnetoscopio-televisor de forma cómoda a las aulas, gracias a algún tipo de mueble o soporte con ruedas. En otras ocasiones, la combinación con otros aparatos, como equipos de sonido de alta fidelidad, obliga a la instalación fija del equipamiento general.

En una situación ideal, cada espacio donde habitualmente trabajan los alumnos dispondría de equipo de reproducción de vídeo. Sin embargo, en muchos casos, los centros educativos disponen de un aula específica de medios audiovisuales que, si bien suele poseer mejores condiciones técnicas que las aulas normales, a veces carecen de las condiciones necesarias para desarrollar las actividades diseñadas en torno al visionado. Todo esto será necesario tenerlo en consideración, así como el tiempo invertido en el traslado del alumnado y en el diseño de la temporalización.

Es importante comprobar el buen funcionamiento de los aparatos y conocer perfectamente su utilización para evitar errores que dificulten el desarrollo de la actividad. Las conexiones entre los elementos del equipo de vídeo son sencillas y generalmente no es preciso modificarlas, tanto si se trata de equipos fijos como en el caso de equipos móviles. No obstante, es muy conveniente conocer cómo se conectan entre sí los elementos del sistema, sobre todo en el caso de equipos móviles que se emplean para distintos usos y por diferentes personas.

En cuanto a la conexión con la red eléctrica, hay que comprobar que el aula dispone de los enchufes necesarios, y el equipo de visionado de las conexiones múltiples y los cables la longitud adecuada, en el caso de que sean precisos.

Sesiones de visionado

Es importante seleccionar documentos cuya duración no sea excesiva, pues la atención de los alumnos y alumnas decae en los visionados largos, resultando generalmente poco provechosos didácticamente. En la Enseñanza Secundaria Obligatoria, el tiempo máximo recomendable se sitúa alrededor de veinte minutos. En el caso de documentos que superen esta cifra, es preferible recurrir a su fragmentación en visionados parciales distribuidos en distintos períodos.

Conviene recordar que los alumnos están habituados a mantener una actitud pasiva ante la pantalla de la televisión, por lo que se hace preciso provocar en ellos la motivación y el sentido crítico, de forma que se sientan protagonistas de su aprendizaje.

El diseño de actividades que impliquen su participación directa puede ser un medio eficaz para conseguirlo, y ello supondrá en muchas ocasiones la necesidad de elaborar materiales específicos para su realización. Este tipo de actividades puede ser muy variado, según la naturaleza y el contenido del vídeo documento: entresacar informaciones específicas, analizar situaciones presentadas, aplicar de forma práctica los contenidos expuestos mediante la resolución de proyectos, imaginar el desarrollo de los acontecimientos que se van sucediendo, reorganizar la información mediante un esquema, completar un gráfico, realizar un debate, plasmar las impresiones y sensaciones personales provocadas por las imágenes o el sonido, descubrir los recursos utilizados en la transmisión de los mensajes en los distintos códigos de comunicación, etc.

Las hojas de trabajo

En casi todas las ocasiones constituyen un material indispensable, pues ayudan a fijar la atención de alumnos y alumnas durante el visionado, y a profundizar en los aspectos más significativos del documento.

La forma de trabajar con las *hojas de trabajo* depende de la naturaleza de las actividades reflejadas en ellas y del conjunto de la aplicación en la que se inscribe. Así por ejemplo, si se contemplan proyectos de trabajo, debates, etc., puede ser preferible el trabajo en equipo, mientras que si se pretende evaluar conceptos posiblemente es más indicada la realización individual.

El tiempo de visionado

En relación al visionado del documento, el profesor puede elegir un visionado completo o parcial del vídeo, en función de su contenido, duración y la función didáctica a él encomendada. Aunque los visionados más frecuentes se dirigen a todo el grupo de alumnos, también son factibles y convenientes otros procedimientos.

En ciertas ocasiones, los equipos de alumnos y alumnas, o cada uno de ellos de manera individual, pueden utilizar la videografía como fuente de consulta, de manera similar a la bibliografía. Para estos visionados los equipos del centro deben acompañarse de auriculares. También puede ser factible establecer un sistema de préstamo para casa.

Actividades para la formación del profesorado

Categorización de los medios

- *Revise en las Orientaciones Didácticas para las Áreas Curriculares ("Cajas Rojas"):*
  - *— El apartado "Materiales y recursos didácticos", dentro del volumen Orientaciones Didácticas.*
  - *— El apartado "Selección y criterios de uso de materiales y recursos didácticos", dentro del volumen Proyecto Curricular.*
  - *— El apartado "Guía Documental y de Recursos" del volumen Lengua Castellana y Literatura.*
- *Localice en el módulo dedicado a Lengua Castellana y Literatura, dentro de las Áreas Curriculares de las "Cajas Rojas", los contenidos que hacen referencia explícita a las NTIC.*
- *Identifique dentro del currículo del área de Lengua Castellana y Literatura contenidos en los que crea adecuado el empleo de las NTIC.*
- *Realice una lectura detallada del capítulo "Los Nuevos Medios. El concepto multimedia" del libro Tecnología audiovisual. Guía de utilización (págs. 91-114). Haga una lista de los nuevos medios audiovisuales y de sus posibles ventajas y desventajas.*
- *Investigue la presencia de recursos informáticos y audiovisuales relacionados con esta área en su centro y en el CPR de su zona, y el procedimiento para acceder a ellos.*
- *Diseñe una ficha que sirva para archivar o catalogar de alguna manera los medios audiovisuales e informáticos disponibles y que contemple:*
  - *— Datos identificativos del recurso concreto objeto de catalogación: denominación, tipo de material...*
  - *— Aspectos pedagógicos del mismo: utilidad dentro del currículo, contenidos que puede abordar...*

Utilización de los medios

- *Anteriormente hemos aludido a la necesidad de que el profesorado lleve a cabo un conjunto de actividades preparatorias, previas a la introducción de los medios tecnológicos en su clase. Le proponemos ahora realizar algunas de estas actividades preparatorias, puesto que son comunes a todas o a la mayoría de las sesiones de trabajo con medios audiovisuales o informáticos:*

  — *Determine las características del aula de informática y/o de medios audiovisuales (espacio, número, ubicación y distribución de los aparatos) a efectos de organizar las aplicaciones.*

  — *Considere actividades y espacios alternativos para desdobles en el caso de decidir un fraccionamiento del grupo clase.*

  — *Caracterice individualmente cada uno de los aparatos existentes. Si se trata de ordenadores, investigue en cada uno de ellos la presencia de disco duro, la capacidad de almacenamiento disponible, el número y tipo de unidades de disco flexible, el tipo de tarjeta gráfica.*

  Si se trata de los medios audiovisuales averigüe las características más importantes de su magnetoscopio, monitor, videocámara...

  — *Realice operaciones relacionadas con la organización del trabajo en las sesiones.*

  Cuando se trate del medio informático pruebe a formatear un disco, copiar total o parcialmente el contenido de un disco, crear un subdirectorio, instalar algún programa en un subdirectorio del disco duro, etc.

  En el caso del medio audiovisual compruebe el funcionamiento del equipo de vídeo, revise las conexiones entre los distintos elementos y la sintonización del monitor para recibir la señal del magnetoscopio o videocámara, etc.

- *Lea el capítulo "Pedagogía con imágenes/pedagogía de la imagen" de la publicación* Tecnología audiovisual. Guía de utilización *(págs.119/127). Anote sus conclusiones.*

- *Confeccione una hoja de trabajo* [3]*:*

  — *En relación al uso de los medios informáticos, pruebe a realizar una sencilla hoja de trabajo indicando una a una todas las instrucciones necesarias para que sus alumnos puedan poner en marcha el ordenador y cargar un programa concreto, situado en un subdirectorio del disco duro. No olvide verificar personalmente que las instrucciones de la hoja de trabajo son suficientes por sí mismas para lograr el objetivo propuesto.*

  — *Partiendo de un documento de vídeo al que tenga fácil acceso, seleccione un fragmento de breves minutos de duración. Diseñe luego una hoja de actividades para después de su visionado.*

- *Al hablar del papel que juega el profesorado durante las sesiones de trabajo con medios tecnológicos, hemos comentado la importancia de la observación, como instrumento de evaluación. Como actividad final, y ante la ingente cantidad de datos que pueden recogerse en una observación, le sugerimos reflexionar sobre aquellos que considera prioritarios. Una vez hecho esto, elabore una tabla en donde aparezcan estos aspectos primordiales como categorías bien definidas de observación.*

[3] Para esta actividad puede revisar las hojas de trabajo que figuran en los anexos de algunos de los módulos de cada propuesta.

Sistemas de comunicación verbal y no verbal:
Propuestas de trabajo

Presentación y planteamiento

La introducción de las nuevas tecnologías como medio didáctico en el aula implica, sin duda, un conocimiento global de las posibilidades generales que éstas ofrecen; pero además exige, en cierta medida, la adquisición de unos conocimientos tecnológicos que aseguren su utilización, especialmente del medio informático, sin tener que convertirse por ello en un experto en la materia. Por otra parte, este aprendizaje debe apoyarse en aplicaciones concretas y específicas de carácter didáctico, para no desvirtuar el objetivo principal del mismo.

Así pues, si completamos esa información general con un acercamiento directo a los medios que esté claramente vinculado a la actividad curricular, a través de ejemplificaciones didácticas para el aula, obtendremos, probablemente, una visión mucho más acertada de lo que la introducción de las tecnologías de la información y la comunicación conlleva y supone. Estaremos, por tanto, en mejores condiciones para incluirlas entre los materiales y medios que habitualmente empleamos en nuestras clases.

Este planteamiento nos induce a exponer DOS PROPUESTAS DE TRABAJO diferentes, articuladas por una temática común, cuya finalidad se manifiesta en dos objetivos:

- Presentar ejemplificaciones de utilización concreta de nuevas tecnologías en el aula, enmarcadas en el desarrollo de unos contenidos curriculares del área de Lengua Castellana y Literatura.

  Estas aplicaciones pueden tener un carácter formativo en cuanto que en ellas se comentarán todos los aspectos que se vean afectados por el uso de estos medios, como son la metodología, el desarrollo de las actividades, la confección de los materiales, la organización espacial, etc.

  Pueden servir al profesor como punto de partida para la elaboración de otras aplicaciones, con iguales o diferentes contenidos, y suponen una reflexión práctica sobre el proceso necesario para el uso didáctico de las nuevas tecnologías. Por supuesto, no intentan ser "modélicas", más bien ilustrativas, ni pretenden abarcar todas las opciones; son una muestra orientativa susceptible de ser modificada, sobre todo para adecuarse a las condiciones y necesidades de un grupo de alumnos y alumnas real y concreto.

- Ofrecer una serie de actividades relacionadas con la temática tratada, encaminadas a la adquisición de una formación tecnológica básica, que faciliten el conocimiento práctico de la utilización de los medios, en concreto de aquellos programas informáticos o materiales audiovisuales que se proponen en las ejemplificaciones.

  Pretendemos que estas actividades sirvan especialmente como PREPARACIÓN para comprender y, si se considera oportuno, poner en práctica las aplicaciones presentadas u otras similares. Están especialmente destinadas a profesores y profesoras que desconozcan los materiales propuestos, aunque pueden ser interesantes para los que ya poseen conocimientos de los mismos, en cuanto que se contextualizan dentro un contenido del área de Lengua Castellana y Literatura.

Dado su propósito, recogen diversos aspectos básicos de uso de los medios en relación con la temática tratada, sin agotar todas las posibilidades de los mismos. Para obtener un conocimiento más profundo o más amplio de las herramientas informáticas y audiovisuales será necesario acudir a las guías didácticas correspondientes, en las cuales se presenta un recorrido más o menos exhaustivo de sus funciones y posibilidades.

Sistemas de comunicación verbal y no verbal: ¿por qué?

Hasta no hace mucho tiempo los contenidos oficiales del área de Lengua Castellana y Literatura se centraban casi exclusivamente en el estudio del lenguaje verbal, oral o escrito. Se omitía así el conocimiento de otro tipo de lenguajes (icónicos, musicales, gestuales...) presentes en nuestra vida cotidiana o, en los mejores casos, se aludía someramente a ellos como apoyo o complemento subordinado al sistema verbal.

El currículo de la Educación Secundaria Obligatoria, sin embargo, contempla todo un bloque de contenidos relativos a los sistemas de comunicación verbal y no verbal, concediéndoles la misma importancia que a otros temas más habituales o ya más clásicos. Se trata del bloque n.° 5 del Currículo Oficial, cuya denominación coincide con el título de este trabajo.

Creemos que esto enriquece claramente el enfoque comunicativo del área y acentúa el contexto semiológico en el que se desarrolla, a la vez que recoge las necesidades de la sociedad actual, preparando a los alumnos para interpretar y elaborar mensajes de naturaleza más compleja.

En este bloque de contenidos se explicitan conceptos, procedimientos y actitudes que aluden directamente al lenguaje de la imagen, a los medios de comunicación o a diversas formas de expresión artística que integran distintos sistemas comunicativos. Las tecnologías de la información tienen un papel importante en la difusión y creación de estos mensajes, e incluso posibilitan lenguajes específicos del medio, como ocurre con el vídeo.

Así pues, por su carácter innovador y comunicativo y su conexión con las nuevas tecnologías, hemos elegido el análisis de sistemas de comunicación verbal y no verbal como eje principal de la actividad.

Relación con la Educación Primaria. Coherencia y continuidad de contenidos

La Educación Primaria contempla también un bloque de contenidos sobre los sistemas de comunicación verbal y no verbal. En esta etapa el alumnado entra en contacto con diversas formas de comunicación de una manera más intuitiva. Será en la Educación Secundaria cuando se lleve a cabo una reflexión específica y más sistemática de sus características, basada en consideraciones semiológicas.

Existe, pues, una cierta continuidad curricular que manifiesta la importancia de este tema y sus niveles de complejidad. Su desarrollo se inicia desde una temprana edad y se profundiza en él progresivamente. Así pues, podemos decir que está plenamente integrado en el área, vista en su totalidad, y no se trata, por tanto, de un contenido de carácter aislado o muy específico.

Relación con otras áreas. Interdisciplinariedad

La publicación *Secundaria Obligatoria. Lengua Castellana y Literatura*[1], editada por el Ministerio de Educación y Ciencia (incluida en las conocidas como "cajas rojas"), dedica un apartado a las relaciones que se establecen con otras áreas[2] y en él se menciona lo siguiente:

> *"La Música y la Educación Plástica y Visual, además de exhibir las características propias de un sistema de comunicación, ayudan a comprender el significado del hecho artístico, paralelo al verbal, aunque de distinta naturaleza. Ambas se combinan con el lenguaje verbal para construir determinados mensajes."*

Más adelante, en relación con la organización de los contenidos del bloque 5.°, menciona nuevamente la exigencia de la interdisciplinariedad (pág.124). Los propios contenidos coinciden en algún caso; así ocurre con el bloque 5.° del área de Educación Plástica y Visual:

> *"Sintaxis de los lenguajes visuales específicos: arquitectura, escultura, pintura, diseño, fotografía,* cómic, *cine, televisión, prensa."*

En relación con las nuevas tecnologías, hay también posibles materiales de uso común: así ocurre con los programas de dibujo o autoedición y vídeos referentes al lenguaje audiovisual. La posibilidad de realizar una experiencia conjunta no debe descartarse pues puede enriquecer el proceso de aprendizaje y, por otra parte, "rentabilizar" y sacar el máximo provecho de los materiales utilizados. En su momento veremos la conveniencia de plantear una experiencia de aula en combinación con el área de Educación Plástica y Visual para la elaboración de un cómic.

Delimitación y concreción de las propuestas

Dada la amplitud del tema elegido es necesario realizar una delimitación de su extensión, seleccionando algunos aspectos concretos que den cauce a nuestras propuestas de trabajo. No pretendemos en ningún caso desarrollar todo el bloque de contenidos, ni agotar todas las posibilidades de tratamiento del mismo. Nuestra intención es ofrecer una muestra relevante de utilización de nuevas tecnologías y proporcionar al profesorado unos materiales que le ayuden a su propia formación en este ámbito.

---

[1] Ministerio de Educación y Ciencia. Madrid, 1992. 209 págs.

[2] Orientaciones Didácticas: Orientaciones específicas, págs. 99-100.

Son muchos los aspectos interesantes que podrían estudiarse, pero nos decantamos por el siguiente: descubrir cómo se articulan dos lenguajes diferentes —lenguaje verbal y de la imagen— en un mismo acto de comunicación, analizando los diferentes recursos que ambos emplean para elaborar un mensaje con una intención comunicativa definida.

Para ello hemos elegido dos medios de expresión y comunicación que utilizan ambos códigos: *El cómic*, por una parte, y *La prensa y otras publicaciones*, por otra. Cada uno de ellos dará lugar a una propuesta de trabajo diferente, cuya conexión vendrá dada por el tema general que nos ocupa y el enfoque elegido.

El tratamiento de la prensa es un tema ya tradicional en el área de Lengua y Literatura. En muchos centros se han realizado experiencias relativas a la elaboración de publicaciones escolares, en las cuales a menudo se implican también departamentos y seminarios de otras áreas, pues la actividad se convierte en algo que afecta a todo el centro educativo.

Por otra parte, la incursión de las nuevas tecnologías en el ámbito de las comunicaciones ha influido notablemente en la concepción y en la confección actual de periódicos, revistas, etc. De igual manera, al estar estos medios al alcance de profesores y profesoras, la elaboración de una publicación escolar se convierte en una tarea más sencilla, más rápida y menos costosa, obteniéndose resultados de mayor calidad.

Lógicamente, las posibilidades de procesamiento de la información textual y gráfica del medio informático permiten la realización de ejercicios de análisis y puesta en práctica de procesos referentes a la creación de este tipo de mensajes.

Nuestra elección del cómic frente a otros medios de expresión y comunicación presentes en este bloque de contenidos está motivada por diversas razones:

- Es una muestra clara de comunicación en la cual se combinan y complementan el lenguaje verbal y el lenguaje de la imagen.
- Es un medio cercano, vinculado a la experiencia de alumnos y alumnas, que generalmente son (o han sido anteriormente) lectores y lectoras habituales de historietas y tebeos; se trata, además, de una actividad que acostumbran a realizar por propia iniciativa, como afición personal.
- Hasta ahora pocas veces se ha desarrollado este tema en las clases de Lengua Castellana y Literatura y, por tanto, puede resultar novedoso para profesores y alumnos; tal vez no se haya valorado anteriormente en su justa medida, ya sea por desconocimiento del mismo o por prejuicio; sin embargo, ofrece una gran riqueza y variedad de recursos expresivos, específicos o compartidos con otros medios (el cine, por ejemplo).
- Se presta a la utilización de "nuevas" tecnologías para facilitar su desarrollo. En cuanto a medios audiovisuales existen diversos vídeos relativos al tema e incluso, como ya veremos, también es posible el uso de una cámara en alguna actividad concreta, si se dispone de ella; también puede ser útil para el profesor la realización de transparencias que transmitan, resuman, desarrollen, propongan ejercicios, etcétera, sobre los contenidos.

En lo que respecta al medio informático, los programas de dibujo, el uso de un escáner, etc., pueden contribuir notablemente al desarrollo de actividades de creación y manipulación de imágenes y textos, lo que permitirá explorar y poner en práctica los recursos expresivos del cómic.

Por otra parte, si su concepción como un contenido curricular del área es algo novedoso, como ya dijimos, no lo es menos su tratamiento con medios tecnológicos; la aplicación de programas como el procesador de textos en temas relativos a la comprensión y expresión escrita o al conocimiento del sistema lingüístico está bastante difundida y hay muchos trabajos y experiencias sobre ello. En esta ocasión hemos preferido proponer nuevos caminos de aplicación de los medios en el área de Lengua Castellana y Literatura.

Diseño de las propuestas

Ambas propuestas se presentan separadas y tienen sus propios objetivos, contenidos, etc., puesto que sus temáticas, aun vinculadas por un bloque de contenidos común, tienen entidad suficiente para ser abordadas de forma independiente.

Cada una se desarrolla mediante un conjunto de **módulos** que aporta diversos tratamientos de los contenidos propuestos. Estos módulos **tienen entidad por sí mismos**, en cuanto que su lectura y realización no exige el conocimiento de los restantes que conforman la propuesta.

Sin embargo, también se definen como **complementarios**, puesto que configuran un proceso global y coherente de desarrollo de cada tema y no son únicamente una colección variada e inconexa de actividades.

Por tanto, al acercarse a una u otra propuesta, se sugiere la lectura completa de los módulos que la componen para obtener una visión amplia de la misma, aunque sea perfectamente válido la elección de uno u otro en función de los intereses del lector.

Los módulos pueden diferenciarse entre sí por varias razones, que se especificarán posteriormente en cada caso:

- Los contenidos que desarrollan o el enfoque dado a los mismos.
- Los objetivos a los que se refieren.
- Los medios o los materiales que se proponen (informáticos o audiovisuales; distintos tipos de programas informáticos o de documentos de vídeo, etc.).
- El tipo de actividad que desarrollan (obtener información, analizar, aplicar conocimientos...).

Por último cabe señalar el funcionamiento interno de cada módulo, en el cual se combinarán las explicaciones generales con la propuesta de ejercicios concretos para el profesorado, siempre con el objetivo de ayudarle en su formación. Así sugerimos no sólo efectuar la lectura de los módulos, sino también la realización de las actividades que se proponen, tanto en la parte de formación tecnológica como en la ejemplificación didáctica. Sugerimos efectuar ante cada uno el siguiente proceso:

1. Lectura inicial de la presentación y el planteamiento inicial.
2. Reconocimiento y localización de los medios y materiales reseñados en el módulo.
3. Lectura del apartado correspondiente a las actividades para la formación tecnológica del profesorado y realización de los ejercicios propuestos, contrastando los resultados obtenidos con las posibles soluciones que en algunos casos aportamos.
4. Lectura completa del apartado referido a la ejemplificación didáctica.

5. Lectura detallada y realización personal de las actividades específicas propuestas para los alumnos. Revisión y análisis de los materiales complementarios que se adjuntan.

6. Análisis de la relación de cada módulo con los restantes.

7. Reflexión sobre las posibilidades de utilización concreta en el centro en el que trabajamos. Diseño de otras aplicaciones similares o relacionadas.

Propuesta número 1
La prensa y otras publicaciones

El currículo de la E.S.O. como marco de referencia

Relación con los contenidos del currículo oficial

La mayoría de los contenidos que atañen a esta propuesta de trabajo están recogidos en el bloque n.° 5 del currículo oficial, denominado "Sistemas de comunicación verbal y no verbal"; sin embargo, también se incluyen otros reseñados en los restantes bloques, especialmente de carácter procedimental.

A continuación ofrecemos la relación de los mismos, respetando la numeración que presentan en los documentos elaborados y publicados por el Ministerio de Educación y Ciencia, de las coloquialmente denominadas "cajas rojas".

Conceptos	Procedimientos	Actitudes
2.2 Tipo y formas de discurso en la comunicación escrita. 5.4 Los medios de comunicación: prensa, radio, televisión, etc. La publicidad.	2.2 Análisis de textos escritos de distinto tipo (narraciones, descripciones, exposiciones, etc.) atendiendo a su intención comunicativa, a las características de la situación de comunicación y a sus elementos formales. 2.4 Preparación, realización y evaluación de textos escritos de distinto tipo (informes, cartas, crónicas, entrevistas, ensayos, etc.). 2.7 Consulta y aprovechamiento de las fuentes de documentación escrita para la realización de tareas concretas. 2.9 Aprovechamiento de las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías para la producción, manipulación de textos y tratamiento de la información. 5.1 Análisis de las diferencias, semejanzas y relaciones entre los lenguajes verbales y no verbales.	2.1 Valoración de la lengua escrita como instrumento para satisfacer una amplia gama de necesidades de comunicación (transmitir información, expresar sentimientos e ideas, contrastar opiniones, etcétera) y para regular y modificar conductas. 2.2 Interés por la lectura como fuente de información, aprendizaje, conocimiento y placer. 2.3 Respecto hacia las convenciones de la norma escrita, valorando simultáneamente la potencialidad innovadora y creativa de su uso.

CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES
	5.2 Interpretación de distintos tipos de mensajes en los que se combinan el lenguaje verbal con otros lenguajes no verbales.	5.3 Recepción activa y actitud crítica ante los distintos mensajes de los medios de comunicación.
	5.3 Manipulación de diferentes tipos de lenguajes no verbales explorando sus posibilidades comunicativas y expresivas.	5.5 Interés y receptividad ante las nuevas tecnologías de la comunicación y actitud crítica ante su uso.
	5.4 Producción de mensajes en los que se combinan el lenguaje verbal con otros lenguajes.	
	5.5 Análisis y exploración de las posibilidades comunicativas de algunos medios de comunicación (prensa, radio, televisión, etc.).	

En relación con los objetivos generales del área, destacamos el siguiente:

5. *Reconocer y analizar los elementos y características de los medios de comunicación, con el fin de ampliar las destrezas discursivas y desarrollar actitudes críticas ante sus mensajes, valorando la importancia de sus manifestaciones en la cultura contemporánea.*

Nivel educativo al que se dirige

Esta propuesta de trabajo se dirige a dos niveles educativos distantes entre sí, pertenecientes ambos a la etapa de Secundaria Obligatoria: 1.° y 4.° curso de la E.S.O. Esto es posible gracias a su estructura, que será analizada en el siguiente epígrafe, y que ahora adelantamos de forma sucinta: se organiza en tres módulos distintos e independientes, de los cuales el primero se destina al primer curso de la etapa y el segundo al último de la misma; el tercer módulo es complementario a ambos y se dirige fundamentalmente al profesorado.

Descripción de la propuesta

Objetivos y contenidos específicos

Objetivos	Módulos	
	I	II
• Identificar los aspectos más relevantes de los medios de comunicación, en concreto de la prensa.	X	X
• Reconocer algunos géneros periodísticos y saber utilizarlos en situaciones concretas.	X	
• Analizar el contenido de mensajes tomados de la prensa y de otro tipo de publicaciones.	X	X
• Producir mensajes escritos adecuándolos a la situación y con una intencionalidad comunicativa definida.	X	X
• Identificar el punto de vista en una información por la expresión utilizada.	X	X
• Reconocer y aplicar técnicas de ubicación de los mensajes en la prensa, en función de su capacidad para captar la atención del lector.		X
• Analizar la interacción de códigos verbales y no verbales en la difusión de la información.		X
• Conocer y valorar la interrelación entre todos los elementos que configuran una página impresa.		X
• Tomar conciencia de la influencia de la presentación de los mensajes en la percepción del receptor.		X
• Reconocer y valorar las posibilidades que ofrecen las tecnologías en la comunicación escrita y en el tratamiento de la información.	X	X

Contenidos	Módulos	
Conceptos	I	II
• Estructura y composición de diferentes publicaciones.	X	X
• Los géneros periodísticos:	X	
— La noticia: estructura; configuración del mensaje; intencionalidad comunicativa.		
— La entrevista: el proceso previo; la elaboración del guión; la intencionalidad oculta y manifiesta de los interlocutores en sus mensajes, la importancia del contexto y los referentes.		
• La presentación de la información: interacción de códigos comunicativos.		X
— La disposición de la página.		
— Jerarquización de los elementos por su importancia:		
– Elementos gráficos de parcelación (corondeles, filetes, recuadros...)		
– Recursos visuales: topográficos, tipográficos.		
– Inclusión de imágenes; su relación con los mensajes verbales.		
Procedimientos	I	II
• Recopilación, clasificación y observación de diversos materiales de distintas publicaciones.	X	X
• Análisis de noticias y entrevistas.	X	X
• Creación de noticias a partir de una información dada.	X	X
• Diseño y elaboración de entrevistas.	X	
• Transformación de un género periodístico en otro.	X	
• Creación de titulares, encabezamientos, entradillas...	X	X
• Reconocimiento y aplicación de los criterios de relevancia de la información.		X
• Descubrimiento y análisis de la importancia de recursos visuales (tipográficos y topográficos).		X
• Combinación de textos con imágenes y gráficos.		X
• Utilización de las nuevas tecnologías en el tratamiento de la información.	X	X
• Confección de una página de una posible publicación utilizando las tecnologías.		X

ACTITUDES	I	II
• Apreciación de la importancia de los medios de comunicación escrita en nuestra sociedad.	X	X
• Reconocimiento de la influencia de diferentes códigos ante la lectura de los mensajes.	X	X
• Toma de conciencia de la existencia de una intencionalidad en la difusión de la información.	X	X
• Interés y disfrute en la difusión de mensajes de elaboración y diseño personal.	X	X
• Valoración de la aplicación de las tecnologías en el tratamiento de la información.	X	X

Estructura

Como ya dijimos anteriormente, se compone de tres módulos distintos; los dos primeros tienen en común diversos aspectos: su conexión con el tema planteado y su estructuración interna, pues ambos presentan una introducción, unas actividades de formación para el profesorado y una ejemplificación didáctica; asimismo, comparten algunos contenidos y objetivos curriculares (consultar el epígrafe anterior) y en ambos se utilizan medios informáticos.

Sin embargo, también presentan peculiaridades que los diferencia:

- El ciclo educativo al que se dirigen.
- El material informático que emplean.
- Diversos objetivos y contenidos, adecuados al curso que les corresponde.

El tercer módulo, por su parte, presenta una clara diferenciación con los anteriores, en cuanto que no incluye una ejemplificación didáctica de aplicación en el aula; su finalidad es informar al profesorado y mostrar alguno de los usos de una herramienta informática concreta, que puede serle útil para la preparación de materiales incluidos en el resto de los módulos. Por esto no se tiene en cuenta para la consecución de objetivos.

Módulo I: Aproximación al género periodístico: noticias y entrevistas

Se propone una primera incursión en el mundo de la prensa a través del conocimiento y estudio de dos géneros periodísticos concretos: la noticia y la entrevista.

Se destina al primer ciclo de la E.S.O. y por ello se plantea como un primer acercamiento a este medio de comunicación, cuyo análisis se realizará presumiblemente en cursos posteriores con mayor complejidad y extensión.

La herramienta informática de trabajo empleada es el procesador de textos, uno de los materiales más importantes en el uso del medio informático en el área de Lengua Castellana y Literatura. El programa elegido en esta ocasión es el procesador de textos incluido en el paquete integrado WORKS.

Módulo II: Los códigos visuales en la transmisión de la información escrita

Este módulo presenta una mayor complejidad en los contenidos que aborda, así como en la utilización de los medios informáticos que se aplican, puesto que se dirige a un nivel educativo bastante superior al anterior, al último ciclo de la E.S.O. Por ello, no se limita al estudio del medio periodístico, sino que presenta actividades que competen a otro tipo de publicaciones y de mensajes.

Su intencionalidad se basa en el estudio y aplicación de los recursos visuales— tipográficos, topográficos, etcétera — que se aplican en la presentación los mensajes escritos, su influencia en la percepción de los mismos y la intencionalidad que en algunos casos encierran.

Para ello, se propone una incursión en el mundo de la autoedición mediante el uso de un programa informático adecuado para tal fin, concretamente EXPRESS PUBLISHER, que posibilita toda una serie de actividades relacionadas con el tema que nos ocupa: la interrelación de códigos en la comunicación.

Módulo III: Obtención y uso de imágenes digitales

Este último módulo tiene como interés principal proponer el uso de una herramienta informática denominada escáner y un programa de tratamiento de las imágenes, FOTO TOUCH, como un medio para elaborar materiales que puedan utilizarse tanto en actividades de módulos anteriores como en otras nuevas diseñadas por el profesorado.

Se trata, en definitiva, de convertir imágenes reproducidas en papel en imágenes digitales manipulables con el ordenador. Esto permitirá disponer de un conjunto de materiales aplicables a las actividades realizadas con programas informáticos, o bien para ser imprimidas en papel.

Su objetivo es informar al profesor de sus pobilidades básicas y capacitarle para su uso a través de la propuesta de ejercicios concretos. Su lectura servirá igualmente para reflexionar sobre su aplicación directa en el aula, aunque no se plantee ninguna ejemplificación didáctica específica.

Medios y materiales

MÓDULOS	MEDIOS	MATERIALES
I	Ordenador Impresora Ratón	Programas informáticos: • Entorno WINDOWS • WORKS Ficheros de trabajo Materiales impresos Hojas de trabajo y de ejercicios
II	Ordenador Impresora Ratón	Programas informáticos: • Entorno WINDOWS • EXPRESS PUBLISHER • WORKS (opcional) Ficheros de trabajo Materiales impresos Hojas de trabajo
III	Ordenador Escáner Impresora	Programas informáticos: • Entorno WINDOWS • FOTO TOUCH Dibujos impresos

Sugerencias para la lectura y aplicación de los módulos

La distinción de niveles educativos confiere en este caso una gran independencia a cada módulo en relación con el resto. Sin embargo, recomendamos la lectura integral de todos porque pueden orientar al profesor o la profesora en el diseño de actividades complementarias para los contenidos propuestos en cada caso.

Así, las actividades expuestas en el Módulo I para el estudio de los géneros periodísticos pueden ampliarse si, por ejemplo, se maquetan y se ilustran mediante el programa de autoedición y el uso del escáner.

Por su parte, la confección de una página con EXPRESS PUBLISHER hace muy aconsejable la utilización previa de un procesador para la introducción de los textos, que bien puede ser WORKS.

Si el objetivo es la realización de una publicación escolar del centro educativo será fundamental estudiar los tres módulos de esta propuesta, así como llevar a cabo una lectura del Anexo 1 del Módulo II, en el que se incluyen algunas orientaciones para la planificación y puesta en marcha de esta actividad.

Módulo I

Aproximación al género periodístico: noticias y entrevistas

Exposición inicial

- Los procesadores de textos
- Los procesadores de textos en el entorno educativo
- El aprendizaje de un sistema de tratamiento de textos
- El procesador de textos WORKS

Actividades para la formación del profesorado

- Actividad número 1
- Actividad número 2
- Actividad número 3
- Actividad número 4
- Actividades de ampliación

Ejemplificación didáctica

- ¿A quién va destinada?
- Orientaciones didácticas
- Organización y agrupamientos
- Materiales
- Proceso de implementación: Actividades
  - — Grupo 1.°: La entrevista
  - — Grupo 2.ª: La noticia

Anexos

- Anexo 1
- Anexo 2
- Anexo 3
- Anexo 4

Exposición inicial

Los procesadores de textos

Los procesadores o tratamientos de textos son programas de ordenador que permiten realizar las operaciones necesarias para la creación, almacenamiento, corrección e impresión de un texto.

El usuario, por medio del teclado del ordenador, introduce el texto; éste aparece en pantalla, donde puede corregirse, modificarse o adoptar la forma deseada a través de instrucciones específicas que difieren de unos procesadores a otros.

Las principales funciones que se realizan con el procesador de textos son: edición y formato, almacenamiento, impresión y, en algunos casos, comunicación con otros programas. A continuación pasaremos a describir brevemente cada una de estas funciones.

Edición y formato

Se denomina edición de un texto al conjunto de acciones que se deben ejecutar desde que se comienza a crear un documento textual hasta que está completamente escrito, reformado, corregido y ordenado en la pantalla.

Una de las grandes ventajas de esta herramienta informática es que al escribir no hay que preocuparse del final de la línea pues, cuando ésta se completa, el programa traslada las palabras a la línea siguiente de forma automática. Este proceso funciona igualmente para el final de página.

En esta fase el programa permite suprimir, sustituir o insertar caracteres, palabras o frases, sin prácticamente ninguna limitación.

También permite marcar palabras, frases, párrafos o incluso el documento completo, de tal manera que forme lo que suele denominarse bloque. Con un bloque pueden realizarse operaciones diversas. Por ejemplo, un bloque marcado puede copiarse y situarse en otro lugar del documento, moverse o eliminarse; asimismo se le puede cambiar el tipo de letra (negrilla, cursiva, subrayado...), los valores del margen, etc.

Existen procesadores de textos que pueden incorporar gráficos o dibujos al documento. Estos gráficos pueden igualmente funcionar como un bloque, con posibilidad de ser copiados, eliminados o movidos. Algunos programas incluso permiten cambiar a voluntad el tamaño de estos gráficos.

Respecto al formato, los procesadores de textos permiten definir determinados parámetros del documento, que pueden ser modificados en cualquier momento. Seguidamente enumeraremos algunas de las acciones que pueden ejecutarse mediante la asignación de valores concretos a estos parámetros, presentes en la mayoría de los procesadores de textos:

- Establecer la longitud de la línea, y el espacio entre una línea y otra.
- Establecer el tamaño de la página, con el número de líneas por página y los márgenes superior e inferior.

- Justificar el texto a la derecha, izquierda o a ambos lados de la página.
- Centrar el texto con respecto a los márgenes laterales.
- Seleccionar un tipo y tamaño de letra de entre los que el programa ofrece.

Almacenamiento

Cuando se edita o crea un texto, éste reside en la memoria de trabajo (interna) del ordenador, que sólo puede guardarlo temporalmente ya que cuando el aparato se desconecta, el documento se pierde. Para evitarlo, antes de apagar el ordenador es preciso guardar o archivar el documento en un disco. El documento guardado es lo que habitualmente se denomina fichero o archivo.

Será necesario seguir las instrucciones y normas propias del programa que se utilice para poder guardar un documento bien en el disco duro del ordenador, bien en un disquete flexible o, para mayor seguridad, en ambos soportes.

La operación de archivado de documentos debe repetirse frecuentemente durante la edición de los textos, para no perderlos por determinadas causas como, por ejemplo, una interrupción del suministro de energía eléctrica. De todas formas, esta precaución puede ser innecesaria cuando se trabaja con algunos procesadores que realizan copias de seguridad del documento a intervalos regulares de tiempo, pudiendo definir el usuario la amplitud del intervalo de la copia.

Impresión

La mayor parte de las veces es imprescindible obtener una copia en papel del texto que se ha escrito y archivado en disco. Habrá entonces que hacer uso de una impresora de cuyas posibilidades dependerá, en gran parte, la calidad del documento impreso.

Si se decide imprimir el texto, antes de hacerlo se deberá indicar desde el programa de tratamiento de textos las características con las que queremos que el texto se imprima: cabecera, pie de página, impresión de parte o del documento completo, tamaño y clase del papel, numeración de las páginas, número de copias, etc.

Muchos de los procesadores de textos que existen en el mercado traen ya definidos unos valores para todos estos parámetros. Estos valores suelen ser los correspondientes al tipo de documentos más habituales, con lo que el usuario puede imprimir sin tener que determinar previamente ninguno de ellos.

Algunos procesadores de textos muestran en pantalla cómo va a quedar el documento en el papel, con las cabeceras, márgenes, los distintos tipos de letras, etc. Otros, sin embargo, no permiten apreciar cómo quedará el documento hasta el momento de su impresión.

Una función interesante que tienen algunos programas es la de fusión de documentos, con la que es posible crear una serie de documentos originales similares pero no idénticos. Algunas aplicaciones típicas para esta función son los envíos por correo, cartas personalizadas, etc. Los documentos de fusión se crean combinando un documento primario (fijo) que permanece invariable durante las series de impresiones de fusión, y un documento secundario (variable) que es insertado en los lugares prefijados del documento.

Comunicación con otros programas

Algunos procesadores de textos forman parte de lo que se llama paquete integrado. Los paquetes integrados son un conjunto de programas distintos (procesador de textos, base de datos, programa de gráficos, hoja de cálculo, etc.) cuya característica principal es que pueden interaccionar entre sí, lo que hace aumentar sus posibilidades de uso en distintos campos. Así por ejemplo, podemos trasladar fácilmente al documento que estemos creando con el procesador de textos, la información contenida en los registros de una base de datos.

Hemos dejado entrever que todas estas funciones dependen, a su vez, del tipo de procesador que estemos utilizando pues la variedad de los sistemas de tratamiento de textos que podemos adquirir es amplia, pudiéndose encontrar procesadores más o menos sofisticados y, en consecuencia, más o menos difíciles de manejar. Las diferencias existentes entre unos y otros determinarán que la selección de un procesador deba realizarse en función de las necesidades del campo concreto en donde se vaya a utilizar pues estas necesidades variarán, naturalmente, de unos usuarios a otros. Ni qué decir tiene, que las necesidades (y por tanto las exigencias) de una editorial no tendrán nada que ver con las de un centro escolar.

Los procesadores de textos en el entorno educativo

Procesador de textos y currículo

La Secundaria Obligatoria constituye una etapa educativa que recoge en el currículo oficial, elaborado por las autoridades educativas, la necesidad de que el alumnado conozca y utilice las nuevas tecnologías.

El currículo del área de Lengua Castellana y Literatura no queda al margen de lo anteriormente apuntado, pues menciona explícitamente aquellos aspectos en donde las nuevas tecnologías pueden jugar un papel central.

Con respecto al tema que nos ocupa, se hace una referencia directa hacia los procesadores de textos en el bloque de contenidos número 2: "Usos y formas de la comunicación escrita", en donde podemos encontrar un contenido procedimental que textualmente dice:

> *"Aprovechamiento de las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías para la producción, manipulación de textos y tratamiento de la información".*

El uso, pues, de esta herramienta en el aula, queda plenamente justificado. Sólo resta seleccionar el procesador de textos más adecuado para nuestros intereses.

La selección del procesador de textos

En línea con lo expuesto anteriormente, será necesario encontrar los procesadores más apropiados para su empleo en los centros de enseñanza, es decir, para uso del profesorado y del alumnado.

Entre los criterios que deben primar al seleccionar una herramienta de esta clase, podemos situar en un lugar destacado la sencillez de manejo, pues no debemos olvidar que el objetivo fundamental o el contenido que se intenta cubrir con la actividad que se propone, puede quedar diluido si el alumnado dedica la mayor parte del tiempo a resolver problemas técnicos o de manejo del programa.

Además de la sencillez de uso del programa se deberán valorar otros criterios, como por ejemplo que los menús e instrucciones aparezcan en castellano correcto y sean comprensibles y fáciles de ejecutar, que dispongan de herramientas de ayuda como los diccionarios que permiten corregir la ortografía, que no tenga un coste elevado, etc.

Se trata en definitiva de seleccionar una herramienta que, después de pocas horas de práctica, no exija del usuario ningún esfuerzo, para que de esta forma pueda concentrarse en la creación y elaboración del trabajo.

Si, de todas formas, el procesador seleccionado resulta todavía muy sofisticado para su uso en el aula existe la solución de enseñar al alumnado únicamente lo imprescindible para poder trabajar, ignorando todo aquello que no necesite.

Procesadores de textos y otras herramientas informáticas

Si comparamos los procesadores de textos con otros programas que pueden ser útiles en el área de Lengua, podemos extraer una serie de ventajas y desventajas.

En cuanto a las primeras, es importante destacar su alto grado de aplicabilidad, pues este material informático puede tener aplicaciones en distintos niveles y contenidos curriculares. Permite al profesorado, además, ajustar el tipo y la dificultad de las actividades a las necesidades del grupo concreto de alumnos con el que trabaje. El alumnado, por su parte, puede llevar a cabo actividades de creación y no solamente de resolución.

Entre las desventajas, podemos citar el que estos programas no se aplican directamente, sino que exigen un trabajo previo del profesor que debe, por ejemplo, seleccionar e introducir los textos, núcleo de la actividad. Por otro lado, los procesadores no evalúan los resultados del trabajo, ni señalan los errores cometidos. Para terminar, citemos también que exigen unos mínimos conocimientos de uso. De la adquisición de estos mínimos conocimientos hablaremos a continuación.

El aprendizaje de un sistema de tratamiento de textos

El aprendizaje de un sistema de tratamiento de textos es una habilidad cognitiva compleja en la que confluyen distintas variables. Así, según parece desprenderse de algunos estudios psicológicos[1], los sujetos de baja capacidad espacial, los de más edad y los peores lectores, tienen más dificultad para aprender esta habilidad.

[1] De Juan Espinosa y Colom Marañón en *Psicología Diferencial y Cognición*, Ed. Promolibro. Valencia.

Por otra parte, diversos estudios realizados también en el ámbito de la Psicología Cognitiva ponen de manifiesto cómo influye la presencia de teorías, conocimientos o experiencias previas en el desarrollo o aprendizaje de una nueva habilidad, estrategia, contenido, etc. En síntesis, estos estudios vienen a mostrar cómo la experiencia previa puede facilitar el aprendizaje siempre y cuando el nuevo conocimiento esté en la misma dirección del anteriormente existente; y al contrario, un conocimiento previo dificultará el aprendizaje cuando los dos conocimientos, el nuevo y el previo, estén en direcciones diferentes.

Por tanto, además de las variables psicológicas que de alguna manera tienen que ver con la adquisición de la habilidad de producir textos utilizando un procesador, el aprendizaje de dicha habilidad no puede quedar al margen de la posible influencia de conocimientos anteriores. Si intentamos analizar qué conocimientos previos pueden influir positiva o negativamente en este aprendizaje podemos mencionar tres aspectos:

- El conocimiento o contacto previo con ordenadores.
- El conocimiento del teclado.
- El manejo de máquinas de escribir convencionales.

Seguidamente entraremos a hablar con más detalle de cada uno de estos tres aspectos mencionados.

Contacto previo con ordenadores

Aunque para el aprendizaje de un sistema de tratamiento de textos no son imprescindibles conocimientos de informática, no cabe duda que el haber manejado ordenadores alguna vez hará más sencilla esta tarea. Así pues, será muy útil contar, entre otros, con los siguientes conocimientos:

- Familiarización con la terminología y con determinados conceptos propios de este campo: conocimientos de palabras como cursor, monitor, unidad central, capacidad de disco, etc.
- Manejo del ratón e impresora.
- Experiencia previa en la gestión de discos y archivos: formateo de discos, realización de copias de seguridad, copia y borrado de ficheros, organización de los archivos en directorios y subdirectorios, etc.

Conocimiento del teclado

Comparando los procesadores de textos con otro tipo de *software*, quizás sean éstos los programas que más ampliamente utilizan el teclado del ordenador. Es por ello que su conocimiento facilitará enormemente el aprender a utilizar esta herramienta informática. Es más, el trabajo con procesadores de textos exige como requisito un conocimiento mínimo de determinadas teclas y funciones.

El teclado del ordenador es parecido al de una máquina de escribir convencional pero, además de las letras y números, incluye teclas especiales. Algunas de estas teclas son las que a continuación enumeramos des-

cribiendo someramente la función que realizan. No cabe duda que el conocimiento de estas teclas facilitará en gran medida el desarrollo de la habilidad que nos ocupa.

- Tecla **ENTRAR o INTRO**: sirve para indicar al ordenador que ejecute una determinada orden. También sirve para dejar líneas en blanco cuando se escribe (como el retorno del carro en las máquinas de escribir).
- Teclas **CONTROL** (o Ctrl), **ALT**, **SHIFT**: sirven para obtener caracteres o funciones especiales. Se usan combinadas con otra tecla, manteniéndose pulsadas mientras ésta se pulsa.
- Tecla **BLOQ MAYUS**: al pulsar esta tecla queda activada y no se desactivará hasta que la pulsemos de nuevo. Cuando está activada, todo lo que escribamos aparecerá en letra mayúscula.
- Tecla **SUPR o DEL**: sirve para borrar el carácter en el que se encuentra el cursor.
- Tecla **RETROCESO** o ← : sirve para borrar el carácter que está situado inmediatamente a la izquierda del cursor.
- Teclas de **movimiento del cursor**, o →, ←, ↑, ↓, desplazan el cursor a través del texto en la dirección indicada por la flecha (arriba, abajo, izquierda y derecha).
- Tecla **INSERTAR o INS**: sirve, habitualmente, para activar o desactivar los dos modos de trabajo en un procesador de textos, el modo INSERTAR y el modo SOBREESCRIBIR, de los que hablaremos más adelante.
- Teclas **AVANCE DE PÁGINA** (o Av pág), **RETROCESO DE PÁGINA** (o Re pág): estas dos teclas nos permiten movernos por un documento escrito, de página en página, avanzando o retrocediendo respectivamente.
- Tecla **BARRA ESPACIADORA**: introduce espacios en blanco al escribir.
- Tecla **TABULADOR o TAB**: al pulsarla, traslada el cursor hasta el tabulador más próximo.

— *Localice en el teclado de su ordenador todas y cada una de las teclas descritas. Compruebe sus nombres.*

— *Consulte en el manual de usuario que acompaña al ordenador las secciones dedicadas al teclado.*

Procesadores de textos y máquinas de escribir

Hemos dicho anteriormente que los procesadores de textos son programas informáticos concebidos especialmente para elaborar textos mediante ordenador. Podría decirse que la combinación ordenador-procesador de textos no es más que la evolución natural de las máquinas de escribir clásicas, existiendo por ello cierta similitud entre ambos tipos de herramientas. Quizás sea el teclado del ordenador en donde esta similitud es más notoria, ya que éste dispone de un grupo central de teclas muy semejante (prácticamente idéntico) al teclado de la máquina de escribir, tanto en lo que se refiere a la ubicación espacial de las teclas como a las funciones que éstas cumplen.

De lo anteriormente expuesto puede deducirse que el conocimiento o contacto que una persona haya tenido con máquinas de escribir influirá de alguna manera, a modo de experiencia previa, en el manejo de un procesador de textos a través del ordenador, en virtud de las similitudes ya mencionadas entre ambos aparatos.

Esta influencia será positiva en general puesto que para manejar un procesador de textos, la nueva habilidad que se va a desarrollar, se requieren determinados conocimientos ya adquiridos por las personas que manejan las máquinas de escribir: el ordenamiento de las letras en el teclado, el uso de tabuladores, el modo de seleccionar una sola de las distintas funciones que puede realizar una tecla, la utilización de las letras mayúsculas y de la barra espaciadora, etc.

No obstante, existen algunas acciones que casi todos los procesadores de textos realizan y que siguen una dirección distinta a la de las máquinas de escribir, es decir, son acciones que estos últimos aparatos no pueden realizar o que lo hacen de forma diferente, motivo por el cual su aprendizaje puede presentar dificultad para aquellas personas diestras en el uso de estas herramientas. En las líneas siguientes pasamos a ilustrar esta idea con algunos ejemplos:

- Los procesadores de textos consideran los espacios en blanco como un carácter más, con las mismas peculiaridades que una letra, un número o un signo de puntuación; por tanto, si una vez que hemos insertado un espacio en blanco deseamos eliminarlo, deberemos hacerlo utilizando las teclas de borrado, como si de cualquier otro carácter mecanográfico se tratara. Esta característica puede resultar difícil de comprender para los usuarios de máquinas de escribir que nunca han borrado espacios en blanco, puesto que hasta ahora siempre habían sido lugares "vacíos". Observemos el siguiente texto, en el que se han insertado espacios en blanco dividiendo en dos la palabra "escribir":

  "El procesador de textos permite es cribir toda clase de cartas y documentos, almacenarlos en disco e imprimirlos."

Si deseamos eliminar los espacios en blanco que se han insertado erróneamente, podremos hacerlo situando el cursor inmediatamente después de la sílaba "es", y pulsar varias veces la tecla de borrado (SUPR o DEL) correspondiente; de esta forma, todo el texto posterior se traslada hacia la izquierda consiguiendo el efecto deseado:

"El procesador de textos permite escribir toda clase de cartas y documentos, almacenarlos en disco e imprimirlos."

Las ventajas son indiscutibles pues la solución a este problema con una máquina de escribir clásica obligaría a borrar el texto posterior a la sílaba "es", para reescribirlo de nuevo en la posicición correcta con el consiguiente deterioro de la presentación final del trabajo.

- Casi todos los procesadores de textos tienen dos modos básicos de trabajo:

  — Modo INSERTAR: cuando este modo está activado pueden introducirse sin limitación en cuanto a amplitud todo tipo de caracteres, frases o textos en un texto previamente escrito. De este modo, imaginemos que en el texto del ejemplo anterior queremos insertar la siguiente frase:

  "recuperarlos para modificarlos"

Para hacerlo, deberemos situar el cursor en el sitio que consideramos adecuado y, una vez allí, teclear la frase que se va a insertar:

"El procesador de textos permite escribir toda clase de cartas y documentos, almacenarlos en disco, *recuperarlos para modificarlos* e imprimirlos."

— Modo SOBREESCRIBIR: como su nombre indica, deberemos activar este modo cuando queremos sobreescribir, o lo que es lo mismo, escribir encima de un texto ya existente, con lo que lograremos sustituir un texto por otro. Si deseo sustituir el texto anterior por este otro texto:

"Un procesador de textos es un programa que permite crear, modificar, guardar, recuperar e imprimir textos."

Lo más rápido será colocarse al principio del texto que va a ser sustituido y teclear el nuevo texto:

"*Un procesador de textos es un programa que permite crear, modificar, guardar, recuperar e imprimir textos* los del disco para modificarlos e imprimirlos."

Posteriormente sólo resta eliminar "lo que sobra" del texto primitivo[2].

El paso de un modo a otro suele ser sencillo, normalmente basta, en casi todos los procesadores, con pulsar una tecla, la denominada INS: si nos encontramos en modo INSERTAR y pulsamos esta tecla, pasaremos al modo SOBREESCRIBIR y, si volvemos a pulsar esta tecla, nos encontraremos nuevamente en el modo INSERTAR. La elección de uno u otro modo vendrá dada por las exigencias de la tarea y/o las preferencias del usuario.

El procesador de textos

WORKS es algo más que un procesador de textos. WORKS forma parte de lo que anteriormente hemos denominado paquete integrado. Los paquetes integrados, como hemos mencionado, son herramientas informáticas bastante potentes constituidas por varios programas independientes que pueden comunicarse entre sí. El paquete integrado WORKS se compone, además del procesador de textos, de un programa gestor de bases de datos, de una hoja de cálculo, de un programa de gráficos y otro de comunicaciones.

Aunque nos centraremos únicamente en el procesador de textos, no está de más saber que desde este programa, por ejemplo, podemos incorporar a nuestros textos gráficos o información perteneciente a alguna de las bases de datos creadas con los correspondientes programas que integran el paquete.

El procesador de textos WORKS[3] incorpora las funciones básicas de cualquier otro procesador.

---

[2] Esta acción podría haberse llevado a cabo también en el modo INSERTAR, pero hubiera supuesto tener que borrar todo el texto primitivo y no sólo unos cuantos caracteres, con lo que se hubiera empleado más tiempo en obtener el mismo resultado.

[3] En adelante, utilizaremos la palabra WORKS para hacer referencia únicamente al procesador de textos, aunque ya sabemos que WORKS se compone de más programas.

En cuanto a la edición, WORKS permite:

- Tener abiertos, a la vez, dos o más documentos. Esta característica es interesante ya que nos posibilita trasladar o copiar información de un documento a otro, con relativa facilidad.
- Poner marcas en el texto, de tal manera que podemos desplazarnos rápidamente al lugar marcado, desde cualquier parte del documento.
- Buscar cualquier palabra o frase y reemplazarlas por otras cadenas de caracteres.
- Operar con bloques de texto: copiarlos, moverlos, eliminarlos y modificar su formato.
- Corregir errores ortográficos y mecanográficos, y buscar sinónimos para una palabra concreta, mediante el uso de diccionarios que el propio programa incorpora.
- Insertar en el documento lo que WORKS denomina "objetos", y que pueden ser dibujos, gráficos, textos en forma de notas o comentarios, etc.

Si queremos dar formato al documento, con WORKS podemos:

- Definir la separación entre las líneas del documento, pudiendo elegir entre espacio sencillo, doble espacio o cualquier otro valor que establezcamos.
- Situar tabuladores en los lugares del texto que deseemos pudiendo escoger, además, entre tabuladores de distintas clases. Esta opción facilita enormemente la elaboración de tablas y de otros documentos que contengan caracteres numéricos ordenados en columnas.
- Alinear el texto a la derecha o izquierda de los márgenes laterales del documento, centrarlo o justificarlo con respecto a estos mismos márgenes.
- Seleccionar distintas fuentes o tipos de letras, así como el tamaño de estas fuentes. También es posible seleccionar cualquiera de estos tres estilos de letra: negrilla, subrayado y cursiva.
- Poner bordes, a modo de recuadros, alrededor de un texto, eligiendo entre bordes sencillos, dobles o en negrita.

En cuanto a la función de almacenamiento, hay que tener en cuenta que WORKS no realiza, por sí mismo, copias de seguridad del documento. Es por ello que debemos habituarnos a salvar nuestro trabajo cada cierto tiempo, pues evitaremos así perderlo por circunstancias ajenas a nuestra voluntad.

Si queremos imprimir un documento escrito con WORKS, podremos hacerlo sin apenas dificultad, pues este procesador de textos tiene configuraciones de página preestablecidas que podemos considerar estándares como pueden ser el tamaño y clase del papel (DIN-A4), los márgenes de la página, y la situación de encabezados y pies de página. También podemos determinar otros parámetros como por ejemplo, si deseamos imprimir el documento completo o solamente una parte del mismo, el número de copias, etc. Por fin, WORKS permite visualizar en pantalla el documento, mostrándonos cómo quedará, una vez impreso, sobre el papel.

El hecho de ser un componente más de un paquete integrado, dota al procesador de textos de la posibilidad de extraer información de la base de datos. Así por ejemplo, si poseemos una base de datos con los nombres y direcciones de determinadas personas, podremos imprimir etiquetas o cartas modelo en un tiempo muy breve, sin más que dar a nuestro documento primario, la carta o etiqueta, las instrucciones precisas para que en cada nueva impresión introduzca uno de los datos del documento secundario, es decir, un nuevo nombre y dirección de los que están registrados en la base de datos.

Otra característica de este programa es la existencia de un tutorial, es decir, de una serie de actividades que el programa propone y controla, destinadas al conocimiento de la herramienta. La ejecución de este tutorial puede resultar de gran ayuda para aquellas personas que se inician en el aprendizaje de un sistema de tratamiento de textos, en general, y del procesador de textos WORKS en particular.

Para terminar, quizás sea necesario advertir que existen, en la actualidad, tres versiones de este paquete integrado. La versión más antigua está concebida para ser ejecutada desde el sistema operativo MS-DOS. Las otras dos versiones necesitan del entorno WINDOWS para poder ejecutarse. Todas las versiones son prácticamente iguales en cuanto a las funciones básicas que pueden desempeñar pero las nuevas versiones tienen la ventaja de aprovechar los recursos que el entorno WINDOWS ofrece. El inconveniente reside en que el trabajo con estas versiones exige conocimientos elementales de este entorno operativo. El carecer de estas nociones dificultará por tanto, el aprendizaje de WORKS.

Actividades para la formación del profesorado

Con las actividades que en este apartado proponemos se pretende capacitar al profesorado, por un lado, para generar materiales concretos que le permitan implementar las actividades que conforman nuestra ejemplificación didáctica y, por otro, para diseñar nuevos materiales que se adecuen a sus necesidades e intereses.

Aunque en algún momento se darán indicaciones sobre distintos aspectos técnicos, no se persigue aquí cubrir estos aspectos de forma exhaustiva, pues ya la Guía de Utilización del programa que se adjunta en el paquete de recursos trata ampliamente estos temas. Remitimos, por tanto, al profesorado a esta guía si su deseo es profundizar en el conocimiento del procesador de textos WORKS.

Hemos citado anteriormente que en la actualidad existen tres versiones de WORKS: la versión 1.0, concebida para el sistema operativo DOS, y las versiones 2.0 y 3.0, que funcionan bajo el entorno WINDOWS. Pues bien, para realizar los ejercicios que se proponen es conveniente instalar WORKS en el disco duro del ordenador si se trata de la versión DOS (más antigua), y requisito indispensable cuando se trata de las versiones WINDOWS.

Por otra parte, es necesario advertir que nuestras propuestas e indicaciones están basadas en la segunda versión, es decir en la versión 2.0 y que, si no se dispone de la misma, será preciso realizar algunas adaptaciones de estas propuestas, práctica que no creemos conlleve excesiva dificultad.

En cualquier caso, una vez instalado WORKS, será imprescindible igualmente conocer cómo ejecutarlo y las líneas generales de su funcionamiento.

- *Instale el paquete integrado WORKS en el disco duro del ordenador consultando previamente en la Guía de Utilización de WORKS el apartado titulado: "INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN", que forma parte del capítulo introductorio.*

- *Lea el resto del capítulo introductorio y realice las siguientes actividades:*

  — *Arrancar el procesador de textos.*

  — *Localizar en él: la barra de menú, la barra de herramientas, la regla y la línea de mensajes.*

— *Observar los iconos de la barra de herramientas.*

— *Abrir un menú cualquiera (de los que muestra la barra de menú) y comprobar qué comandos contiene).*

— *Salir de WORKS.*

La realización de estas actividades servirá como primera toma de contacto con el programa. Ahora proponemos nuevos ejercicios que permitirán adquirir soltura en el manejo del procesador de textos.

Usaremos los FICHEROS llamados:

- BACHI.WPS
- ENTREV.WPS

que se encuentran en el disco de aplicaciones.

El documento BACHI.WPS, con algunas modificaciones, es un fragmento de una noticia publicada en el diario *El País* con fecha 21 de mayo de 1994, centrada en la persona de Ángel Alonso.

ENTREV.WPS es un documento que muestra una relación de preguntas supuestamente formuladas a la persona de Ángel Alonso. Es una entrevista ficticia que habría dado lugar después a la noticia que compone el documento BACHI.WPS.

En estas páginas se citan también otros ficheros (BACHI2.WPS, ENTREV2.WPS...) que tendrán que ser generados por el profesor o la profesora mediante la implementación de los diferentes ejercicios que proponemos. Es importante el hacerlo puesto que, además de contribuir a la formación del profesorado, en estos documentos se basarán las actividades para el alumnado que se proponen en el apartado del módulo correspondiente a la ejemplificación didáctica.

Actividad número 1

Este primer ejercicio permitirá el aprendizaje de las operaciones y funciones básicas que cualquier procesador de textos realiza: cargar un documento, guardarlo, imprimirlo, insertar y sobreescribir caracteres.

El dominio de estas operaciones posibilitará al profesorado la confección de cualquier clase de documento.

- Lea los siguientes epígrafes y realice las prácticas de la guía de utilización (WORKS para WINDOWS) que se indican a continuación:

Epígrafe	Contenidos	Prácticas
Abrir un archivo (pág. 8).	Cargar un documento del disco.	Ejercicio 1
Movimientos del cursor y modificación del texto (pág. 20).	Acceso a cualquier lugar del documento. Borrar, insertar y sobreescribir caracteres.	Ejercicio 2
Guardar un documento (pág. 24).	Guardar documentos en disco.	Ejercicio 5
Imprimir el documento (pág. 28).	Obtener copias en papel del documento.	Ejercicio 8

Descripción del proceso

- Arrancar el procesador de textos WORKS utilizando la opción ABRIR ARCHIVO EXISTENTE.
- Abrir el fichero BACHI.WPS.
- Leer el documento de principio a fin, con ayuda de la barra de desplazamiento de Windows y/o de las teclas de movimiento del cursor (consultar en caso de duda, en la página 20 de la guía de WORKS, los procedimientos existentes para mover el cursor y, por tanto, para desplazar el texto a través de la pantalla).

- Introducir líneas en blanco que separen las diferentes secciones de la noticia: el título, el subtítulo, el nombre de la autora y los cuatro párrafos que conforman el documento. Colocar el cursor al comienzo de la frase que queremos separar y pulsar después la tecla [ENTRAR].

El texto deberá quedar dividido en los siguientes bloques:

Bachillerato internacional para el mejor

Un estudiante sevillano de 89 años, número uno en el concurso de becas Colegios del Mundo

MARGOT MOLINA, Sevilla

Sus días paracen tener más de veinticuatro horas, quiere ser político y, por ahora, está pensando en estudiar tres carreras. Ángel Alonso, sevillano de 89 años, ha obtenido el número uno en un concurso de becas convocado por Colegios del Mundo Unido para cursar el bachillerato internacional en cualquier país. Ángel ha elegido el Arlantic College de Gales, un castillo medieval en el que a partir de septiembre convivirá durante dos años con los mejores estudiantes de 75 naciones. Hace natación, juega al tenis, estudia italiano, violín e informática, sale con sus amigos y tiene tiempo para ayudar en el Centro de Disminuidos Físicos de Montequinto, en Dos Hermanas (Sevilla), pueblo en el que reside.

""dice Ángel Alonso, que cursa 3.° de B.U.P. en el Colegio Calasancio Hispalense. Sacó el número uno en el examen que convocó, el pasado 23 de abril, Colegios del Mundo Unido para estudiantes españoles de 3.° de B.U.P. A las pruebas se presentaron 250 jóvenes y resultaron elegidos ocho. Su beca, de unos cinco millones de pesetas, le ha permitido elegir entre los mejores colegios de Canadá, Reino Unido, Italia, Nuevo México (EE.UU.) y Suráfrica, entre otros, pero él ha optado por el colegio de Gales el primero que en 1956 se incluyó en la organización.

""dice el estudiante. En la familia de Ángel, hijo de profesores de E.G.B. vascos —su padre está en la reserva transitoria del Ejército de Tierra—, nadie había tenido nunca una carrera tan prometedora."", añade.

La política "bien hecha" o la diplomacia son sus objetivos. Para llegar, este chico de 89 años con predilección por las letras, tiene previsto estudiar Económicas, Derecho y, después, Filosofía. Cuando termine el bachillerato internacional podrá acceder a cualquier universidad del mundo, sin examen previo, salvo en España, donde tendrá que pasar la selectividad.

- Insertar el texto que falta en el documento. Observar que en tres ocasiones distintas aparecen en el texto los signos "", que corresponderían a tres comentarios de Ángel Alonso que la autora de la noticia ha introducido de manera literal y que nosotros hemos omitido. Presentamos a continuación, en su orden correcto, estos tres comentarios para que sean transcritos al documento.

Comentario 1

"Todavía no me lo quiero creer, voy a esperar hasta final de curso para no descentrarme. De todas formas, estoy superilusionado, sobre todo por conocer a gente de distintos países y con maneras de pensar muy diferentes."

Comentario 2

"Dudé por ir a Canadá, pero mis padres no querían que me fuese demasiado lejos y me atrae mucho la idea de vivir en un castillo medieval."

Comentario 3

"A mi hermana Patricia, que hace 6.° de EGB, le va bastante bien."

- Para insertar estos tres comentarios es preciso:
  — Situar el cursor entre las primeras y las segundas comillas ("|").
  — Introducir el comentario a través del teclado.
- Sustituir los datos erróneos. Existen, en el documento, algunos errores. Esta actividad consiste en sobreescribir los datos correctos sobre los incorrectos. Será preciso:
  — Situar el cursor delante de la primera letra de la palabra o frase que queramos sustituir.
  — Pulsar la tecla [INSERTAR], para que se active el modo SOBREESCRIBIR.
  — Introducir los datos correctos con ayuda del teclado.
- Presentamos seguidamente los datos que deben corregirse:
  — La edad del estudiante: en tres ocasiones aparece escrito que nuestro protagonista tiene 89 años de edad, cuando en el texto original se cita que su edad es de 17 años.
  — Las actividades que habitualmente realiza: habrá que sustituir la frase del primer párrafo: Hace natación, juega al tenis, estudia italiano, violín, e informática, sale con sus amigos por la siguiente frase:

  Escribe poesía, aprende inglés, alemán, guitarra flamenca, hace montañismo

Como la segunda frase es menos amplia que la primera será preciso, una vez escrita, borrar (SUPRIMIR) los caracteres sobrantes de la frase que ha sido sustituida.

- El gentilicio que hace referencia a sus padres: sustituir vascos por:

  extremeños

Esta vez también hay diferencia en cuanto a la extensión de las dos palabras, existiendo cuatro caracteres de diferencia entre la segunda y la primera. Esta circunstancia obliga a que, una vez escritos los primeros seis caracteres de la palabra extremeños (con lo que la palabra vascos ha sido sustituida por completo), se deba pulsar la tecla [INSERTAR] para desactivar el modo SOBREESCRIBIR y poder introducir así los cuatro caracteres que faltan de la palabra extremeños.

- Imprimir el documento. Para obtener una copia en papel del documento, y suponiendo que previamente se haya configurado el programa para el modelo de impresora disponible:

  — Abrir el menú ARCHIVO.

  — Seleccionar el comando IMPRIMIR.

  — Seleccionar ACEPTAR.

(o mucho más fácil: hacer clic[1] sobre el icono "impresora" de la barra de herramientas).

- Guardar los cambios introducidos en el documento conservando también en el disco el fichero original. Los pasos a dar son:

  — Abrir el menú ARCHIVO.

  — Seleccionar el comando GUARDAR COMO.

  — Poner un nuevo nombre al documento: BACHI2.WPS.

  — Seleccionar ACEPTAR.

- Salir de WORKS. Utilizar el comando SALIR DE WORKS del menú ARCHIVO.

---

[1] Hacer clic: pulsar el botón izquierdo del ratón.
Hacer doble clic: pulsar dos veces seguidas y rápidas el botón izquierdo del ratón.

Actividad número 2

En la misma línea del ejercicio anterior, proponemos un segundo bloque de actividades que permitirán al profesorado profundizar en el conocimiento del procesador de textos WORKS.

Veremos, en primer lugar, cómo se selecciona una parte del documento, es decir, cómo se marca un bloque. En segundo lugar, trabajaremos con algunos elementos que darán al documento el formato que deseemos, dentro de las limitaciones que el propio programa impone: cambiaremos la fuente (el tipo de letra), el tamaño y el estilo de la misma, así como los márgenes de la página. Por último, aprenderemos a alinear un texto a la derecha o a la izquierda, a centrarlo y a justificarlo con respecto a los márgenes laterales de la página.

El resultado de todas estas prácticas será un documento que utilizaremos posteriormente en la ejemplificación didáctica que nos proponemos desarrollar con los alumnos y alumnas.

- *Lea los siguientes epígrafes y realice las prácticas de la guía de utilización (WORKS para WINDOWS) que se indican a continuación:*

EPÍGRAFE	CONTENIDOS	PRÁCTICAS
Configurar página y márgenes (pág. 26).	Establecer los márgenes y el tamaño de la página.	Ejercicio 6
Operaciones con bloques: Seleccionar texto (pág. 37).	Marcar un bloque: una palabra, una frase, un párrafo o todo el documento.	
Operaciones con bloques: Tipos, tamaños y estilos de letra (pág. 38).	Asignar a un bloque un tipo de letra, un tamaño y un estilo concreto.	Ejercicio 15
Formato de un documento: alineaciones (pág. 45).	Centrar un texto, alinearlo y justificarlo con respecto a los márgenes laterales de la página.	Ejercicio 21

Descripción del proceso

- Arrancar el procesador de textos WORKS utilizando la opción ABRIR ARCHIVO EXISTENTE.
- Cargar el documento BACHI2.WPS.

- Dar formato al texto.

  — Al titular de la noticia: *Bachillerato internacional para el mejor.* Los pasos que hay que seguir son:

  a) Seleccionar el texto del titular de la noticia, es decir, marcarlo como bloque. Para ello, situar el cursor en el margen izquierdo del título y, cuando se convierta en una flecha, pulsar el botón izquierdo del ratón.

  Con ayuda de la barra de herramientas:

  b) Seleccionar la fuente denominada ARIAL.

  c) Seleccionar el tamaño 16.

  d) Seleccionar el icono NEGRITA (**N**).

  — Dar formato al subtítulo de la noticia: *Un estudiante sevillano de 17 años, número uno en el concurso de becas Colegios del Mundo.* Después de seleccionarlo como bloque, asignar la fuente COURIER, el tamaño 20 y el estilo SUBRAYADO (**S**).

  — Marcar como bloque el nombre de la autora y el del lugar que menciona la noticia: *MARGOT MOLINA, Sevilla* y asignar el siguiente formato: fuente ROMAN, tamaño 14.

  — Marcar como bloque el resto del texto: colocar el cursor al comienzo del primer párrafo, pulsar el botón izquierdo del ratón y *sin soltarlo* arrastrarlo hasta el final del documento. Soltar el botón. Asignar a este bloque la fuente UNIVERS y el tamaño 12.

  — Por último, poner los tres comentarios que se insertaron en el texto en la actividad anterior (el texto entrecomillado), en estilo CURSIVA. Marcarlos primero como bloque y seleccionar el icono correspondiente de la barra de herramientas (***K***).

- Configurar los márgenes de la página. Para cambiar los márgenes que aparecen "por defecto", es decir, cuando se arranca el programa, se deberá:

  — Abrir el menú ARCHIVO.

  — Seleccionar el comando CONFIGURAR PÁGINA Y MÁRGENES.

  — Establecer los márgenes siguientes:

Superior	5 cm.
Inferior	4 cm.
Izquierdo	4 cm.
Derecho	4 cm.

— Seleccionar ACEPTAR.

- Dar nuevo formato al texto.

  — Centrar el título de la noticia. Para ello, primeramente debe seleccionarse, esto es, marcar el bloque:

  Bachillerato internacional para el mejor

  Una vez marcado el bloque, seleccionar el icono correspondiente de la barra de herramientas para centrarlo.

  — Alinear a la izquierda el subtítulo de la noticia. Marcar como bloque la frase:

  Un estudiante sevillano de 17 años, número uno en el concurso de becas Colegios del Mundo

  Seleccionar el icono correspondiente de la barra de herramientas.

  — Alinear a la derecha el bloque: MARGOT MOLINA, Sevilla, seleccionándolo como bloque y haciendo clic sobre el correspondiente icono de la barra de herramientas.

  — Justificar el resto del documento con respecto al margen izquierdo y derecho de la página, marcándolo como bloque y utilizando el icono oportuno.

- Cambiar el espacio entre líneas del documento. Para ello se deberá:

  — Abrir el menú SELECCIÓN.

  — Seleccionar el comando TODO.

  — Hacer clic sobre el icono correspondiente de la barra de herramientas si lo que queremos es aumentar al doble el espacio entre las líneas del documento.

- Imprimir el texto. Recordemos que es preciso seleccionar el comando IMPRIMIR del menú ARCHIVO, o bien el icono "impresora" de la barra de herramientas. Una vez impreso, comparar este documento con el que se imprimió en la actividad anterior para ver las diferencias.

- Guardar el documento con las modificaciones realizadas. Como no es necesario conservar en disco la versión anterior del documento BACHI2.WPS (obtenido en el ejercicio anterior), guardaremos este fichero con las modificaciones de formato que hemos introducido. Será necesario:

  — Abrir el menú ARCHIVO.

  — Seleccionar el comando GUARDAR.

- Salir de WORKS (Menú ARCHIVO y comando SALIR DE WORKS).

Actividad número 3

Este tercer bloque de actividades servirá para que el profesorado conozca y practique nuevas posibilidades del programa. Nos referimos, por una parte, a la posibilidad de copiar distintos bloques de texto previamente seleccionados y, por otra, al trabajo simultáneo con dos o más documentos. Al finalizar el ejercicio obtendremos, además, un material que podrá sernos de utilidad para el trabajo con los alumnos.

- *Lea los siguientes epígrafes y realice las prácticas de la guía de utilización (WORKS para WINDOWS) que se indican a continuación:*

EPÍGRAFE	CONTENIDOS	PRÁCTICAS
Trabajar con varios documentos abiertos simultáneamente (pág. 29).	Cargar y visualizar dos o más documentos.	Ejercicio 9
Operaciones con bloques: copiar texto (pág. 40).	Copiar un bloque de texto previamente seleccionado.	Ejercicio 17

Descripción del proceso

- Arrancar el procesador de textos WORKS utilizando la opción ABRIR ARCHIVO EXISTENTE.
- Abrir el archivo BACHI2.WPS.
- Abrir un nuevo documento, el denominado: ENTREV.WPS. Para ello:

  — Abrir el menú ARCHIVO y seleccionar el comando ABRIR ARCHIVO EXISTENTE.

En estos momentos tenemos abiertos dos documentos en lugar de uno.

- Visualizar los dos documentos. Para ello:

  — Abrir el menú VENTANA y seleccionar el comando MOSAICO. Observar el resultado.

  — Abrir de nuevo el menú VENTANA y seleccionar el comando CASCADA.

- Pasar de uno a otro documento. Para ello será preciso hacer clic en cualquier parte de las ventanas que muestran los documentos. De esta forma, pasando de uno a otro, podremos trabajar con ambos textos a la vez.
- Completar el documento ENTREV.WPS. Proponemos completar este documento con la información del documento BACHI2.WPS, es decir, utilizaremos este último documento para obtener datos que nos permitan insertar en la entrevista las contestaciones que hubiera podido dar el protagonista de la noticia a las preguntas formuladas.

Para realizar esta actividad, utilizaremos con frecuencia la opción de copiar bloque. Explicaremos cómo utilizar esta opción para completar una de las respuestas de Ángel, a modo de ejemplo. Nos centraremos entonces en la pregunta: "¿Cómo te sientes por haber ganado el premio?". Para responder a esta pregunta, el proceso es el siguiente:

— Activar el documento BACHI2.WPS

— Marcar el bloque: *Todavía no me lo quiero creer, voy a esperar hasta final de curso para no descentrarme. De todas formas, estoy superilusionado, sobre todo por conocer a gente de distintos países y con maneras de pensar muy diferentes.*

— Abrir el menú EDICIÓN.

— Seleccionar el comando COPIAR.

— Activar el documento ENTREV.WPS.

— Situar el cursor en la posición en que queramos que el texto se copie, es decir, después de la pregunta arriba indicada (¿Cómo te sientes...?).

— Abrir el menú EDICIÓN.

— Seleccionar el comando PEGAR.

El proceso descrito debe repetirse para insertar las respuestas a cada una de las preguntas del documento. Una vez copiada toda la información necesaria, deberán corregirse las pequeñas incorrecciones ortográficas, de concordancia o de otro tipo que se hayan podido generar al utilizar este procedimiento.

- Guardar la entrevista creada por medio de este procedimiento con el nombre de ENTREV2.WPS. Recordemos que debemos tener activado este documento, abrir el menú ARCHIVO y seleccionar el comando GUARDAR COMO.
- Imprimir el documento ENTREV2.WPS. Recordemos también que podemos utilizar el icono "impresora" de la barra de herramientas. Conservemos este documento, pues nos será útil más adelante.
- Salir de WORKS, sin guardar los posibles cambios realizados en el documento BACHI2.WPS.

Actividad número 4

Este cuarto bloque de actividades permitirá al profesorado conocer y practicar la posibilidad de operar con distintos bloques de texto previamente seleccionados con el fin de eliminarlos o de trasladarlos a otro lugar del documento. El resultado final serán nuevos documentos para ser utilizados en el aula.

- *Lea los siguientes epígrafes y realice las prácticas de la guía de utilización (WORKS para WINDOWS) que se indican a continuación:*

EPÍGRAFE	CONTENIDOS	PRÁCTICAS
Operaciones con bloques: mover texto (pág. 40).	Mover un bloque de texto previamente seleccionado.	Ejercicio 16
Operaciones con bloques: eliminar texto (pág. 41).	Borrar un bloque de texto previamente seleccionado.	—

Descripción del proceso

- Arrancar el procesador de textos WORKS utilizando la opción ABRIR ARCHIVO EXISTENTE.
- Abrir el documento BACHI2.WPS.
- Borrar parte de la información secundaria que este documento contiene. Utilizaremos la opción de eliminar bloque para conseguir que el texto se reduzca al que a continuación presentamos:

Bachillerato internacional para el mejor

Un estudiante sevillano de 17 años, número uno en el concurso de becas Colegios del Mundo.

MARGOT MOLINA. Sevilla

Ángel Alonso, sevillano de 17 años, ha obtenido el número uno en un concurso de becas convocado por Colegios del Mundo Unido para cursar el bachillerato internacional en cualquier país. Ángel ha elegido el Atlantic College de Gales, un castillo medieval en el que a partir de septiembre convivirá durante dos años con los mejores estudiantes de 76 naciones.

Sacó el número uno en el examen que convocó, el pasado 23 de abril, Colegios del Mundo Unido para estudiantes españoles de 3.° de B.U.P. A las pruebas se presentaron 250 jóvenes y resultaron elegidos ocho. Su beca, de unos cinco millones de pesetas, le ha permitido elegir entre los mejores colegios de Canadá, Reino Unido, Italia, Nuevo México (EE.UU) y Suráfrica, entre otros, pero él ha optado por el colegio de Gales, el primero que en 1956 se incluyó en la organización.

- El proceso para eliminar los bloques que "sobran" es el que ahora se describe:
  - — Seleccionar el primer bloque de texto que va a ser eliminado: *Sus días parecen tener más de 24 horas, quiere ser político y, por ahora, está pensando en estudiar tres carreras.*
  - — Abrir el menú EDICIÓN y seleccionar el comando ELIMINAR (o pulsar la tecla <SUPR>).

  Repetir el proceso para eliminar los bloques de texto restantes.
- Imprimir el documento (menú ARCHIVO y comando IMPRIMIR). Conservar este material.
- Guardar el documento con el nombre de BACHI3.WPS (menú ARCHIVO y comando GUARDAR COMO).

- Cerrar este documento, sin salir del programa. Para ello:

  — Abrir el menú ARCHIVO y seleccionar el comando CERRAR.

- Cargar ahora el documento ENTREV2.WPS que se ha generado en el ejercicio anterior (Menú ARCHIVO y comando ABRIR ARCHIVO EXISTENTE).

- Intercambiar las respuestas de la entrevista de tal manera que no se correspondan con las preguntas. Utilizaremos la opción mover bloque para conseguir nuestro objetivo. Seguidamente describimos, a través de un ejemplo, el procedimiento que se debe utilizar. Vamos a trasladar la respuesta que sirvió también como ejemplo anteriormente a un nuevo lugar.

  — Marcar el bloque: *Todavía no me lo quiero creer, voy a esperar hasta final de curso para no descentrarme. De todas formas, estoy superilusionado, sobre todo por conocer a gente de distintos países y con maneras de pensar muy diferentes.*

  — Abrir el menú EDICIÓN.

  — Seleccionar el comando CORTAR.

  — Situar el cursor en una nueva posición. La nueva situación podría ser la respuesta a la pregunta: "¿Dónde naciste?.

  — Abrir, de nuevo, el menú EDICIÓN.

  — Seleccionar el comando PEGAR.

- Ahora deberá repetirse el proceso trasladando la respuesta dada a la pregunta anterior a un nuevo lugar y así sucesivamente hasta conseguir "desordenar" suficientemente la entrevista.

- Imprimir el documento y conservarlo junto al resto de los documentos generados.

- Guardar el documento con el nombre ENTREV3.WPS.

- Salir de WORKS.

Actividades de ampliación

Actividad número 1

Con esta actividad se pretende que el profesorado aprenda a utilizar los diccionarios de ortografía y sinónimos, nuevas posibilidades del procesador de textos WORKS.

- *Lea los siguientes epígrafes y realice las prácticas de la guía de utilización (WORKS para WINDOWS) que se indican a continuación:*

EPÍGRAFE	CONTENIDOS	PRÁCTICAS
Verificar ortografía (pág. 43).	Corregir la ortografía de un documento.	Ejercicio 20
Recuadro (pág. 44).	Búsqueda de los sinónimos de una palabra concreta.	

- *Corrija desde el punto de vista ortógrafico los documentos creados en las actividades precedentes: BACHI2.WPS , BACHI3.WPS, ENTREV2.WPS y ENTREV3.WPS.*
- *Active el listado de sinónimos de la palabra "estudiar" que ofrece WORKS y, si lo estima conveniente, sustituya esta palabra por alguno de sus sinónimos en los documentos creados.*

Actividad número 2

Si observamos las hojas de trabajo que se adjuntan en el Anexo 4, al final de este módulo, veremos que algunas de ellas contienen ilustraciones destinadas a aumentar la comprensión del alumnado que las utilice. Estas ilustraciones son lo que en el lenguaje informático se denominan "pantallas capturadas".

Con esta actividad pretendemos capacitar al profesorado para capturar pantallas que pueda incluir, después, en nuevas hojas de trabajo o en otra clase de escritos.

Vamos a explicar ahora, con un ejemplo, el proceso que debe seguirse para capturar una pantalla del procesador de textos WORKS y confeccionar una hoja de trabajo. Esperamos, a través de su implementación, cumplir el objetivo que perseguimos.

1. Cargar el procesador de textos WORKS.
2. Imaginemos que estamos confeccionando una hoja de trabajo para realizar ejercicios con el procesador. Escribir el siguiente texto:

   Vamos a visualizar esta página antes de imprimirla

   - Haz clic sobre el menú **Archivo.**
   - Haz clic sobre el comando **Presentación preliminar.**

3. En este momento debemos proceder a capturar la pantalla. Para ello es preciso:
   - Abrir el menú ARCHIVO.
   - Pulsar el botón izquierdo del ratón sobre el comando PRESENTACIÓN PRELIMINAR y *no soltarlo.*
   - Con la otra mano, pulsar la tecla [IMPR PANT].
   - Soltar ahora el botón izquierdo del ratón.

Estaremos, por una parte, visualizando la página que estamos confeccionando. Saldremos de aquí seleccionando CANCELAR.

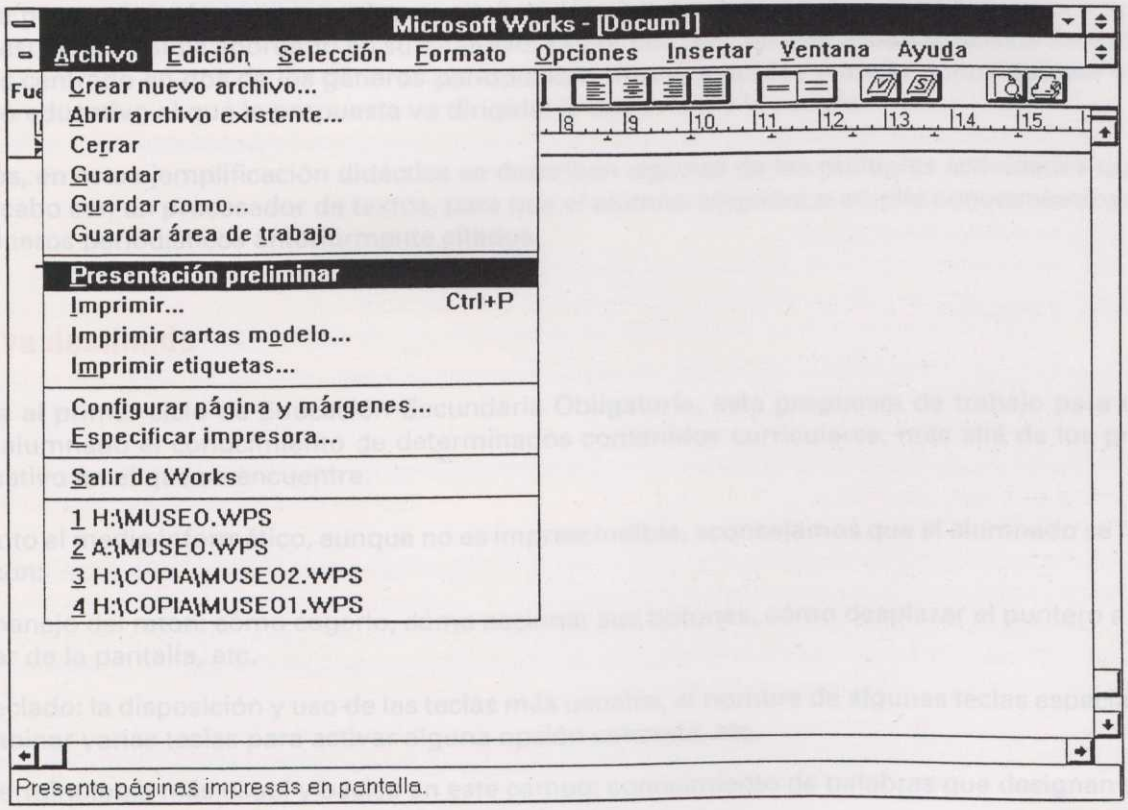
Por otra parte, la pantalla se habrá capturado encontrándose en el portapapeles, una de las utilidades del entorno WINDOWS.

4. De nuevo en el documento, situar el cursor en una nueva línea, debajo del texto.
5. Abrir el menú EDICIÓN y seleccionar el comando PEGAR.

La pantalla capturada se verá en pantalla, obteniéndose un resultado similar al de la figura siguiente:

Vamos a visualizar esta página antes de imprimirla

- Haz clic sobre el menú **Archivo**.
- Haz clic sobre el comando **Presentación preliminar**.



Ejemplificación didáctica

Cuando hojeamos un periódico estamos viendo el resultado de un amplio proceso de trabajo, en el que una de las tareas fundamentales es la confección de los textos que abarrotan sus páginas. El procesador de textos es, sin lugar a dudas, una herramienta de inestimable valor para la elaboración de las noticias, los artículos, las entrevistas, los reportajes y otros textos característicos de esta clase de publicaciones. Por esta razón, nos parece interesante que al abordar en el aula los contenidos relativos a la prensa, se propongan actividades en las que nuestros alumnos y alumnas hagan uso de un procesador de textos.

Por otra parte, es de destacar que el tema de la prensa es un contenido lo suficientemente amplio como para que resulte imposible abordarlo en su totalidad. Es por ello que, en este módulo, hemos acotado el tema y lo hemos centrado en dos de los géneros periodísticos más extendidos y mejor conocidos por el alumnado del ciclo educativo al que la propuesta va dirigida: la entrevista y la noticia.

Así pues, en esta ejemplificación didáctica se describen algunas de las múltiples actividades que pueden llevarse a cabo con un procesador de textos, para que el alumno adquiera o amplíe conocimientos acerca de los dos géneros periodísticos anteriormente citados.

A quién va destinada

Dirigida al primer ciclo de Educación Secundaria Obligatoria, esta propuesta de trabajo para el aula no exige del alumnado el conocimiento de determinados contenidos curriculares, más allá de los propios del nivel educativo en el que se encuentra.

En cuanto al medio informático, aunque no es imprescindible, aconsejamos que el alumnado se halle familiarizado con:

- El manejo del ratón: cómo cogerlo, cómo accionar sus botones, cómo desplazar el puntero a cualquier lugar de la pantalla, etc.
- El teclado: la disposición y uso de las teclas más usuales, el nombre de algunas teclas especiales, cómo combinar varias teclas para activar alguna opción concreta, etc.
- La terminología más usual y básica en este campo: conocimiento de palabras que designan conceptos como unidad de disco, fichero, menú, comando, etc.

De no existir esta familiarización con los aspectos que acabamos de mencionar, las actividades que proponemos pueden también llevarse a cabo pero ni qué decir tiene que las sesiones de trabajo en el aula podrán entrañar alguna dificultad para el alumnado y requerir más esfuerzo por parte del profesorado.

En cualquier caso, tanto si los alumnos están habituados a trabajar con el medio como si no, no deben implementarse estas actividades sin haber dedicado alguna sesión a la familiarización con el programa que

van a utilizar, no exigiéndoseles el conocimiento de todas sus opciones, pues sólo se trabajará con algunas de ellas.

Orientaciones didácticas

Con relación al contenido curricular sobre el que gira esta propuesta de trabajo, —la prensa—, nos atrevemos a asegurar que todo el alumnado tiene un conjunto más o menos amplio de conocimientos previos, de los que será necesario partir para iniciar el trabajo. El profesorado puede utilizar diversas técnicas para detectar estos preconceptos, centrándose en los relativos a los géneros periodísticos noticia y entrevista: lluvia de ideas, encuesta, coloquio, etc.

Una vez detectados los conocimientos previos y antes de realizar las actividades con medios informáticos, pueden llevarse a cabo otras actividades que sirvan para motivar al alumnado y contextualizar, desde el punto de vista curricular, las actividades que conforman nuestra ejemplificación. Seguidamente presentamos un listado de actividades posibles, divididas en dos grupos; las primeras tienen que ver con el género entrevista y, las segundas, con el género noticia.

- **Género: Entrevista**

  — Recortar y leer entrevistas recogidas de distintas publicaciones: prensa, revistas del corazón, revistas científicas, etc.

  — Dialogar (y si es posible ver documentos) sobre las características de otros tipos de entrevistas: médicas, encuestas, etc.

  — Detectar en las entrevistas estudiadas el objetivo que persiguen, es decir, el tipo de información que intentan obtener de la persona entrevistada.

  — Dialogar sobre la labor, previa al desarrollo de una entrevista, que lleva a cabo el entrevistador: investigación y documentación, confección de un guión, etc.

  — Intentar descubrir en el guión de la entrevista que figura en el Anexo 1, denominado ENTREV.WPS, los siguientes datos: el objetivo o tipo de información que se ha querido cubrir, las preguntas improvisadas, la información previa de la que disponía la persona que ha realizado la entrevista.

- **Género: Noticia**

  — Recortar y leer noticias de diferentes publicaciones: prensa, periódico escolar, revistas juveniles, etc.

  — Detectar en una noticia determinada las respuestas a las siguientes preguntas: ¿Qué?, ¿Quién?, ¿Cómo?, ¿Cuándo?, ¿Dónde? y ¿Por qué?. Comprobar que esto no es posible en todas las noticias.

— Estudiar los titulares de las noticias localizando sus partes: antetítulo, título, subtítulo y entradilla. Comprobar la existencia de distintas combinaciones de estos cuatro elementos.

— Comparar dos noticias tomadas de distintas publicaciones que narren el mismo hecho, para constatar los diferentes puntos de vista que pueden existir.

Además de éstas y otras actividades similares, sería interesante invitar a la clase a un periodista u otra persona relacionada con el mundo de la prensa que pudiera contar en qué consiste su trabajo, su experiencia profesional, algunas anécdotas o acontecimientos especiales ocurridos o cualquier otra información relevante. Sería interesante, asimismo, la visita a una de las redacciones locales.

Desde el punto de vista del medio informático, como ya hemos apuntado anteriormente, lo más indicado será dedicar una o dos sesiones a la familiarización del alumnado con el programa. En estas sesiones el profesor puede realizar alguna demostración de las funciones básicas del procesador: cargar y salir del programa, abrir y cerrar los menús, cargar y guardar en disco un documento, marcar un bloque de texto, etcétera. También en estas sesiones será muy conveniente la libre manipulación del programa por parte de los alumnos y alumnas.

Después de las primeras sesiones de iniciación al procesador de textos, el alumnado estará preparado para trabajar autónomamente con el ordenador sin más que seguir las instrucciones que figurarán en las hojas de trabajo, creadas para tal efecto, y que vienen recogidas en el Anexo 4, al final de este módulo.

Por otra parte, es necesario advertir que los ejercicios propuestos no siempre coinciden con las sesiones de trabajo a las que estamos habituados en los centros docentes, de aproximadamente una hora de duración, exigiendo en algunos casos un tiempo mayor de realización; es el caso, por ejemplo, de la actividad en la que se propone la realización de una entrevista.

En lo que respecta a la evaluación, a lo largo de la ejemplificación se darán algunas sugerencias que permitirán valorar actividades y trabajos concretos. Habrá que completar la evaluación con observaciones y puestas en común, instrumentos útiles con los que puede recogerse información acerca del programa, las hojas de trabajo, el tipo de agrupamiento y otros aspectos organizativos, etc.

En la revisión de los trabajos escritos, se debe valorar positivamente tanto la precisión y sistematización como el humor y la creatividad, aspectos que pueden verse reflejados en algunos de estos trabajos.

Organización y agrupamientos

Todos los ejercicios que se proponen están diseñados para que se realicen en pequeño grupo, con 3 o 4 componentes, aunque este agrupamiento puede variar en función del número de alumnos y de ordenadores disponibles. La mayor parte de las actividades requieren, además, que los grupos se mantengan, es decir, que no cambien los miembros del grupo durante el desarrollo de la propuesta.

Casi todas las actividades se deben realizar en el aula de informática que deberá constar, además de las características y elementos habituales, de un espacio en donde el alumnado pueda escribir manualmente.

Para la realización de los ejercicios, se tendrá que recurrir en algunos momentos a ficheros concretos que contienen documentos escritos y que se encuentran en el disco de aplicaciones. Recomendamos copiar estos ficheros, en un subdirectorio específico, en el disco duro de los ordenadores.

Será necesario también disponer de un disco de trabajo en el que cada uno de los grupos guarde sus trabajos, de no optar por guardarlos también en el disco duro del ordenador.

Materiales

- **Informáticos**
  - — Impresora
  - — Programa de Tratamiento de Textos: WORKS.
  - — Ficheros de trabajo: ENTREV2.WPS
    ENTREV3.WPS
    BACHI2.WPS
    BACHI3.WPS
    MUSEO.WPS
    MUSEO2.WPS

Nota Importante: Estos ficheros contienen documentos de texto elaborados con WORKS. Los ficheros ENTREV2.WPS, ENTREV3.WPS, BACHI2.WPS y BACHI3.WPS han debido ser creados por el profesor o profesora al realizar las actividades de formación que se proponen en este módulo. En cualquier caso, si no ha sido así, en el disco de aplicaciones se encuentran ficheros equivalentes que permitirán desarrollar las actividades de aula. Estos ficheros son los denominados ENTREV2B.WPS, ENTREV3B.WPS, BACHI2B.WPS y BACHI3B.WPS.

- **Impresos**
  - — Copias impresas de los documentos del disco: que se encuentran en los Anexos 1, 2 y 3.

— Hojas de trabajo: que se encuentran en el Anexo 4.

— Hojas de ejercicios: que se encuentran en el Anexo 5.

Proceso de implementación: actividades

Hemos ya comentado que con las actividades que más adelante se describen intentamos que el alumnado adquiera o aumente sus conocimientos previos con respecto a dos de los géneros periodísticos más extendidos entre los profesionales de la prensa: la entrevista y la noticia.

Por este motivo, hemos dividido en dos grupos las actividades que conforman nuestra ejemplificación didáctica centrándose el primer grupo en el primero de los géneros citados, es decir, en la entrevista y, el segundo grupo, en la noticia.

El orden en el que se presenta cada grupo de actividades (en primer lugar la entrevista y en segundo lugar la noticia) no es arbitrario. Aunque cada grupo tiene como núcleo un género distinto, existiendo cierta autonomía entre las actividades de cada uno, esta independencia no es absoluta. Así, para la puesta en práctica de algunas de las actividades del segundo grupo, habrá que haber realizado previamente algunas de las del primero.

En cualquier caso, si el profesor o la profesora decidiera realizar las actividades correspondientes a la noticia sin haber llevado a cabo las de la entrevista, podrá hacerlo con unas mínimas adaptaciones.

De igual modo, tampoco es arbitrario el orden en el que se disponen las actividades dentro de cada bloque, por lo que el respetar el orden existente supone, creemos, avanzar progresivamente hacia niveles de mayor complejidad.

El primer grupo está formado por tres actividades. En la primera actividad los alumnos y las alumnas deberán recomponer una entrevista dada en la que preguntas y respuestas se hallan entremezcladas. La segunda actividad consiste en la realización de una entrevista a un personaje libremente escogido. En la última actividad los alumnos tratarán de averiguar las preguntas y el objetivo de una entrevista, así como el personaje entrevistado, a la vista únicamente de las respuestas proporcionadas por este personaje.

El segundo grupo consta de cuatro actividades. La primera de ellas consiste en resumir una noticia, eliminando información accesoria. En la segunda actividad el alumnado deberá idear varios titulares y entradillas para una noticia dada. La tercera actividad tiene por objeto el crear una noticia nueva utilizando elementos tomados de dos noticias ya existentes. Para finalizar, alumnas y alumnos deberán crear una noticia a partir de la entrevista que realizaron en el grupo anterior de actividades.

Veamos, seguidamente, el proceso de implementación de todas estas actividades.

Grupo primero: La entrevista

Actividad número 1

Esta actividad, como hemos apuntado, consiste en recomponer una entrevista en la que preguntas y respuestas se han entremezclado, haciendo corresponder cada pregunta con su respuesta. Una vez que la entrevista ha sido recompuesta, el alumno deberá darle formato, guardarla e imprimirla para evaluar el resultado de la actividad.

Creemos que éste es un buen ejercicio para desarrollar en el alumnado habilidades lingüísticas importantes como la atención y la comprensión lectora, pues su correcta realización exige una lectura atenta del texto y una total comprensión del mismo.

El proceso que deberán seguir los grupos, y que se recoge en la hoja de trabajo n.° 1 del Anexo 4, es el siguiente:

- Cargar el programa.
- Abrir el fichero ENTREV3.WPS (o en su defecto ENTREV3B.WPS, que puede encontrarse impreso en el Anexo 1).
- Marcar como bloque una de las respuestas que aparecen en el documento y moverlo al lugar que le corresponde. Repetir este paso con cada una de las respuestas del documento.
- Marcar como bloque las preguntas y asignarles el estilo NEGRITA.
- Marcar como bloque las respuestas y asignarles el estilo CURSIVA.
- Marcar como bloque el título de la entrevista y asignarle el tamaño de letra 18.
- Imprimir y guardar el archivo con un nuevo nombre.
- Salir del programa.

Una vez recompuesta la entrevista, cada grupo debe comparar su trabajo con la copia impresa del documento ENTREV2.WPS (o en su defecto ENTREV2B.WPS, del Anexo 1) y establecer conclusiones.

Como puede observarse, el último paso de la actividad permitirá a cada uno de los grupos evaluar su propio trabajo, pues los alumnos y alumnas podrán comprobar si el ordenamiento que han dado a las respuestas de la entrevista coincide o no con el orden original.

Actividad número 2

En esta segunda actividad cada grupo de trabajo procederá a la realización de una entrevista para lo cual, primeramente, seleccionará un personaje, fijará un objetivo y elaborará un guión. Una vez que el personaje ha sido entrevistado, cada grupo transcribirá las respuestas y hará las correcciones pertinentes sobre el guión inicial.

A continuación describiremos el proceso para desarrollar la actividad:

- Seleccionar un personaje. Fijar un objetivo. Mantener en secreto estos datos.[1]

El objetivo de cualquier entrevista es, sin lugar a dudas, la obtención de información; el contenido concreto de la información vendrá definido por causas e intereses de índole muy diversa: un acontecimiento ocurrido recientemente, algunos aspectos de la vida de una persona, el funcionamiento de una institución u organismo determinado, el proceso de elaboración de un producto, etc. Igual de variados son los criterios de selección de la persona que se va a entrevistar pudiendo interesar, en algunos casos, un personaje con nombres y apellidos concretos mientras que, en otras ocasiones, la persona puede ser en un principio anónima, es decir, puede ser sustituida en cualquier momento por otra persona sin que la entrevista sufra cambios sustanciales.

Ninguna buena entrevista, por tanto, debe realizarse sin haber seleccionado a la persona que se entrevistará y sin haber fijado de antemano qué información interesa conocer. Es por ello que en esta actividad tratamos de que los alumnos tomen conciencia de la importancia que tienen estos aspectos, es decir, de la importancia de planificar con cuidado una entrevista antes de llevarla a cabo.

El primer paso reside, entonces, en fijar un objetivo para la entrevista y en seleccionar el personaje que se va a entrevistar no existiendo un orden prefijado a la hora de emprender este paso pudiéndose, en primer lugar, fijar el objetivo y, en segundo lugar, seleccionar el personaje o viceversa. Sí es importante, no obstante, ponerse en contacto con la persona seleccionada para comunicarle nuestras intenciones y establecer una cita con ella.

Suponiendo entonces que cada grupo de alumnos ha realizado este primer paso, las acciones siguientes consisten en:

- Escribir el guión de la entrevista. Para ello habrá que:
  - — Cargar el programa.
  - — Escribir las preguntas de tal manera que se ajusten al objetivo fijado.
  - — Guardar e imprimir el trabajo.

[1] Imprescindible para llevar a cabo la siguiente actividad.

Este proceso viene recogido en la hoja de trabajo número 2 del Anexo 4.

Es importante, en este momento, que los alumnos y las alumnas lleven a cabo una reflexión sobre la información relacionada con la entrevista que ya conocen o que pueden llegar a conocer por otros cauces, formulando así solamente las preguntas que consideren imprescindibles.

Creemos que este paso de la actividad es clave, pues del guión realizado puede depender el éxito o el fracaso de todo el trabajo posterior. Puede ser conveniente, entonces, hacérselo saber al alumnado con el fin de intentar que su nivel de rendimiento aumente.

- Realización de la entrevista.

  Las alumnas y los alumnos entrevistarán al personaje ayudándose de una copia impresa del guión. Aunque este guión será el hilo conductor de la entrevista, debe de ser flexible, es decir, debe dar lugar a cierto grado de improvisación que permita adaptar la entrevista a circunstancias no tenidas en cuenta con anterioridad: pueden plantearse nuevas preguntas, obviarse otras que ya hayan sido contestadas, etc.

  Si la persona entrevistada lo permite, conviene utilizar un magnetófono (o vídeo) para grabar la entrevista facilitando así la tarea del grupo entrevistador, que no tendrá necesidad de tomar notas de las respuestas dadas por el personaje.

- Transcripción de la entrevista:

  — Cargar el programa.

  — Abrir el documento que contiene el guión de la entrevista.

  — Insertar las contestaciones del personaje en su lugar correspondiente.

  — Modificar la entrevista: añadir las nuevas preguntas, suprimir las no formuladas...

  — Guardar e imprimir la entrevista.

  — Salir de WORKS.

Para realizar este último paso habrá que utilizar la hoja de trabajo número 3, del Anexo 4.

Actividad número 3

En esta última actividad existen dos momentos claramente diferenciados. En el primero cada grupo de trabajo, partiendo de la entrevista generada en la actividad precedente, creará un nuevo documento borrando las preguntas y cualquier signo que pueda indicar la identidad del personaje entrevistado. En un segundo momento, los nuevos documentos se intercambiarán entre los diferentes grupos que intentarán averiguar, mediante su estudio, el objetivo de la entrevista, la identidad del personaje, y las preguntas que le fueron formuladas.

- Generación de los nuevos documentos. El proceso que hay que seguir, recogido más exhaustivamente en la hoja de trabajo n.° 4, es el siguiente:
  - — Cargar el programa.
  - — Abrir el documento que contiene la entrevista realizada.
  - — Marcar como bloque la primera pregunta y eliminarla. Repetir este paso con las demás preguntas de la entrevista.
  - — Imprimir el documento.
  - — Guardar el fichero y salir del programa.
- Intercambio de los documentos, para su estudio, entre los equipos de trabajo. En este momento de la actividad, las alumnas y los alumnos estudiarán el documento que les haya correspondido y confeccionarán una hoja de ejercicios en la que deberán anotar la identidad de la persona protagonista de la entrevista, las preguntas que se han realizado y la información que se ha querido obtener entrevistando al personaje. Una posible hoja de ejercicios se adjunta, con el número 1, en el Anexo 5.

Pensamos que la hoja de ejercicios que el alumnado confeccione puede ser un buen instrumento de evaluación de estas dos actividades dedicadas a la entrevista (Actividad número 2 y Actividad número 3). Intentaremos explicar esta cuestión:

Es evidente que, de la revisión de esta hoja de ejercicios podrá saberse si el alumnado ha sido capaz o no de descubrir el guión, el objetivo y la persona protagonista de una entrevista, a la vista de unos cuantos datos. Así, estaremos evaluando la Actividad número 3.

Si el ejercicio ha sido exitoso, podrá deducirse que ha habido una buena actuación por parte del grupo de alumnos que ha confeccionado esta hoja, pero también habrá que admitir que el documento del cual partían contenía la información necesaria para que esto pudiera llevarse a cabo (recordemos que este documento base había sido realizado por otro grupo de alumnos, que comenzó a generarse en la Actividad número 2 y se terminó en la número 3).

Si la hoja de ejercicios no ha sido confeccionada con éxito, deberá analizarse si los errores o deficiencias encontrados se deben a una mala actuación por parte del grupo que la ha realizado o, por el contrario, a errores o insuficiencias en el documento base.

Tanto en uno como en otro caso, estaremos evaluando las dos actividades mencionadas.

Grupo segundo: La noticia

Actividad número 1

Hemos dividido en dos partes esta primera actividad. En la primera parte el alumnado, a la vista de una noticia impresa en papel, tratará de confeccionar una hoja de ejercicios en la que se recogen diferentes aspectos relativos al género noticia. En la segunda parte de la actividad, cada grupo de trabajo utilizará el procesador de textos para resumir la noticia estudiada, que se aporta en un fichero, eliminando la información accesoria que contiene.

Seguidamente describiremos el proceso de implementación de esta actividad:

- Con una copia en papel de los ficheros BACHI2.WPS y ENTREV2.WPS (o, en su defecto, una copia impresa de los ficheros BACHI2B.WPS y ENTREV2B.WPS, que se adjuntan en los Anexos 2 y 1 respectivamente), cada grupo de alumnos intentará realizar las actividades y dar respuesta a las preguntas que se plantean en la hoja de ejercicios número 2 que se encuentra en el Anexo 5.

  Como puede observarse en esta hoja, la actividad se centra en responder a las seis preguntas en las que teóricamente debe basarse cualquier noticia (¿qué?, ¿quién?, ¿cómo?, ¿cuándo?, ¿dónde? y ¿por qué?), y en distinguir su estructura (título, subtítulo y párrafos). Se pide también en esta hoja comparar los dos documentos, es decir, contrastar la entrevista con la noticia, para intentar averiguar la información que la entrevistadora conocía previamente, es decir, la información que está presente en la noticia y que sin embargo no figura en la entrevista.

- El segundo paso de la actividad consiste, como hemos apuntado, en resumir la noticia estudiada. El proceso, que se explica más ampliamente en la hoja de trabajo número 5, es:
  - — Cargar el programa.
  - — Abrir el documento BACHI2.WPS (o BACHI2B.WPS, que se encuentra en el disco de aplicaciones).
  - — Resumir la noticia: marcar como bloque una determinada información y eliminarla. Repetir el proceso con el resto de la información accesoria.
  - — Corregir los pequeños desajustes de formato, ortográficos, etc. generados por la realización del paso anterior.
  - — Guardar e imprimir el trabajo.

Una manera de autoevaluación de esta parte de la actividad es proponer a los alumnos comparar su resumen con el realizado por el profesor en las actividades de formación. Será preciso, entonces, proporcionar una copia impresa del documento BACHI3.WPS (o BACHI3B.WPS que se adjunta en el Anexo 2).

Actividad número 2

Se trata ahora de crear varios titulares y entradillas para una misma noticia.

Para esta actividad se proporciona en disco el documento que hemos denominado MUSEO.WPS, del cual puede encontrarse una copia impresa en el Anexo 3. Este documento es un fragmento de una noticia publicada en el diario *ABC* con fecha del 2 de Junio de 1994.

La noticia a la cual nos referimos, constaba originariamente de un título, un subtítulo y una entradilla, que se han suprimido para el desarrollo de la actividad. Cada grupo de alumnos debe generar tres documentos en los que se mantenga intacto el cuerpo de la noticia mientras varíen los titulares y entradillas. Sugerimos, no obstante, que se permita al alumnado repetir algún fragmento de los titulares y de las entradillas en las distintas noticias.

Para que la actividad resulte más interesante, puede pedirse a los alumnos que intenten crear un estilo diferente para cada documento: serio, jocoso, sensacionalista, etc.

Aunque el trabajo fundamental que se va a realizar con el procesador de textos consiste en insertar texto y darle formato después, es interesante realizar esta actividad teniendo abiertos (cargados) simultáneamente las distintas noticias que se van creando; ello permitirá trasladar fácilmente de un documento a otro cualquier bloque o fragmento de texto.

Describimos a continuación el proceso que cada grupo de alumnos debe seguir:

- Cargar el procesador de textos.
- Cargar el documento MUSEO.WPS. Leerlo de principio a fin.
- Situar el cursor al principio del texto y escribir un título, un subtítulo y una entradilla para la noticia.
- Dar formato a cada uno de los apartados anteriores de tal manera que se distingan claramente entre ellos y con respecto al cuerpo de la noticia.
- Guardar el documento.
- Abrir de nuevo el documento MUSEO.WPS.
- Escribir un nuevo titular y entradilla copiando, si es preciso, algún bloque de texto de la primera noticia.
- Dar formato al nuevo texto.

- Guardar el documento.
- Repetir los cuatro pasos precedentes para crear la tercera de las noticias.
- Salir del programa.

Todo este proceso se recoge más detalladamente en la hoja de trabajo número 6.

Para terminar, puede resultar útil proporcionar copias de la noticia de partida para que los alumnos comparen el titular y la entradilla originales con los que ellos mismos han creado. Aunque podemos obtener una copia impresa en papel de esta noticia a partir del documento del disco (MUSEO2.WPS), adjuntamos una copia de la noticia en el Anexo 3.

El profesor, además, deberá revisar los trabajos de los alumnos para evaluar la síntesis del contenido de la noticia que deben recoger las entradillas y los titulares.

Actividad número 3

Esta tercera actividad consiste en crear una sola noticia a partir de otras dos.

Las dos noticias de partida son conocidas por el alumnado, pues habrá trabajado con ellas si se han puesto en práctica las actividades descritas en las páginas anteriores. Se trata de las noticias que hemos denominado BACHI2.WPS (o BACHI2B.WPS) y MUSEO2.WPS, una copia impresa de las cuales se hallan en los Anexos 2 y 3 respectivamente. Aun cuando estas dos noticias son familiares para el alumnado, será conveniente, no obstante, contar con una copia en papel de los dos documentos para el buen desarrollo de la actividad.

Aunque la noticia que surja pueda ser una narración "realista", es mucho más sugerente que el resultado final sea un relato divertido o absurdo que genere momentos lúdicos durante su lectura.

El proceso para desarrollar esta actividad podría ser éste:

- Cargar el procesador de textos.
- Escribir la nueva noticia.
- Abrir, si es preciso, los documentos BACHI2.WPS (o BACHI2B.WPS) y MUSEO2.WPS, que contienen las noticias de partida, para copiar bloques de texto al nuevo documento.
- Guardar e imprimir el trabajo.
- Salir de WORKS.

La hoja de trabajo en esta ocasión es la número 7.

Actividad número 4

Como cuarta y última actividad, los alumnos deberán confeccionar una noticia a partir de la entrevista que realizaron y cuyo proceso se describe en la Actividad número 2 del apartado anterior, dedicado al género entrevista.

Somos conscientes de que esta actividad puede tener cierta dificultad si la entrevista no proporciona información acerca de un hecho muy concreto. En este caso, puede pedirse al alumnado que elabore una noticia-reportaje sobre el personaje entrevistado.

Será de gran ayuda para el grupo disponer de una copia impresa en papel del documento en el que se halla transcrita la entrevista que realizó.

El proceso que cada grupo debe seguir, y que se explica en la hoja de trabajo número 8, es simple:

- Abrir el procesador de textos WORKS.
- Comenzar a escribir la noticia.
- Abrir, si es preciso, el documento que contiene la transcripción de la entrevista para copiar bloques de texto al nuevo documento.
- Guardar e imprimir el trabajo.
- Salir de WORKS.

Anexos

Anexo 1

ENTREVISTA A ÁNGEL ALONSO
Primer premio del concurso de becas Colegios del Mundo

P. ¿Cómo te llamas?

R.

P. ¿Qué edad tienes?

R.

P. ¿Dónde naciste?

R.

P. ¿Cuál es tu lugar de residencia?

R.

P. ¿Qué estudias en la actualidad?

R.

P. ¿En qué centro cursas tus estudios?

R.

P. Además de estudiar B.U.P., ¿qué otras actividades realizas?

R.

P. ¿Cómo te sientes por haber ganado el premio?

R.

P. Este premio te permite estudiar el bachillerato en cualquier país ¿Por qué motivo has elegido el Atlantic College de Gales, y no otro, para estudiar el Bachillerato Internacional?

Anexo 1

R.

P. ¿Hay algún otro lugar, además del colegio de Gales, en el que también te hubiese gustado estudiar?

R.

P. ¿Por qué rechazaste la idea de ir a Canadá?

R.

P. Hablando de tus padres, ¿a qué se dedican?

R.

P. ¿Tienes hermanos? ¿También obtienen buenas notas?

R.

P. Cuando termines el Bachillerato Internacional en Gales ¿qué estudios tienes pensado realizar?

R.

P. Y cuando termines todos tus estudios ¿qué planes tienes para tu futuro profesional?

R.

ENTREV.WPS

Anexo 1

ENTREVISTA A ÁNGEL ALONSO
Primer premio del concurso de becas Colegios del Mundo

P. ¿Cómo te llamas?

R. Ángel Alonso.

P. ¿Qué edad tienes?

R. 17 años.

P. ¿Dónde naciste?

R. En Sevilla.

P. ¿Cuál es tu lugar de residencia?

R. Vivo en Dos Hermanas.

P. ¿Qué estudias en la actualidad?

R. 3º de BUP.

P. ¿En qué centro cursas tus estudios?

R. Voy al Colegio Calasancio Hispalense.

P. Además de estudiar BUP, ¿qué otras actividades realizas?

R. Escribo poesía, aprendo inglés, alemán, guitarra flamenca, hago montañismo y ayudo en el Centro de Disminuidos Físicos de Montequinto.

P. ¿Cómo te sientes por haber ganado el premio?

R. Todavía no me lo quiero creer, voy a esperar hasta final de curso para no descentrarme. De todas formas, estoy superilusionado, sobre todo por conocer a gente de distintos países y con maneras de pensar muy diferentes.

Anexo 1

P. Este premio te permite estudiar el bachillerato en cualquier país ¿Por qué motivo has elegido el Atlantic College de Gales, y no otro, para estudiar el Bachillerato Internacional?

R. Porque me atrae mucho la idea de vivir en un castillo medieval.

P. ¿Hay algún otro lugar, además del colegio de Gales, en el que también te hubiese gustado estudiar?

R. Sí. Dudé por ir a Canadá.

P. ¿Por qué rechazaste la idea de ir a Canadá?

R. Porque mis padres no querían que me fuese demasiado lejos.

P. Hablando de tus padres, ¿a qué se dedican?

R. Son profesores de EGB. Mi padre está en la reserva transitoria del Ejército de Tierra.

P. ¿Tienes hermanos? ¿También obtienen buenas notas?

R. Sí. A mi hermana Patricia, que hace 6º de EGB, le va bastante bien.

P. Cuando termines el Bachillerato Internacional en Gales ¿qué estudios tienes pensado realizar?

R. Quiero estudiar Económicas, Derecho y, después, Filosofía.

P. Y cuando termines todos tus estudios ¿qué planes tienes para tu futuro profesional?

R. Quisiera ser político o diplomático, porque me gusta la política bien hecha.

ENTREV2B.WPS

Anexo 1

ENTREVISTA A ÁNGEL ALONSO
Primer premio del concurso de becas Colegios del Mundo

P. ¿Cómo te llamas?

R. Voy al Colegio Calasancio Hispalense.

P. ¿Qué edad tienes?

R. Sí. A mi hermana Patricia, que hace 6º de EGB le va bastante bien.

P. ¿Dónde naciste?

R. Todavía no me lo quiero creer, voy a esperar hasta final de curso para no descentrarme. De todas formas, estoy superilusionado, sobre todo por conocer a gente de distintos países y con maneras de pensar muy diferentes.

P. ¿Cuál es tu lugar de residencia?

R. Escribo poesía, aprendo inglés, alemán, guitarra flamenca, hago montañismo y ayudo en el Centro de Disminuidos Físicos de Montequinto.

P. ¿Qué estudias en la actualidad?

R. Ángel Alonso.

P. ¿En qué centro cursas tus estudios?

R. En Sevilla.

P. Además de estudiar BUP, ¿qué otras actividades realizas?

R. Sí. Dudé por ir a Canadá.

P. ¿Cómo te sientes por haber ganado el premio?

R. Quiero estudiar Económicas, Derecho y, después, Filosofía.

Anexo 1

P. Este premio te permite estudiar el bachillerato en cualquier país ¿Por qué motivo has elegido el Atlantic College de Gales, y no otro, para estudiar el Bachillerato Internacional?

R. Quisiera ser político o diplomático. Me gusta la política bien hecha.

P. ¿Hay algún otro lugar, además del colegio de Gales, en el que también te hubiese gustado estudiar?

R. 17 años.

P. ¿Por qué rechazaste la idea de ir a Canadá?

R. Vivo en Dos Hermanas.

P. Hablando de tus padres, ¿a qué se dedican?

R. Porque me atrae mucho la idea de vivir en un castillo medieval.

P. ¿Tienes hermanos? ¿También obtienen buenas notas?

R. Porque mis padres no querían que me fuese demasiado lejos.

P. Cuando termines el Bachillerato Internacional en Gales ¿qué estudios tienes pensado realizar?

R. 3º de BUP.

P. Y cuando termines todos tus estudios ¿qué planes tienes para tu futuro profesional?

R. Son profesores de EGB. Mi padre está en la reserva transitoria del Ejército de Tierra.

ENTREV3B.WPS

Anexo 2

Bachillerato internacional para el mejor
Un estudiante sevillano de 89 años, número uno en el concurso de becas Colegios del Mundo
MARGOT MOLINA,Sevilla

Sus días parecen tener más de 24 horas, quiere ser político y, por ahora, está pensando en estudiar tres carreras. Ángel Alonso, sevillano de 89 años, ha obtenido el número uno en un concurso de becas convocado por Colegios del Mundo Unido para cursar el bachillerato internacional en cualquier país. Ángel ha elegido el Atlantic College de Gales, un castillo medieval en el que a partir de septiembre convivirá durante dos años con los mejores estudiantes de 75 naciones. Hace natación, juega al tenis, estudia italiano, violín, e informática, sale con sus amigos y tiene tiempo para ayudar en el Centro de Disminuidos Físicos de Montequinto, en Dos Hermanas (Sevilla), pueblo en el que reside.

"", dice Ángel Alonso, que cursa 3º de BUP en el Colegio Calasancio Hispalense. Sacó el número uno en el examen que convocó, el pasado 23 de abril, Colegios del Mundo Unido para estudiantes españoles de 3º de BUP. A las pruebas se presentaron 250 jóvenes y resultaron elegidos ocho. Su beca, de unos cinco millones de pesetas, le ha permitido elegir entre los mejores colegios de Canadá , Reino Unido, Italia, Nuevo México (EE UU) y Suráfrica, entre otros, pero él ha optado por el colegio de Gales, el primero que en 1956 se incluyó en la organización.

"", dice el estudiante. En la familia de Ángel, hijo de profesores de EGB vascos -su padre está en la reserva transitoria del Ejército de Tierra-, nadie había tenido nunca una carrera tan prometedora. "", añade.

La política "bien hecha" o la diplomacia son sus objetivos. Para llegar, este chico de 89 años con predilección por las letras, tiene previsto estudiar Económicas, Derecho y, después, Filosofía. Cuando termine el bachillerato internacional podrá acceder a cualquier universidad del mundo, sin examen previo, salvo en España, donde tendrá que pasar la selectividad.

BACHI.WPS

Anexo 2

Bachillerato internacional para el mejor

Un estudiante sevillano de 17 años, número uno en el concurso de becas Colegios del Mundo

MARGOT MOLINA,Sevilla

Sus días parecen tener más de 24 horas, quiere ser político y, por ahora, está pensando en estudiar tres carreras. Ángel Alonso, sevillano de 17 años, ha obtenido el número uno en un concurso de becas convocado por Colegios del Mundo Unido para cursar el bachillerato internacional en cualquier país. Ángel ha elegido el Atlantic College de Gales, un castillo medieval en el que a partir de septiembre convivirá durante dos años con los mejores estudiantes de 75 naciones. Escribe poesía, aprende inglés, alemán, guitarra flamenca, hace montañismo y tiene tiempo para ayudar en el Centro de Disminuidos Físicos de Montequinto, en Dos Hermanas (Sevilla), pueblo en el que reside.

"Todavía no me lo quiero creer, voy a esperar hasta final de curso para no descentrarme. De todas formas, estoy superilusionado, sobre todo por conocer a gente de distintos países y con maneras de pensar muy diferentes", dice Ángel Alonso, que cursa 3º de BUP en el Colegio Calasancio Hispalense. Sacó el número uno en el examen que convocó, el pasado 23 de abril, Colegios del Mundo Unido para estudiantes españoles de 3º de BUP. A las pruebas se presentaron 250

Anexo 2

jóvenes y resultaron elegidos ocho. Su beca, de unos cinco millones de pesetas, le ha permitido elegir entre los mejores colegios de Canadá , Reino Unido, Italia, Nuevo México (EE UU) y Suráfrica, entre otros, pero él ha optado por el colegio de Gales, el primero que en 1956 se incluyó en la organización.

"Dudé por ir a Canadá, pero mis padres no querían que me fuese demasiado lejos y me atrae mucho la idea de vivir en un castillo medieval", dice el estudiante. En la familia de Ángel, hijo de profesores de EGB extremeños -su padre está en la reserva transitoria del Ejército de Tierra-, nadie había tenido nunca una carrera tan prometedora. *"A mi hermana Patricia, que hace 6º de EGB, le va bastante bien"*, añade.

La política "bien hecha" o la diplomacia son sus objetivos. Para llegar, este chico de 17 años con predilección por las letras, tiene previsto estudiar Económicas, Derecho y, después, Filosofía. Cuando termine el bachillerato internacional podrá acceder a cualquier universidad del mundo, sin examen previo, salvo en España, donde tendrá que pasar la selectividad.

BACHI2B.WPS

Anexo 2

Bachillerato internacional para el mejor

Un estudiante sevillano de 17 años, número uno en el concurso de becas Colegios del Mundo

MARGOT MOLINA,Sevilla

Ángel Alonso, sevillano de 17 años, ha obtenido el número uno en un concurso de becas convocado por Colegios del Mundo Unido para cursar el bachillerato internacional en cualquier país. Ángel ha elegido el Atlantic College de Gales, un castillo medieval en el que a partir de septiembre convivirá durante dos años con los mejores estudiantes de 75 naciones.

Sacó el número uno en el examen que convocó, el pasado 23 de abril, Colegios del Mundo Unido para estudiantes españoles de 3º de BUP. A las pruebas se presentaron 250 jóvenes y resultaron elegidos ocho. Su beca, de unos cinco millones de pesetas, le ha permitido elegir entre los mejores colegios de Canadá , Reino Unido, Italia, Nuevo México (EE UU) y Suráfrica, entre otros, pero él ha optado por el colegio de Gales, el primero que en 1956 se incluyó en la organización.

BACHI3B.WPS

Anexo 3

A las doce y media en punto, Don Juan Carlos entraba en lo que fue sala de oración. Le siguen la ministra de Cultura, Carmen Alborch; el presidente de la Junta de Castilla-La Mancha, José Bono; el alcalde de Toledo, Joaquín Sánchez de la Riva; el consejero de Cultura, Santiago Moreno; el delegado del Gobierno, Daniel Romero; y el embajador de Israel en España Yaacov Cohen. Con la inauguración por parte de Don Juan Carlos del Museo Sefardí, se cerraban ocho años de intensos trabajos de restauración, en los que nada ha quedado al azar: yeserías, artesonados, montaje de los distintos objetos, recuperación de la galería de mujeres... Incluso se han sacado a la luz unos antiguos aljibes, anteriores a la construcción de la sinagoga, cuyos restos se prolongan por debajo de las calles que unen el templo con la casa de El Greco.

(...)

Como explicó el director general de Bellas Artes, José Guirao, el proceso de restauración ha sido especialmente laborioso. Pero, por encima de todo, hay que tener en cuenta que la primera pieza del museo es la propia sinagoga: lo importante era conjugar la riqueza e importancia del edificio con su uso y capacidad para albergar una colección. En la rehabilitación como museo han trabajado los mejores especialistas en restauración. Según explicó Guirao, la mayor dificultad residía en aprovechar al máximo los espacios antiguos y generar unos nuevos sin que el museo se convirtiera en una exposición abigarrada de objetos. (...)

Samuel Leví, año 1355

En el año 1355, Samuel ha-Leví, tesorero sefardí del Rey Pedro I, mandó erigir una sinagoga. Tras la expulsión de los judíos, en 1492, pasó a la orden de Calatrava: cambia entonces su nombre por el cristiano de Nuestra Señora del Tránsito y comienzan una serie de transformaciones arquitectónicas. En 1877 se declara oficialmente su valor monumental.(...)

MUSEO.WPS

Anexo 3

El Rey preside, en la sinagoga del Tránsito, la reapertura del Museo Sefardí

Se han invertido ocho años y más de doscientos millones de pesetas

Toledo. **Clara Isabel de Bustos**

En 1355, Samuel ha-Leví, tesorero de Pedro I de Castilla, mandó erigir una sinagoga en plena judería toledana. Ayer, el rey inauguraba en esa misma sinagoga, hoy llamada del Tránsito, la reapertura del Museo Sefardí, convertido ya en punto de referencia inevitable para conocer la vida de los judíos en España. Para lograrlo, se han invertido en total ocho años de intensos trabajos de restauración y más de doscientos millones de pesetas.

A las doce y media en punto, Don Juan Carlos entraba en lo que fue sala de oración. Le siguen la ministra de Cultura, Carmen Alborch; el presidente de la Junta de Castilla-La Mancha, José Bono; el alcalde de Toledo, Joaquín Sánchez de la Riva; el consejero de Cultura, Santiago Moreno; el delegado del Gobierno, Daniel Romero; y el embajador de Israel en España Yaacov Cohen. Con la inauguración por parte de Don Juan Carlos del Museo Sefardí, se cerraban ocho años de intensos trabajos de restauración, en los que nada ha quedado al azar: yeserías, artesonados, montaje de los distintos objetos, recuperación de la galería de mujeres... Incluso se han sacado a la luz unos antiguos aljibes, anteriores a la construcción de la sinagoga, cuyos restos se prolongan por debajo de las calles que unen el templo con la casa de El Greco.
(...)

Como explicó el director general de Bellas Artes, José Guirao, el proceso de restauración ha sido especialmente laborioso. Pero, por encima de todo, hay que tener en cuenta que la primera pieza del museo es la propia sinagoga: lo importante era conjugar la riqueza e importancia del edificio con su uso y capacidad para albergar una colección. En la rehabilitación como museo han trabajado los mejores especialistas en restauración. Según explicó Guirao, la mayor dificultad residía en aprovechar al máximo los espacios antiguos y generar unos nuevos sin que el museo se convirtiera en una exposición abigarrada de objetos. (...)

Samuel Leví, año 1355

En el año 1355, Samuel ha-Leví, tesorero sefardí del Rey Pedro I, mandó erigir una sinagoga. Tras la expulsión de los judíos, en 1492, pasó a la orden de Calatrava: cambia entonces su nombre por el cristiano de Nuestra Señora del Tránsito y comienzan una serie de transformaciones arquitectónicas. En 1877 se declara oficialmente su valor monumental.(...)

MUSEO2.WPS

Anexo 4

Nota importante:

Este anexo consta de 8 hojas de trabajo que contienen las instrucciones precisas para que el alumnado pueda realizar las actividades que se proponen con medios informáticos. En la confección de estas hojas de trabajo se ha partido de los siguientes supuestos:

-Los documentos que se citan, y que se envían en este paquete de recursos en un disquete, se hallan en el disco duro de los ordenadores que se van a utilizar.

-Se han utilizado los documentos ENTREV3B.WPS y BACHI2B.WPS en lugar de los ficheros que el profesor o profesora ha creado al llevar a cabo las actividades de formación y que llevan por nombre, respectivamente, ENTREV3.WPS y BACHI2.WPS.

-Cada grupo de trabajo guarda los documentos que crea en un disco flexible.

En el caso de que estos tres supuestos no coincidan exactamente con las condiciones existentes en el momento de la implementación de las actividades, será necesario revisar estas hojas de trabajo con el fin de realizar las modificaciones pertinentes.

Anexo 4

Hoja de trabajo número 1

Cargar el programa

Para comenzar a trabajar es necesario cargar, en primer lugar, el entorno Windows, después el paquete Works y, por último, el procesador de textos. Los pasos que tendréis que dar son:

Cargar Windows

- Conectad el ordenador. Esperad hasta que aparezca en la pantalla lo siguiente: **C:**
- Teclead **WIN** y pulsad la tecla **[ENTRAR]**

Aparece la pantalla del Administrador de programas de Windows. Buscad el icono del paquete Microsoft Works. Si no lo encontráis llamad a vuestro profesor o profesora.

Cargar el paquete WORKS

- Situad el puntero del ratón sobre el icono de Microsoft Works y haced "doble clic"[1].

Aparece una nueva pantalla.

- Situad el puntero del ratón sobre **Iniciar Works** y haced clic sobre él.

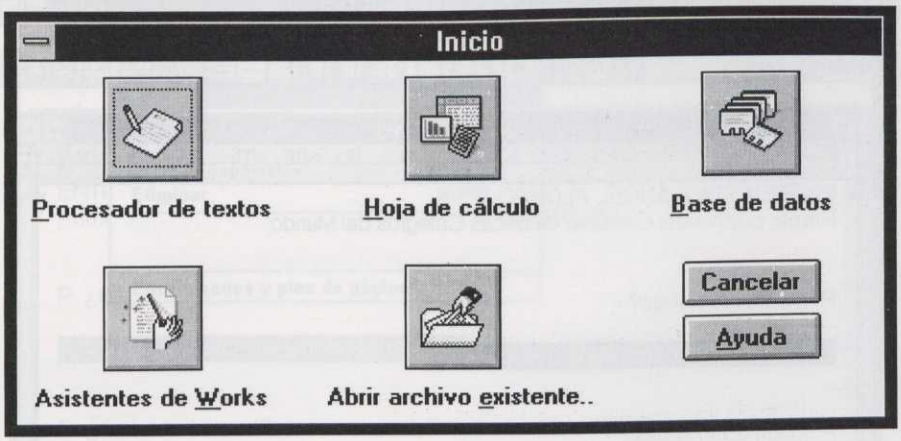
Aparece otra pantalla en la que podéis elegir la herramienta del paquete con la que queréis trabajar.

Cargar el procesador de textos con un documento

- Haced clic sobre el icono **Abrir archivo existente**.

[1] Hacer clic: pulsar una vez el botón izquierdo del ratón.
Hacer doble clic: pulsar dos veces, muy rápidamente, el botón izquierdo del ratón.

Anexo 4



Aparece ahora una ventana con la lista de archivos que contiene el disco.

- Haced doble clic sobre el archivo **ENTREV3B.WPS**. (Si no lo encontráis llamad a vuestro profesor o profesora).

En unos instantes aparecerá en pantalla el documento. No se ve entero.

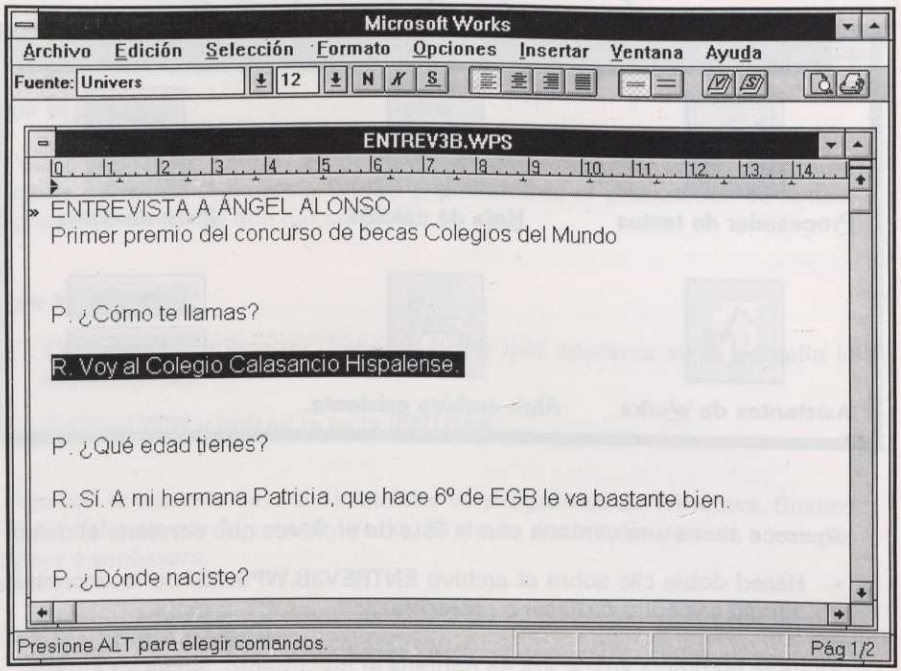
- Leed el documento. Utilizad las teclas de las flechas para moveros por él.

Modificar el documento

Habréis visto que este texto contiene una entrevista en la que las preguntas no se corresponden con las respuestas. Hay que recomponerla moviendo las respuestas para llevarlas hasta sus preguntas. Tendréis que hacer lo siguiente:

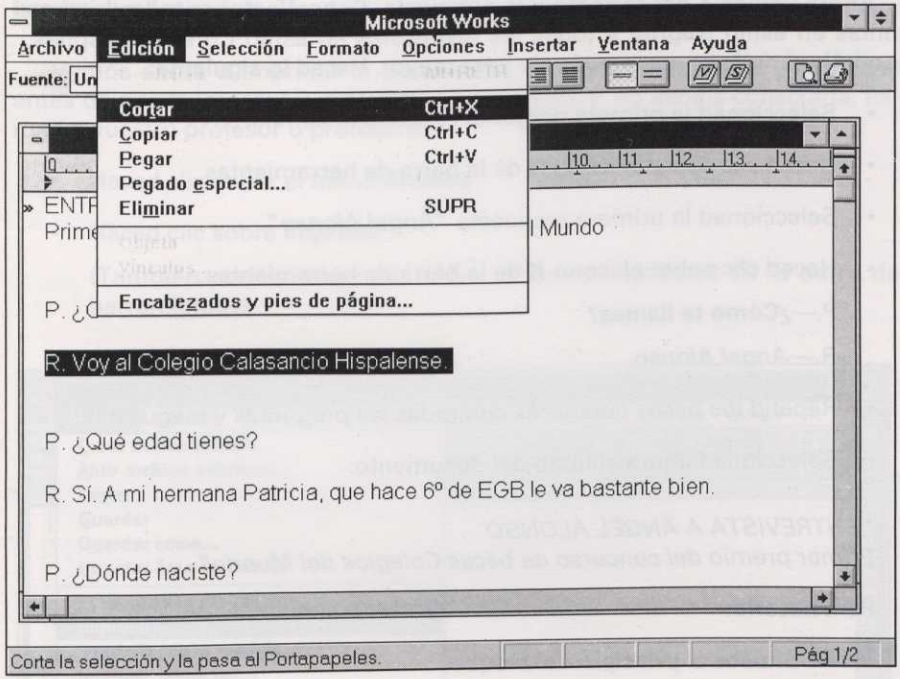
- Seleccionad la primera respuesta, es decir, *"Voy al Colegio Calasancio Hispalense"*. Para ello:
  - — Colocad el puntero en el margen izquierdo de la respuesta. El cursor se transformará en una flecha.
  - — Haced clic con el botón izquierdo del ratón.
  - — Comprobad que toda la respuesta se ha marcado, igual que ocurre en la siguiente figura:

Anexo 4



- Haced clic sobre el menú **Edición**.
- Haced clic sobre el comando **Cortar**.

Anexo 4



- Situad el puntero justo debajo de la pregunta que se corresponde con esa respuesta, o sea, debajo de *"¿En qué centro cursas tus estudios?"*.
- Haced clic sobre el menú **Edición**.
- Haced clic sobre el comando **Pegar**. Habrá quedado algo así:

  P.—¿En qué centro cursas tus estudios?

  R.—Voy al Colegio Calasancio Hispalense.

  R.—En Sevilla.
- Seleccionad ahora la respuesta *"En Sevilla"* y movedla hasta la pregunta *"¿Dónde naciste?"*.
- Repetid todo el proceso con las demás respuestas. ¡Ánimo, sólo hay que cogerle el tranquillo!.

Anexo 4

Ahora vamos a dar formato a la entrevista. Deberéis poner todas las preguntas en estilo Negrita y todas las respuestas en estilo Cursiva. Después, pondréis el título en un tamaño de letra mayor. Haced lo siguiente:

- Seleccionad la primera pregunta *"¿Cómo te llamas?"*.
- Haced clic sobre el icono **N** de la barra de herramientas.
- Seleccionad la primera respuesta *"Ángel Alonso"*.
- Haced clic sobre el icono ***K*** de la barra de herramientas.

  P.—**¿Cómo te llamas?**

  R.—*Ángel Alonso.*

- Repetid los pasos anteriores con todas las preguntas y respuestas.
- Seleccionad ahora el título del documento:

"ENTREVISTA A ÁNGEL ALONSO
Primer premio del concurso de becas Colegios del Mundo"

Para hacerlo:

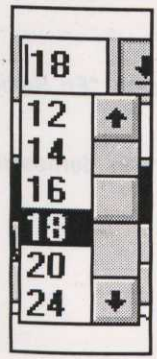
— Situáos al principio del bloque.

— Pulsad el botón izquierdo del ratón y no lo soltéis.

— Arrastrad el ratón hasta el final del bloque.

— Soltad el botón del ratón.

- Haced clic sobre el número de la barra de herramientas y elegid el tamaño 18.

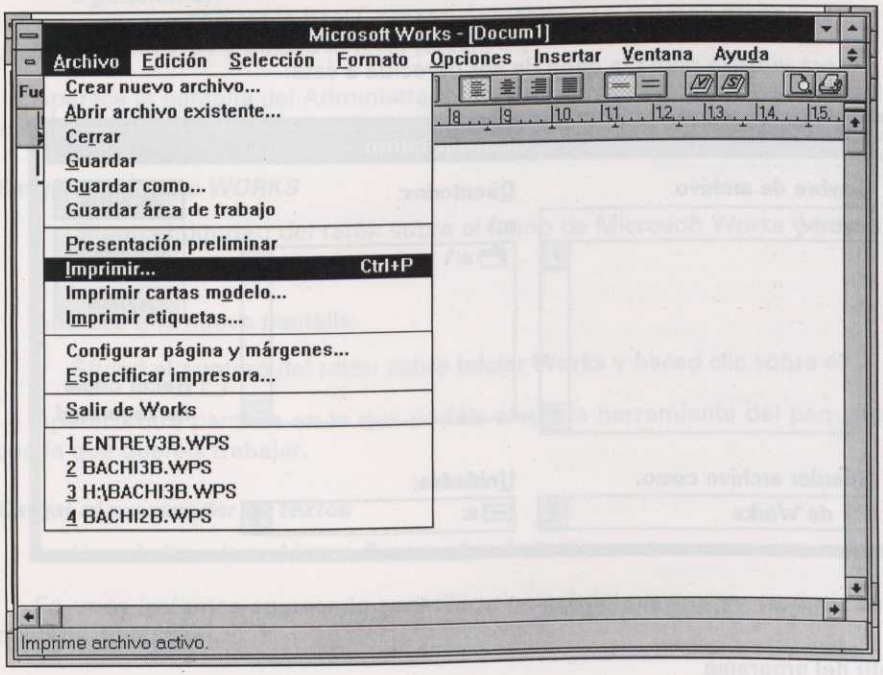


Imprimir un documento

Vamos ahora a imprimir el documento que está en pantalla. Aseguráos antes de que la impresora está lista. Si no lo está y no sabéis conectarla, llamad a vuestro profesor o profesora.

- Haced clic sobre el menú **Archivo**.
- Haced clic sobre **Imprimir**.

(También podéis hacer clic sobre el icono **impresora** de la barra de herramientas).



Aparece una nueva pantalla.

- Haced clic sobre **Aceptar**.

Anexo 4

Guardar un documento

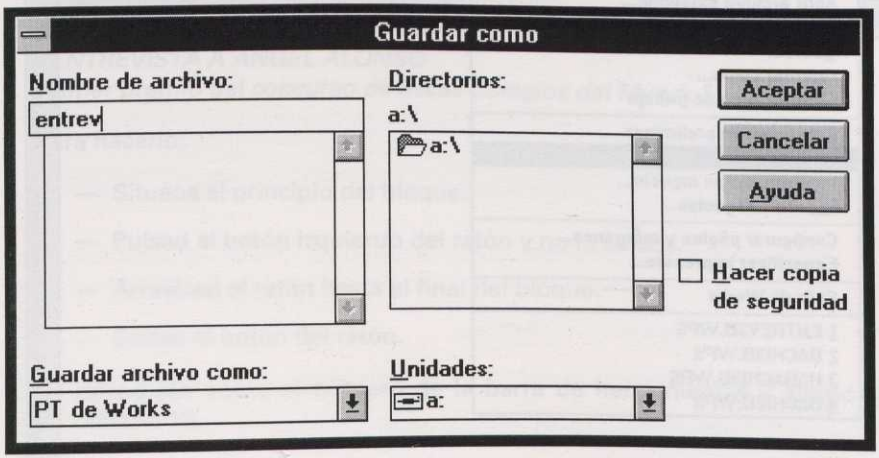
Vamos ahora a guardar en un disquete el documento de trabajo. Lo guardaremos en la unidad de disco **A**. Le pondremos otro nombre y así no destruiremos el documento original. Habrá que hacer lo siguiente:

- Haced clic sobre el menú **Archivo.**
- Haced clic sobre el comando **Guardar como.**

Veréis que aparece una nueva ventana.

- Haced clic sobre la ventana de las **Unidades** y elegid la unidad de disco **A**, o lo que es lo mismo **a:**.
- Poned un nombre a vuestro documento. Usad el teclado.

Ahora vuestra pantalla debe de ser parecida a ésta:



- Haced clic sobre **Aceptar.**

Salir del programa

Ya podéis dejar el trabajo. Para salir del programa, tendréis que hacer lo siguiente:

- Haced clic sobre el menú **Archivo.**
- Haced clic sobre el comando **Salir de Works.**
- Salid de Windows. Si no sabéis hacerlo llamad a vuestro profesor o profesora.
- Apagad el ordenador.

Anexo 4

Hoja de trabajo número 2

Cargar el programa

Para comenzar a trabajar es necesario cargar, en primer lugar, el entorno Windows, después el paquete Works y, por último, el procesador de textos. Los pasos que tendréis que dar son:

Cargar Windows

- Conectad el ordenador. Esperad hasta que aparezca en la pantalla lo siguiente: **C:**
- Teclead **WIN** y pulsad la tecla **[ENTRAR]**

Aparece la pantalla del Administrador de programas de Windows. Buscad el icono del paquete Microsoft Works.

Cargar el paquete WORKS

- Situad el puntero del ratón sobre el icono de Microsoft Works y haced doble clic.

Aparece una nueva pantalla.

- Situad el puntero del ratón sobre **Iniciar Works** y haced clic sobre él.

Aparece otra pantalla en la que podéis elegir la herramienta del paquete con la que queréis trabajar.

Cargar el procesador de textos

- Haced clic sobre el icono **Procesador de textos.**

En unos instantes aparece la pantalla principal del programa, es decir, la pantalla de edición.

Anexo 4

Crear un documento

Se trata ahora, como ya sabéis, de elaborar un guión para la entrevista que vais a realizar. El procesador de textos es todo vuestro, podéis escribir lo que queráis pero, de todas formas, aquí tenéis unas recomendaciones:

- Escribid cada pregunta en una línea diferente.
- Dejad una línea en blanco, por lo menos, entre pregunta y pregunta.
- Si os equivocáis utilizad las teclas de borrado: SUPRIMIR y RETROCESO.
- También podéis seleccionar bloques para:
  — Mover preguntas de un sitio a otro (Menú **Edición**, comandos **Cortar** y **Pegar**).
  — Eliminar preguntas (Menú **Edición** comando **Eliminar**).

Imprimir un documento

Vamos ahora a imprimir el guión. Aseguráos antes de que la impresora está lista.

- Haced clic sobre el menú **Archivo**.
- Haced clic sobre **Imprimir**.
  (También podéis hacer clic sobre el icono **impresora** de la barra de herramientas).

Aparece una nueva pantalla.

- Haced clic sobre **Aceptar**.

Guardar un documento

Vamos ahora a guardar en un disquete el documento de trabajo. Lo guardaremos en la unidad de disco **A**, poniéndole un nombre. Habrá que hacer lo siguiente:

- Haced clic sobre el menú **Archivo**.
- Haced clic sobre el comando **Guardar como**.

Veréis que aparece una nueva ventana.

Anexo 4

- Haced clic sobre la ventana de las **Unidades** y elegid la unidad de disco **A**, o lo que es lo mismo **a:**.
- Poned un nombre a vuestro documento. Usad el teclado.
- Haced clic sobre **Aceptar**.

Salir del programa

Ya podéis dejar el trabajo. Para salir del programa, tendréis que hacer lo siguiente:

- Haced clic sobre el menú **Archivo**.
- Haced clic sobre el comando **Salir de Works**.
- Salid de Windows.
- Apagad el ordenador.

Anexo 4

Hoja de trabajo número 3

Cargar el programa

Cargar Windows

- Conectad el ordenador. Esperad hasta que aparezca en la pantalla lo siguiente: **C:**
- Teclead **WIN** y pulsad la tecla [**ENTRAR**]

Aparece la pantalla del Administrador de programas de Windows. Buscad el icono del paquete Microsoft Works.

Cargar el paquete WORKS

- Situad el puntero del ratón sobre el icono de Microsoft Works y haced doble clic.

Aparece una nueva pantalla.

- Situad el puntero del ratón sobre **Iniciar Works** y haced clic sobre él.

Aparece otra pantalla en la que podéis elegir la herramienta del paquete con la que queréis trabajar.

Cargar el procesador de textos con un documento

- Haced clic sobre el icono **Abrir archivo existente**.

Aparecerá una pantalla con la lista de archivos que tiene el disco.

- Haced doble clic sobre el archivo que contiene el guión de la entrevista.

En unos instantes aparecerá en pantalla.

Anexo 4

Modificar un documento

Ahora que ya tenéis las respuestas a todas esas preguntas, tendréis que insertarlas en el documento. Para ello deberéis hacer lo siguiente:

- Situad el cursor justo debajo de la primera pregunta, en la línea siguiente.
- Comenzad a escribir la respuesta que ha dado vuestro personaje a esta pregunta.
- Repetid el proceso con las demás preguntas.

Si os equivocáis utilizad las teclas de borrado: SUPRIMIR y RETROCESO.

Es posible que tengáis también que modificar alguna pregunta si es que la habéis formulado de otra manera, o borrar alguna pregunta que no habéis hecho, o insertar preguntas nuevas, o qué sé yo. Aquí tenéis una recomendación:

- Seleccionad bloques para:
  — Mover preguntas de un sitio a otro (Menú **Edición**, comandos **Cortar** y **Pegar**).
  — Eliminar preguntas (Menú **Edición** comando **Eliminar**).

Imprimir un documento

Vamos ahora a imprimir la entrevista.

- Haced clic sobre el menú **Archivo**.
- Haced clic sobre **Imprimir**.
- Haced clic sobre **Aceptar**.

Guardar un documento

Vamos ahora a guardar en un disquete la entrevista. La guardaremos en la unidad de disco **A**, poniéndole un nombre. Habrá que hacer lo siguiente:

- Haced clic sobre el menú **Archivo**.

Anexo 4

- Haced clic sobre el comando **Guardar como**.

Veréis que aparece una nueva ventana.

- Haced clic sobre la ventana de las **Unidades** y elegid la unidad de disco **A**, o lo que es lo mismo **a:**.
- Poned un nuevo nombre a la entrevista. Usad el teclado.
- Haced clic sobre **Aceptar**.

Salir del programa

Ya podéis dejar el trabajo. Para salir del programa, tendréis que hacer lo siguiente:

- Haced clic sobre el menú **Archivo**.
- Haced clic sobre el comando **Salir de Works**.
- Salid de Windows y apagad el ordenador.

Anexo 4

Hoja de trabajo número 4

Cargar el programa

Cargar Windows

- Conectad el ordenador.
- Teclead **WIN** y pulsad la tecla [**ENTRAR**]

Cargar el paquete WORKS

- Situad el puntero del ratón sobre el icono de Microsofts Works y haced doble clic.
- Situad el puntero del ratón sobre **Iniciar Works** y haced clic sobre él.

Cargar el procesador de textos con un documento

- Haced clic sobre el icono **Abrir archivo existente**.
- Haced doble clic sobre el archivo que contiene la entrevista.

En unos instantes aparecerá en pantalla.

Modificar el documento

Se trata ahora de borrar las preguntas de la entrevista para dejar únicamente las respuestas. La manera más rápida y cómoda de hacerlo es eliminando bloques. Hay que hacer lo siguiente:

- Seleccionad la primera pregunta. Para ello:
  - — Colocad el puntero en el margen izquierdo de la pregunta, hasta que el cursor se convierta en una flecha.
  - — Haced clic con el botón izquierdo del ratón.

Anexo 4

— Comprobad que toda la pregunta se ha marcado.

- Haced clic sobre el menú **Edición**.
- Haced clic sobre el comando **Eliminar**.
- Repetid el proceso con las demás preguntas.

Imprimir un documento

Vamos ahora a imprimir las respuestas de la entrevista.

- Haced clic sobre el menú **Archivo**.
- Haced clic sobre **Imprimir**.
- Haced clic sobre **Aceptar**.

Guardar un documento

- Haced clic sobre el menú **Archivo**.
- Haced clic sobre el comando **Guardar como**.
- Haced clic sobre la ventana de las **Unidades** y elegid la unidad de disco **A**, o lo que es lo mismo **a:**.
- Poned un nuevo nombre al documento, para distinguirlo de la entrevista. Usad el teclado.
- Haced clic sobre **Aceptar**.

Salir del programa

- Haced clic sobre el menú **Archivo**.
- Haced clic sobre el comando **Salir de Works**.
- Salid de Windows y apagad el ordenador.

Anexo 4

Hoja de trabajo número 5

Cargar el programa

Cargar Windows

- Conectad el ordenador.
- Teclead **WIN** y pulsad la tecla **[ENTRAR]**

Cargar el paquete WORKS

- Haced doble clic sobre el icono de Microsoft Works.
- Haced clic sobre **Iniciar Works**.

Cargar el procesador de textos con un documento

- Haced clic sobre el icono **Abrir archivo existente**.
- Haced doble clic sobre el archivo **BACHI2B.WPS**.

En unos instantes aparecerá en pantalla la noticia.

Modificar el documento

Ahora hay que resumir la noticia borrando la información que consideréis poco importante. Lo más cómodo y rápido será marcar los bloques que "sobran" y eliminarlos. ¡Manos a la obra! La manera de hacerlo es la siguiente:

- Seleccionad el primer bloque. Para ello:
  - — Colocad el puntero al comienzo del bloque.
  - — Apretad el botón izquierdo del ratón y no lo soltéis.
  - — Arrastrad el puntero hasta el final del bloque que queráis borrar.

Anexo 4

— Soltad el botón del ratón.

— Comprobad que todo el bloque se ha marcado.

- Haced clic sobre el menú **Edición**.
- Haced clic sobre el comando **Eliminar**.
- Repetid el proceso con el resto de la información que queráis borrar.

Corregid ahora el documento, pues podéis haber generado algún pequeño error.

Imprimir un documento

Vamos ahora a imprimir el resumen.

- Haced clic sobre el menú **Archivo**.
- Haced clic sobre **Imprimir**.
- Haced clic sobre **Aceptar**.

Guardar un documento

- Haced clic sobre el menú **Archivo**.
- Haced clic sobre el comando **Guardar como**.
- Haced clic sobre la ventana de las **Unidades** y elegid la unidad de disco **A**, o lo que es lo mismo **a:**.
- Poned un nuevo nombre al documento, para distinguirlo de la noticia original. Usad el teclado.
- Haced clic sobre **Aceptar**.

Salir del programa

- Haced clic sobre el menú **Archivo**.
- Haced clic sobre el comando **Salir de Works**.
- Salid de Windows y apagad el ordenador.

Anexo 4

Hoja de trabajo número 6

Cargar el programa con un documento

Debéis, en este orden:

- Cargar Windows.
- Cargar el paquete WORKS.
- Hacer clic sobre la opción **Abrir archivo existente**.
- Haced doble clic sobre el archivo **MUSEO.WPS**.

En unos instantes aparecerá en pantalla la noticia. Leedla entera.

Modificar el documento

El trabajo consiste en inventar, para esta noticia, un título, un subtítulo y una entradilla. Recordad que estos tres elementos deben ser distintos e informar sobre el contenido de la noticia. Para hacerlo:

- Pulsad la tecla [**ENTRAR**] tres veces seguidas.
- Situad el cursor al comienzo de la noticia.
- Escribid un título.
- Pulsad la tecla [**ENTRAR**].
- Escribid un subtítulo.
- Pulsad la tecla [**ENTRAR**].
- Escribid una entradilla.

Asignar ahora un formato al título, otro al subtítulo y otro a la entradilla:

- Marcad como bloque el título.
- Usad la barra de herramientas y seleccionad una **Fuente**, un **tamaño**, y un **estilo** de letra.
- Repetid estos dos pasos con el subtítulo y la entradilla.

Anexo 4

Guardar el documento

- Haced clic sobre el menú **Archivo**.
- Haced clic sobre el comando **Guardar como**.
- Seleccionad la unidad **a:**.
- Poned un nombre al documento. Usad el teclado.
- Haced clic sobre **Aceptar**.

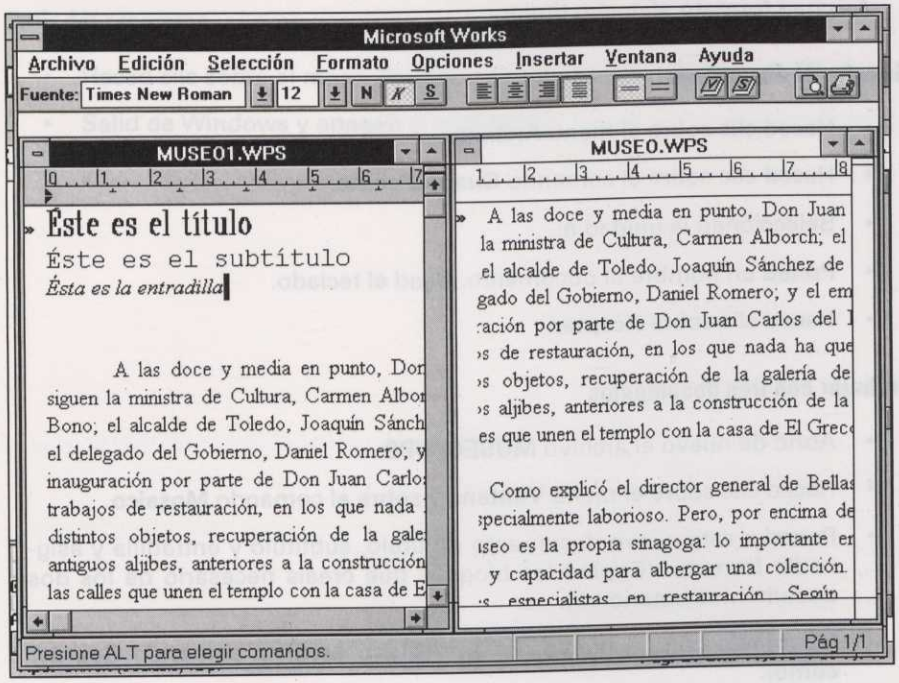
Cargar otro documento

- Haced clic sobre el menú **Archivo**.
- Haced clic sobre el comando **Abrir archivo existente**.
- Haced doble clic sobre el archivo **MUSEO.WPS** (otra vez, sí).

Ahora tenéis dos documentos abiertos, aunque sólo veis el último que habéis abierto.

- Haced clic sobre el menú **Ventana**.
- Haced clic sobre el comando **Mosaico**.

Ahora veis en pantalla los dos documentos. Para pasar de uno a otro:



- Haced clic varias veces en las barras de título de los dos documentos.

Trabajar con dos documentos

Debéis añadir también al nuevo documento un título, un subtítulo y una entradilla, distintos a los de la noticia anterior aunque podéis copiar, si queréis, alguna frase. La manera de hacerlo es ésta:

- Situáos en el primer documento (el que tiene titular).
- Marcad como bloque el fragmento de texto que queráis copiar.
- Haced clic sobre el menú **Edición** y después sobre **Copiar**.
- Situáos en el segundo documento (el que no tiene titular).
- Haced clic sobre el menú **Edición** y después sobre **Pegar**.

Anexo 4

Asignad formato al nuevo titular.

Guardar el documento

- Haced clic sobre el menú **Archivo**.
- Haced clic sobre el comando **Guardar como**.
- Seleccionad la unidad **a:**.
- Poned un nombre al documento. Usad el teclado.
- Haced clic sobre **Aceptar**.

Trabajar con tres documentos

- Abrid de nuevo el archivo **MUSEO.WPS**.
- Haced clic sobre el menú **Ventana** y sobre el comando **Mosaico**.
- Poned a este nuevo documento un título, subtítulo y entradilla y asignadle formato. (Copiad los bloques que creáis necesario de los dos documentos anteriores).
- Guardadlo con un nuevo nombre (Menú **Archivo**, comando **Guardar como**).

Imprimir los documentos

Imprimid ahora cada uno de los documentos. Para hacerlo:

- Situáos en el primer documento.
- Imprimidlo (menú **Archivo**, comando **Imprimir** y **Aceptar**).
- Situáos en el segundo documento e imprimidlo.
- Id al tercer documento e imprimidlo también.

Anexo 4

Salir del programa

- Haced clic sobre el menú **Archivo** y sobre el comando **Salir de Works**.
- Salid de Windows y apagad el ordenador.

Anexo 4

Hoja de trabajo número 7

Cargar el programa

Recordad que debéis, en este orden:

- Cargar Windows.
- Cargar el paquete WORKS.
- Cargar el procesador de textos.

Crear un documento

Hasta ahora habéis trabajado con dos noticias: BACHI2B y MUSEO2, que debéis tener en la mano.

Vais ahora a mezclar información de estas dos noticias para inventar una noticia nueva.

- Podéis empezar a escribir. Usad el teclado.

Algunas recomendaciones:

- Si lo creéis conveniente, podéis cargar las dos noticias para copiar bloques de información al nuevo documento.
- Si os equivocáis utilizad las teclas de borrado: SUPRIMIR y RETROCESO.

Imprimir el documento

- Haced clic sobre el menú **Archivo,** el comando **Imprimir** y **Aceptar**.

Guardar el documento

- Haced clic sobre el menú **Archivo** y sobre el comando **Guardar como**.
- Haced clic sobre la ventana de las **Unidades** y elegid la unidad de disco **A**, o lo que es lo mismo **a**:.
- Poned un nombre al documento y haced clic sobre **Aceptar**.

Salir del programa

- Haced clic sobre el menú **Archivo** y sobre el comando **Salir de Works**.
- Salid de Windows y apagad el ordenador.

Anexo 4

Hoja de trabajo número 8

Cargar el programa

Recordad que debéis, en este orden:

- Cargar Windows.
- Cargar el paquete WORKS.
- Cargar el procesador de textos.

Crear un documento

Como actividad final también vais a inventar una noticia pero, esta vez, debéis hacerlo utilizando la información de la entrevista que realizásteis. Convertid la entrevista en una noticia.

- Podéis empezar a escribir. Usad el teclado.

Algunas recomendaciones:

- Si lo creéis conveniente, podéis cargar del disco la entrevista para copiar bloques de información al nuevo documento.
- Si os equivocáis utilizad las teclas de borrado: SUPRIMIR y RETROCESO.

Imprimir el documento

- Haced clic sobre el menú **Archivo,** el comando **Imprimir** y **Aceptar**.

Guardar el documento

- Haced clic sobre el menú **Archivo** y sobre el comando **Guardar como**.
- Haced clic sobre la ventana de las **Unidades** y elegid la unidad de disco **A**, o lo que es lo mismo **a**:.
- Poned un nombre al documento y haced clic sobre **Aceptar**.

Anexo 4

Salir del programa

- Haced clic sobre el menú **Archivo** y sobre el comando **Salir de Works**.
- Salid de Windows y apagad el ordenador.

Anexo 5

Hoja de ejercicios número 1

1. ¿De qué persona se trata?

2. ¿En qué datos o respuestas os basáis?

3. ¿Cuál creéis que es el objetivo de la entrevista?

4. ¿Qué datos os han dado la pista para descubrirlo?

Anexo 5

5. Escribid en las siguientes líneas las preguntas que se le han hecho a esta persona.

Anexo 5

Hoja de ejercicios número 2

1. Leed atentamente la noticia (BACHI2B.WPS) e intentad contestar a las siguientes preguntas:

¿**Qué** hecho se narra en la noticia?

¿**Quién** es el protagonista de la noticia?

¿**Cómo** se ha producido el hecho que se narra?

¿**Cuándo** ha ocurrido lo que la noticia narra?

Anexo 5

¿**Dónde** ha sucedido lo que se narra?

_____

_____

_____

¿**Por qué** ha ocurrido el hecho que se cuenta?

_____

_____

_____

2. Señalad con un aspa las partes que tiene esta noticia:

- [ ] Antetítulo
- [ ] Título
- [ ] Subtítulo
- [ ] Entradilla
- [ ] Párrafos informativos

Anexo 5

3. Leed la entrevista. Comparadla con la noticia. Si os fijáis bien, veréis que en la noticia se aportan datos que no figuran en la entrevista. Esos datos los ha averiguado la entrevistadora por su cuenta.

   ¿De qué información se trata?

Módulo II
Los códigos visuales en la transmisión de la información escrita

Exposición inicial

- La influencia de la tecnología en el campo de la edición
- La autoedición en la enseñanza
- Los programas de autoedición: Express Publisher

Actividades para la formación del profesorado

- Actividad número 1
- Actividad número 2
- Actividad número 3
- Actividades de ampliación para la formación del profesorado
  - — Posibles soluciones para su realización

Ejemplificación didáctica

- ¿A quién va destinada?
- Orientaciones didácticas
- Organización y agrupamientos
- Materiales
- Proceso de implementación: Actividades
  - — Actividad número 1
  - — Actividad número 2
  - — Actividad número 3
  - — Actividad número 4
  - — Actividades de ampliación
    - – Bloque número 1: Composiciones en verso
    - – Bloque número 2: Fragmentos en prosa

Anexos

- Anexo 1
- Anexo 2
- Anexo 3
- Anexo 4

Exposición inicial

La influencia de la tecnología en el campo de la edición

La edición electrónica es un concepto que surge a partir de la introducción de las nuevas tecnologías en el campo de la publicación y el diseño. Su importancia ha sido tal que podríamos decir que en la actualidad estamos asistiendo a la tercera revolución desde que Gutemberg inventara la imprenta.

La confección actual de un periódico puede ser un punto de referencia que sirva como ejemplo de evolución manifiesta, puesto que en ella se reflejan con toda claridad los efectos de la aparición de las nuevas tecnologías en la edición.

El método tradicional consistía en el desarrollo de un proceso complejo y laborioso. Los textos originales propios de un periódico (crónicas, noticias, teletipos...) llegaban a la redacción y eran corregidos, elaborados y titulados por los redactores, haciendo uso de la máquina de escribir; una vez supervisados por el redactor jefe se remitían a la sala de composición, en la cual se iniciaba todo el proceso de ensamblaje individual de los caracteres y espacios para formar líneas y párrafos, ya fuera de forma manual o mecánica.

Tras la obtención de las líneas compuestas en plomo se confeccionaba una primera prueba en una prensa especial, que posteriormente debía ser corregida y contrastada con los textos originales. A continuación era necesario ajustar la página distribuyendo el contenido con criterios periodísticos para obtener un molde de cartón que posteriormente se transformaría en la plancha definitiva mediante la inyección de plomo fundido. Esta plancha, de bastante peso, se montaba sobre el cilindro de la rotativa para conseguir la impresión en tinta del periódico sobre el papel.

Con la aparición del ordenador todo este proceso se ve afectado considerablemente: el uso del plomo fundido da paso a impresión directa de las imágenes y tipos sobre el papel utilizando técnicas de fotocomposición; los contornos digitales sustituyen a los tipos de metal caliente.

La máquina de escribir es desplazada por un terminal de ordenador y un monitor, cuya función es permitir al redactor elaborar, corregir y manipular los textos tantas veces como crea necesario, hasta obtener una versión satisfactoria, momento en el que podrá transmitirlo al ordenador central, el cual recoge toda la información generada en los distintos puestos de trabajo.

En ocasiones, ni siquiera será necesario teclear la información escrita previamente en papel, gracias al uso de los llamados OCRs o "reconocedores de caracteres" ("Optical Character Reader"); estos programas informáticos permiten transformar cualquier escrito en información directamente legible y manipulable por el ordenador. El procedimiento es muy similar a la realización de una "fotocopia" en la cual se obtiene una versión electrónica en lugar de una impresión en papel, gracias a la ayuda de un periférico denominado escáner, que posibilita la transmisión de textos y también de imágenes al ordenador.

Gracias al uso del ordenador, el redactor jefe tiene acceso inmediato a la información y puede seleccionarla y retocarla como considere necesario, con mayor rapidez y eficacia que antaño; el redactor-confeccio-

nador tiene control absoluto sobre el diseño de la página, incluida la ubicación de los anuncios gráficos, puesto que puede realizar todos los ajustes, corrección de textos, redimensiones de gráficos, inserciones de párrafos, de títulos, etc., sin levantarse siquiera de su puesto, trabajando sobre la pantalla de su ordenador. La producción directa de las páginas en el ordenador, en la cual se integran simultáneamente todos los elementos textuales y gráficos implica una mayor rapidez y facilidad de ejecución del proceso en relación con métodos anteriores.

Frente al sistema tradicional, toda la información se almacena de forma electrónica (y por tanto puede recuperarse en cualquier momento) lo cual hace innecesario el amplio espacio destinado antiguamente a las salas de composición. El tratamiento electrónico y automático de la ordenación del texto y su movilidad y ubicación en la página reduce considerablemente el tiempo empleado anteriormente por los linotipistas para tal menester.

Todo el proceso descrito culmina con la impresión de los materiales gracias a las técnicas de fotocomposición, las cuales han evolucionado progresivamente gracias a la utilización del láser, reduciéndose aún más el tiempo de producción. Incluso las rotativas se han beneficiado de la aparición de la informática: se han creado sistemas que permiten controlar la tinta y su compensación, la tensión del papel y otros factores que intervienen en el proceso.

Toda esta transformación que hemos descrito, sin embargo, no sólo se desarrolla en el ámbito profesional e industrial. La aparición del ordenador personal, con una configuración capaz de contener y hacer funcionar programas de estas características, ha puesto al alcance de cualquier persona las herramientas suficientes para afrontar con éxito la tarea de la edición con una calidad satisfactoria.

De esta forma, surge el concepto de autoedición, que no sólo supone la ruptura con unos procedimientos tradicionales sino que es la puerta a toda una serie de innovaciones que cambiarán el sentido de la comunicación, entendida ésta como la integración de sistemas al servicio de la información.

El proceso de autoedición se puede sintetizar en tres fases básicas:

1. **Introducción** de la información (textual o gráfica), ya sea mediante el teclado, que es la forma más simple, o utilizando otros periféricos de entrada, como escáneres, tarjetas de captura, vía modem...
2. **Tratamiento** de la información, principalmente a través de variados programas informáticos existentes, como procesadores de texto, programas de gráficos, tratamiento y captura de la imagen, retoque fotográfico, etc. Los programas de autoedición específicos permiten una labor de integración y maquetado de todos los elementos que configuran un escrito.
3. La **obtención** del trabajo elaborado, generalmente por una impresora cuya calidad sea suficiente para no desmerecer el producto conseguido. Para trabajos donde se precise mayor calidad o cantidad se realizaría mediante una filmadora, e incluso el material podría ser utilizado para otras alternativas, como producción de vídeo, animación, videodisco, etc.

Siguiendo el esquema anterior, la elaboración más completa de un documento bien podría consistir en lo siguiente:

Inicialmente, podemos teclear la información textual deseada haciendo uso de un procesador de textos, para realizarlo con mayor rapidez. Podemos también, por ejemplo, necesitar transcribir un gran volumen de información, como el contenido completo y literal de un capítulo de un libro, tarea ardua para ser realizada mediante el teclado: recurrimos entonces al escáner, que "lee" las páginas para transmitirlas al ordenador, y le aplicamos un programa reconocedor de caracteres —OCR—para convertir la imagen en un texto legible y manipulable por el ordenador.

Necesitaremos posteriormente introducir y preparar la información gráfica, las imágenes e ilustraciones que compondrían nuestro documento.

Primeramente se puede, por ejemplo, elaborar un esquema con un programa de dibujo o diseño; igualmente podremos incluir otras ilustraciones recogidas en una "librería" de gráficos ya existente (recopilación comercializada de gráficos utilizables por el ordenador) o también "capturar" la pantalla de un gráfico de barras generado con una hoja de cálculo.

Si necesitamos incluir dibujos o fotografías impresas, recurrimos al escáner otra vez para transmitirlas al ordenador y le aplicamos, en lugar de un OCR, un programa de retoque fotográfico, que nos permitirá manipular la imagen como deseemos.

Una vez introducida toda la información, sólo resta recomponerla e integrarla mediante un programa de autoedición, que permite aunar todos los elementos sin necesidad de cortar o pegar nada físicamente. Nos permitirá diseñar el formato final y hacer todas las correcciones necesarias en el mismo momento y sin repetir todo el trabajo; conseguiremos una visión real y completa de cada página en la pantalla, antes de obtenerla en papel.

Queda únicamente ya la salida de nuestro trabajo por la impresora correspondiente, que, además, puede ser de un tipo que nos proporcione las copias en color.

Tras esta exposición podría parecer que la creación de un escrito implica la ejecución de muchos programas o la realización de bastantes tareas diferentes; sin embargo, en muchos casos y para documentos no demasiado sofisticados, simplemente se precisa el programa de autoedición y poco más; únicamente hemos expuesto un ejemplo que ilustre la combinación de información de muy diversa procedencia aprovechando al máximo las posibilidades del ordenador.

La autoedición en la enseñanza

Una de las aportaciones más claras del medio informático al área de Lengua Castellana y Literatura es la facilidad que proporciona para producir materiales escritos que combinan mensajes textuales e icónicos. Prueba evidente de ello es su incursión entre las orientaciones y sugerencias del M.E.C. para la secuencia de objetivos y contenidos en los ciclos de Secundaria Obligatoria (Anexo de la Resolución del Secretario de Estado del 5 de marzo de 1992, B.O.E., 25-III-92).

"Por otra parte, el alumno, que ha comprobado la importancia de los lenguajes no verbales en la comunicación humana, reconocerá la presencia de los diversos códigos que interactúan en los diversos medios de comunicación, atendiendo al valor expresivo de los recursos no verbales, y aplicará su capacidad de interpretación a los diferentes tipos de mensajes en los que se combinan ambos lenguajes. Es importante que muestre sensibilidad y actitud crítica hacia la posible manipulación de contenidos y formas en los discursos de los distintos medios de comunicación. Conviene, además, ***que el alumno explore las posibilidades comunicativas de los géneros periodísticos a través de sus propias producciones, incorporando el uso del ordenador*** *si se considera de interés para la práctica concreta y para el alumno o grupo de alumnos que lo realiza".*

Los programas de autoedición: Express Publisher

Una de las primeras versiones que se utilizaron en el campo educativo dentro del ámbito del Proyecto Atenea del M.E.C., fue la de un programa que se caracterizaba por poseer algunas herramientas básicas de autoedición y funcionaba de forma similar a un procesador de textos, ajustándose en sus necesidades a la configuración de los ordenadores utilizados en aquellos momentos: este programa era FIRST PUBLISHER.

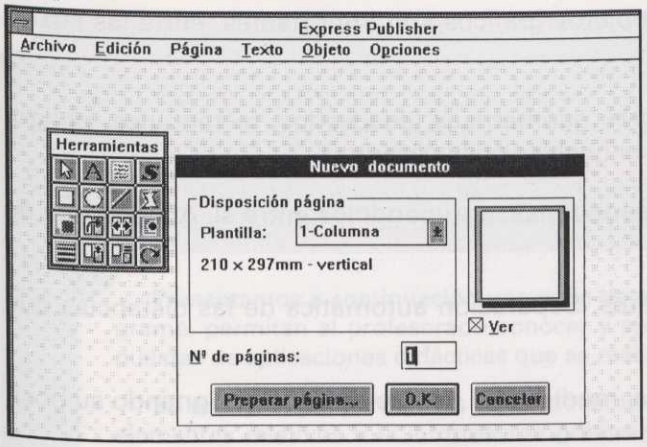
Sin embargo, pese a su validez en aquellos momentos, hoy se observan en él algunas carencias destacables; así, por ejemplo, la ausencia de una colocación automática de los textos a través de las distintas páginas cuando son modificadas, la imposibilidad de supresión de páginas ya creadas, la carencia de nitidez y definición de los gráficos al alterar su tamaño, la utilización de un formato de ficheros no compatible con los programas habituales de dibujo (PCX, TIFF, etc.), la dificultad y poca flexibilidad en la creación de columnas de distinto tamaño, etc.

Tras la aparición del entorno WINDOWS y la distribución de ordenadores mucho más potentes, capaces de gestionar con mayor rapidez y volumen la información gráfica, se hizo imprescindible recurrir a nuevos programas que facilitaran en mayor medida los trabajos de autoedición. De esta forma, fue necesario realizar una selección entre los diversos materiales existentes en el mercado, siempre sin perder de vista su finalidad de uso en el entorno educativo.

No debemos pensar que por elegir un *software* de grandes prestaciones en el ámbito profesional nuestros alumnos y nuestras alumnas tendrán mayores beneficios en su aprendizaje. Por el contrario, una terminología demasiado especializada o una proliferación excesiva de procedimientos y funciones pueden confundir al alumno y desviar su atención del objetivo del trabajo: el análisis de los códigos verbales y no verbales y su interrelación.

Por otra parte, es interesante no desaprovechar un método de trabajo que permita combinar informaciones distintas con una diversidad de formatos y unas opciones de maquetación suficientemente satisfactorias, que consigan un producto de mayor calidad que el realizado por procedimientos manuales e incluso por otros programas, como los procesadores de textos.

Interesa, además, utilizar un programa que tenga cierta versatilidad y que muestre flexibilidad en la ejecución de las tareas.



Muy posiblemente la elección de EXPRESS PUBLISHER está basada en la sencillez que ofrece frente a otros programas de autoedición más profesionales, sin abandonar por ello importantes prestaciones en el tratamiento del texto y de las ilustraciones. Ciertamente exige unas determinadas características del ordenador que hagan posible su funcionamiento, y desde luego es preferible que los equipos utilizados las superen, si cabe, puesto que esto añadirá mucha mayor eficacia al uso del programa; en su defecto, la información se procesará de forma muy lenta, inconveniente importante si tenemos en cuenta que una de las ventajas de la informática es la rapidez que añade a los procedimientos.

El programa funciona bajo WINDOWS, con varias de las ventajas que esto implica. Ofrece una serie de menús desplegables a los que se une una caja de dieciséis herramientas para diversas utilidades, especialmente de tipo gráfico. La base del trabajo consiste en la disposición de la información textual en cajas independientes o vinculadas entre sí, que se distribuyen con diferentes formatos a lo largo de las páginas, y que se combinan con las ilustraciones o imágenes, entendidas éstas como objetos con propiedades específicas, que pueden modificarse y ubicarse de distintas maneras.

El tratamiento textual se realiza de dos formas, según se desee: considerado como texto o como objeto gráfico, permitiendo esto último su manipulación como tal. El procesamiento de la información escrita ofrece fundamentalmente las siguientes opciones:

- Creación, selección y edición de textos, con distintas fuentes, estilos y tamaños de letra; mover, borrar, copiar, pegar... bloques de texto.
- Búsqueda y sustitución automática de caracteres presentes a lo largo de las páginas.
- Establecimiento y alineación de los márgenes; selección de tabulaciones y sangrías. Espaciado de caracteres, líneas, párrafos...
- Separación silábica para mejorar los desniveles producidos por la justificación completa.
- Revisión ortográfica, gracias a su diccionario incorporado.
- Importación y exportación de textos.

Las imágenes generadas por EXPRESS PUBLISHER son de tipo vectorial, lo cual permite una modificación de sus dimensiones con mayor eficacia y precisión, sin desvirtuar las imágenes ni perder definición. Sin embargo permite también capturar dibujos basados en mapas de bits (tipo pixels), tomados de otros programas, generalmente de dibujo.

Las posibilidades de procesamiento y edición de los objetos gráficos son importantes, entre las cuales destacan:

- Dibujo de líneas con diferentes grosores y de figuras geométricas (cuadrados, rectángulos, polígonos, círculos, elipses...) con distintas tramas y colores (incluso transparentes).
- Manipulación de los objetos de forma individual o simultánea, agrupándolos entre sí. Apilamiento de objetos con un orden de visualización establecido.
- Igualación automática del tamaño de distintos objetos. Separación automática de las distancias que los unen.
- Desplazamientos de los objetos de forma controlada, mediante el uso del ratón o designando su posición con valores numéricos.
- Cambio de sus dimensiones, manteniendo o no las proporciones iniciales, utilizando el ratón o redefiniendo sus valores numéricos.
- Aplicación de opciones de suprimir, cortar y pegar objetos. Duplicación rápida de objetos.
- Realización de giros en cualquier dirección.
- Utilización de reglas y guías, para controlar rigurosamente las operaciones efectuadas; los objetos pueden ajustarse a ellas.
- Ampliaciones sucesivas de la visualización del área de trabajo, mediante el zoom, para obtener mayor precisión y detalle.
- Adecuación automática de los textos a los contornos de los objetos.

En cuanto a las posibilidades de maquetación el programa ofrece las opciones necesarias para definir previamente una página, elegir su formato, visualizar su resultado final en distintos tamaños, crear una plantilla o una hoja maestra en la que se definen todos los elementos comunes...

Posiblemente el punto más débil de este programa es quizá la creación de gráficos, pues las herramientas que posee para este fin son algo limitadas; parece diseñado más bien para incorporar dibujos realizados con otros programas, por la variedad de formatos que admite (PCX, TIFF, BMP, WMF, EPS, CGM, DRW), aunque, eso sí, con un tratamiento de los mismos no siempre tan satisfactorio como cabría esperar. Tampoco posee un menú VENTANA, como otras aplicaciones de WINDOWS, ni permite trabajar con varios documentos a la vez. A veces resulta algo lento el cambio de página, pues no respeta la distancia de visualización que se esté utilizando en cada momento (se presenta siempre inicialmente a tamaño de Página Completa). En realidad, no es un programa perfecto y se pueden encontrar pequeñas deficiencias, pero pensamos que éstas no superan a las ventajas anteriormente mencionadas.

Actividades para la formación del profesorado

Presentamos a continuación una serie de ejercicios que, sin recorrer todas las opciones del programa, permitan al profesorado conocer y ejercitar sus posibilidades, teniendo en cuenta las propuestas de aplicaciones didácticas que se realizarán en epígrafes posteriores.

En primer lugar partiremos de un documento ya elaborado, en el cual modificaremos diferentes elementos relativos a la información gráfica y textual; este ejercicio se propone como un acercamiento inicial al programa y a los elementos de edición.

La segunda actividad consistirá en la observación y análisis de diferentes plantillas de trabajo incluidas en el programa. La última actividad consistirá en el diseño y la creación de un cartel publicitario, momento en el que se ponen en práctica algunos de los fenómenos y procedimientos observados en anteriores ejercicios, especialmente en el procesamiento de las imágenes u objetos gráficos.

- *Antes de iniciar cualquier trabajo de los aquí propuestos será necesario instalar el programa y ponerlo en funcionamiento. Para ello recomendamos la lectura de los capítulos correspondientes de la guía de utilización (proceso de Instalación y primeros pasos con Express Publisher, en el capítulo n.° 1) o, en su defecto, recurrir al manual que acompaña al programa.*
- *Por otra parte SE RECOMIENDA ENCARECIDAMENTE GUARDAR EL TRABAJO PROGRESIVAMENTE, EN BREVES INTERVALOS DE TIEMPO (cada 10 o 15 minutos, por ejemplo) para evitar que se pierda lo realizado hasta el momento si se produjese algún percance imprevisto (bajada de tensión, corte de la luz...), puesto que el programa no realiza copias de seguridad. Se realiza simplemente pulsando la tecla F10.*
- ***Ficheros de trabajo:***

— *Actividad número 1*

- Plantilla BOLETÍN1.EWT (incluida en el programa original, en el subdirectorio \EPW\PLANT, si se ha instalado en su totalidad).
- Fichero gráfico AVIONCLR.WFM (incluido en el programa, en el subdirectorio \EPW\IMGENES\).

— *Actividad número 2*

- Plantilla NOVEDAD.EWT y otras (incluidas en el subdirectorio \EPW\PLANT).

— *Actividad número 3*

- Plantilla ANUNCIO.EWT (subdirectorio \EPW\PLANT).

Actividad número 1

Propuesta: partiendo de una plantilla existente en el programa, modificar la disposición de sus elementos e incluir un gráfico.

Aspectos del programa

- Utilizar la herramienta de texto y la elección de las características tipográficas.
- Comprender el concepto de caja de texto y objeto gráfico en este entorno de trabajo.
- Observar la utilidad de las guías.
- Incorporar gráficos a una publicación.
- Ubicar los elementos de una página de manera diferente y modificar su apariencia.
- Comprobar las posibilidades de visualización de las páginas en pantalla.

Descripción del proceso

- Cargamos el programa desde WINDOWS.
- Aparece en pantalla un menú inicial. Pulsamos la flecha descendente junto a la opción PLANTILLAS. Se despliega la lista de archivos.
- Pulsamos nuevamente la flecha descendente hasta encontrar el archivo deseado: BOLETIN1.EWT. Lo seleccionamos y confirmamos la elección.
- Observamos el documento en pantalla: se compone de un

gran titular, que da nombre a la publicación, y de varios mensajes informativos encabezados por sus correspondientes titulares, separados visualmente entre sí por filetes[1]. Junto a ellos aparecen unos recuadros en blanco donde presumiblemente se podrían incluir algunas imágenes ilustrativas, como así haremos.

Hay que destacar además la existencia de unas líneas verticales paralelas que recorren el documento de arriba a abajo. Se trata de unas guías imaginarias que no se imprimen y cuya utilidad reside en servir de orientación para componer la página. Se definen voluntariamente.

Efectuamos a continuación las siguientes modificaciones:

1.° Paso: *Variar el tipo de letra de algunos titulares.*

- Seleccionar con el ratón la herramienta de texto (simbolizada por una "A").
- Colocar el cursor junto al título que encabeza la publicación ("Viajero"), pulsar y desplazar el ratón hasta seleccionarlo por completo.
- Pulsar el botón derecho del ratón y modificar algunos valores relativos a las características tipográficas del mensaje; comprobar los efectos producidos en el recuadro, activándolo si fuera necesario. Elegir finalmente un diseño, como por ejemplo: BROADWAY, NORMAL (sin variar el tamaño). Confirmar.

  Repetir la misma operación con el titular *Dónde ir y qué ver en Barcelona*, con otras características, como puedan ser: LATIN WIDE, 24 PUNTOS, NEGRITA.

2.° Paso: *Anular una caja de texto, desplazándola fuera de la página y cambiar la ubicación de otra.*

- Seleccionar la caja de texto situada junto al margen izquierdo, en la mitad superior de la página, de esta forma: pulsar en su interior con el puntero del ratón y soltar; aparecerá delimitada por unos pequeños recuadros negros. Estos servirán para modificar el tamaño de la caja en diferentes direcciones.
- Colocar nuevamente el cursor en el interior de la caja hasta que se transforme en la figura de una mano.

  Pulsar hasta que ésta se "abra" y, sin soltar el botón, desplazar la caja hacia la izquierda, fuera de la página, para dejarla en ese lugar; esa zona gris simboliza la mesa de trabajo y no aparece cuando se imprime una publicación, pero permite reutilizar los elementos que contiene.

[1] Líneas de distinto grosor usadas para separar y dividir los textos de una página.

- Seleccionar la caja de texto que incluye el sumario del boletín y desplazarla efectuando la misma operación anterior, para colocarla en la mitad izquierda del documento.
- Anular el recuadro en blanco situado en la zona inferior de la siguiente manera: seleccionarlo con el ratón y pulsar la tecla de borrado <SUPR>.

3.° Paso: *Cambiar la visualización de la página en pantalla.*

- Abrir el menú PÁGINA y elegir la opción TAMAÑO REAL. La visión de la página se amplía en pantalla para poder observar mejor los detalles; esto no altera su tamaño original.

4.° Paso: *Ampliar las dimensiones de una caja de texto.*

- Seleccionar la caja de texto situada bajo el titular *Vivir en Las Alpujarras.*
- Pulsar con el ratón sobre el recuadro negro central inferior y desplazarlo, sin soltar, hasta el margen inferior, para cubrir el hueco dejado anteriormente.
- Volver a la visualización completa de la página en el menú VER.

5.° Paso: *Incorporar un gráfico.*

- Seleccionar el paralelogramo dibujado en la zona superior y pulsar el botón derecho del ratón; aparecerá una ventana con las características de su formato. Comprobar que no son iguales que las de marco de texto. Cerrarla.
- Mantener el recuadro seleccionado y abrir el menú ARCHIVO. Elegir la opción COLOCAR IMÁGENES Y TEXTO.
- Activar TIPO-FILTRO/GRÁFICO y también TIPO-ARCHIVO/WMF.

  Buscar en el subdirectorio \EPW\IMAGENES\, hasta encontrar el fichero AVIONCLR.WMF. Puede verse en pantalla previamente activando la opción VER.

  Una vez confirmado el proceso con la opción VINCULAR, el gráfico se incluye en el cuadro elegido, amoldándose a su tamaño. Mientras se mantenga seleccionado es posible variar su posición y tamaño colocando el cursor encima y actuando con el ratón.

  Es importante destacar que la inserción de un gráfico no generado con Express Publisher no supone su inclusión "real" en el documento; en realidad el programa ordena en cada apertura del mismo la lectura del fichero gráfico y su aparición en pantalla. Esto implica la necesidad de tener archivado en el disco el gráfico correspondiente y a su vez hay que tener cuidado de que su ubicación (unidad, directorio...) sea la que aparece indicada en la opción VINCULAR, o, en su defecto, modificar ésta. Puede ocurrir que, si copiamos el documento a un

disco flexible, olvidemos copiar también los ficheros gráficos, y el programa no podrá leerlos e incorporarlos.

Una vez efectuados todos los cambios previstos se puede imprimir la primera página del documento (el original consta de varias), a través del menú ARCHIVO/IMPRIMIR. Posteriormente debe guardarse el fichero con un nombre, pulsando F10.

Se puede obtener una visión global de la publicación utilizando la opción PÁGINA MINIATURA en el menú VER, e incluso pueden suprimirse las páginas deseadas en este menú (SUPRIMIR PÁGINA).

Actividad número 2

Propuesta: Conocer las diferentes plantillas incluidas en el programa y revisar su estructura.

Aspectos del programa:

- Plantillas de trabajo.
- Vincular y desvincular marcos o cajas de texto.
- Elegir Opciones: resolución gráfica y texto en grecas.

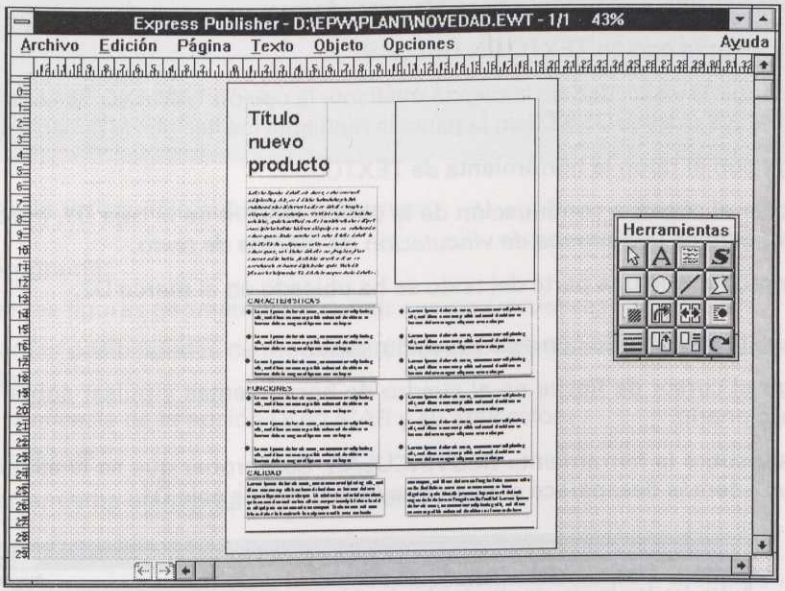
Descripción del proceso

EXPRESS PUBLISHER presenta una serie de plantillas ya creadas para la elaboración de distintos tipos de documentos (folletos, catálogos, anuncios, memorias...). Mediante esta actividad visionaremos los diferentes modelos existentes y su estructuración a base de marcos de texto y, en algunos casos, objetos gráficos. También aplicaremos el procedimiento para vincular y desvincular marcos de texto, práctica esencial a la hora de diseñar publicaciones en columnas.

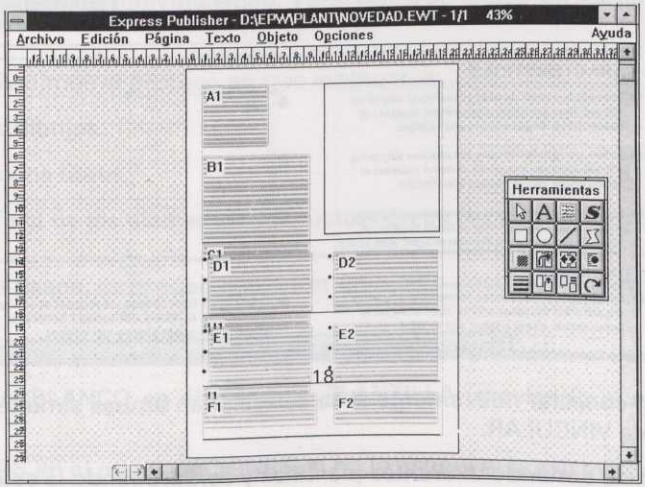
El ejercicio consta de los siguientes pasos:

- Ejecutar el programa EXPRESS PUBLISHER desde WINDOWS.
- Pulsar en la flecha descendente del recuadro de PLANTILLA para desplegar la lista de los ficheros existentes. Pulsar nuevamente sobre las flechas de desplazamiento para acceder a los diferentes archivos.
- Activar la opción VER y pulsar sucesivamente sobre las plantillas para visualizarlas en miniatura.
- Seleccionar el archivo NOVEDAD.EWT y abrirlo. Aparecerá en pantalla.
- Observar su estructura: está compuesto por diversas cajas o *marcos* que contienen textos y también por un cuadro que es un objeto gráfico (un dibujo).

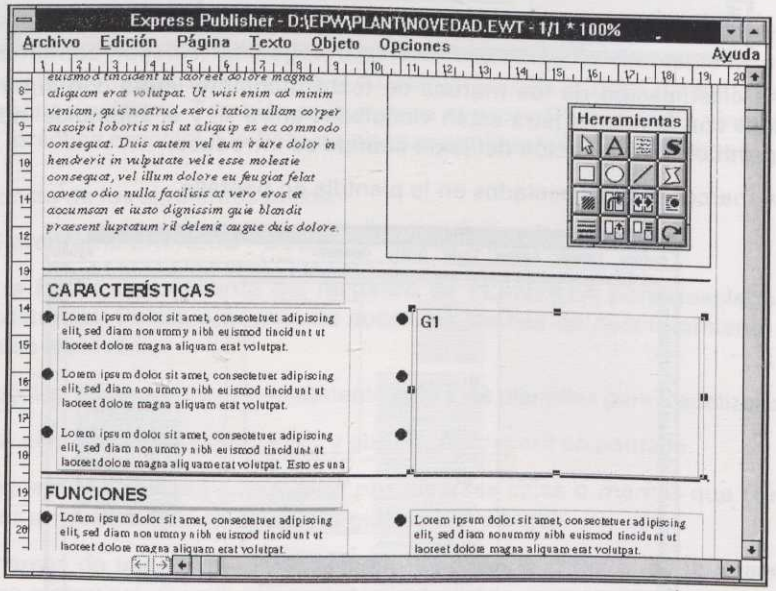
  Algunos marcos de texto están conectados o vinculados entre sí, de tal manera que el texto fluye de uno a otro; así, cuando el contenido incluido en un marco es mayor que el espacio disponible en el mismo éste se traslada automáticamente al segundo marco con el que se vincula.
- Abrir el menú OPCIONES y seleccionar TEXTO EN GRECAS. El contenido verbal de las cajas se visualiza de forma simbólica, representado por franjas grises.



- Observar la clasificación de los marcos de texto mediante letras con subíndices: las cajas denominadas con la misma letra están vinculadas entre sí, y el subíndice indica el orden por el cual se produce la disposición del texto cuando se introduce.
- Anotar qué marcos están vinculados en la plantilla en pantalla.



- Comprobar el vínculo existente de la siguiente forma:
  - — Desactivar la opción TEXTO EN GRECAS.
  - — Aumentar la visibilidad de la página mediante la opción TAMAÑO REAL en el menú PÁGINA. Centrar los marcos D1 y D2 en la pantalla mediante las flechas de la barra de desplazamiento.
  - — Elegir con el ratón la herramienta de TEXTO.
  - — Colocar el cursor a continuación de la última palabra de la caja D1. Introducir el siguiente texto: *Esto es una prueba de vinculación de marcos de texto.*
  - — Comprobar que una parte del texto se ha ubicado en el marco D2.
- Desvincular ambas cajas con este procedimiento:
  - — Elegir el cursor de flecha en el cuadro de herramientas y pulsar sobre el marco D2 para seleccionarlo.
  - — Pulsar sobre la herramienta DESVINCULAR. Comprobar que se le asigna una nueva letra y que además desaparece el texto que fluía desde la caja D1.



  - — Se pueden conectar nuevamente si se seleccionan ambas simultáneamente y se utiliza la herramienta VINCULAR.

Terminar el ejercicio abriendo diferentes plantillas y comprobando la estructura que presentan.

Actividad número 3

Propuesta: Realizar un anuncio publicitario impreso.

Aspectos del programa:

- Trazar diferentes figuras geométricas y definir sus características.
- Experimentar las posibilidades de modificación de las figuras, en su localización, su tamaño y su apariencia.
- Comprobar la eficacia de la opción DUPLICAR y su aplicación.
- Crear "textos libres".
- Utilizar la herramienta de giro aplicada a un texto libre.

Descripción del proceso

Partimos de la siguiente idea (¿un tanto descabellada...?): somos miembros de un movimiento artístico que profesa una gran admiración por las formas circulares o redondas y pretendemos dar una impresión de originalidad e individualidad. Para ello diseñamos un cartel publicitario (véase página siguiente).

Para su realización dividimos el proceso en tres momentos:

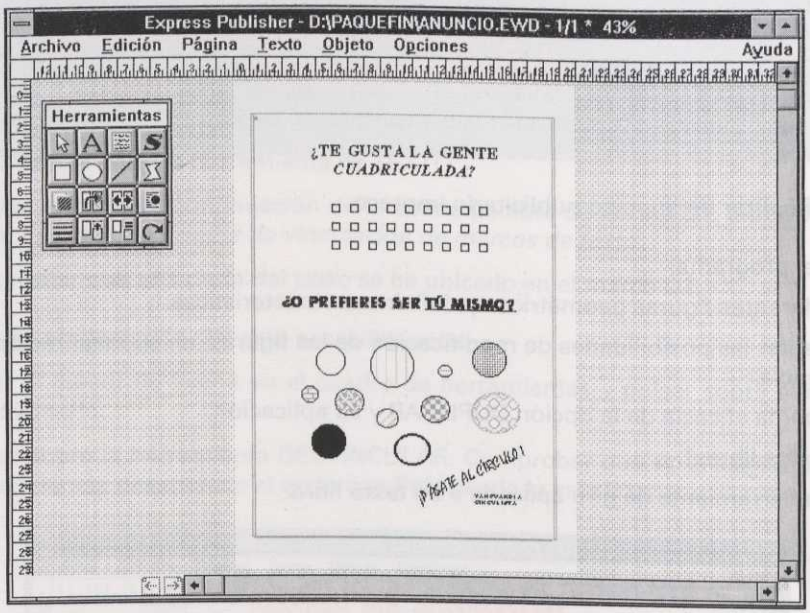
a) Generación de los dibujos.

b) Creación de los textos libres.

c) Ajuste y retoque final de los elementos y su ubicación en la página.

Antes de iniciar estos pasos, es preciso comenzar un nuevo documento y establecer el modo de trabajo:

- Abrir el menú ARCHIVO y seleccionar NUEVO DOCUMENTO.
- Elegir la opción EN BLANCO en el menú de PLANTILLA (moviendo el cursor hacia arriba). Confirmar.
- Seleccionar REGLAS en el menú OPCIONES, si no lo estuviera previamente.



a) Generación de los dibujos

Observamos que se trata de dos tipos de figuras geométricas —cuadrados y círculos— localizadas en zonas distintas del documento.

La parte superior se confecciona de la siguiente forma:

- Haciendo uso de la herramienta CUADRO, dibujar un cuadrado de 5 mm de lado (la tecla <CONTROL>, pulsada simultáneamente, permitirá realizarlo sin dificultad). No importa si la medida no coincide exactamente.
- Mantener seleccionado el cuadrado (o hacerlo en su defecto) y pulsar el botón derecho para definir con precisión sus medidas y su ubicación:

Posición:

Horizontal: 60 mm
Vertical: 75 mm

Tamaño:

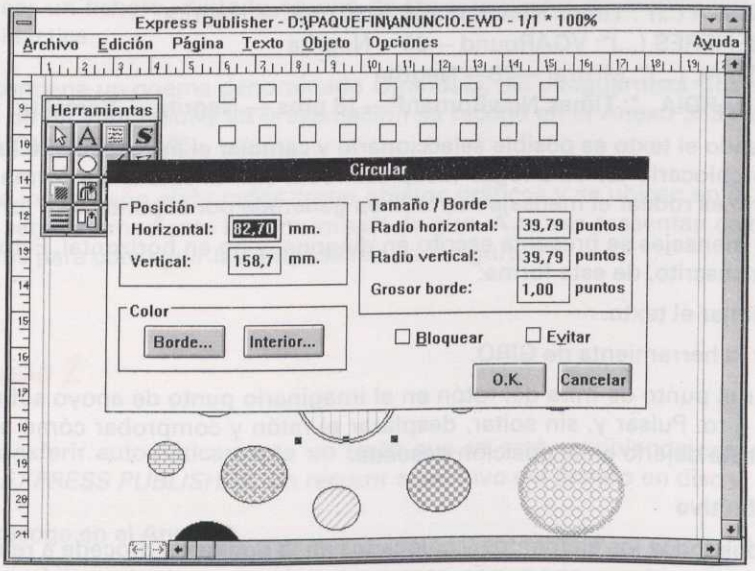
Horizontal: 5 mm
Vertical: 5 mm

- Reproducir varias veces el cuadrado de forma simultánea con este procedimiento: seleccionar la opción DUPLICAR en el menú EDICIÓN. Elegir estos valores:

  HORIZONTAL: 9
  VERTICAL: 3

Activar la opción VER para observar el resultado antes de confirmarlo.

- Dibujar el primer círculo con la herramienta correspondiente y utilizando la tecla de ayuda <CONTROL>. Realizar uno a uno el resto de los círculos teniendo en cuenta las siguientes posibilidades:
  — Una vez seleccionado el círculo, se pueden editar sus parámetros pulsando el botón derecho del ratón. Es posible variar:
    - El INTERIOR del círculo, que puede ser de colores o con tramas; para conseguir las diferentes tramas se elige una de las últimas existentes en el menú y posteriormente se activa la opción de PALETA TRAMAS (si elegimos un color, no aparecerán).
    - El BORDE, tanto su grosor como el tipo de línea que lo define.



  — Se puede variar la posición y el tamaño de cada círculo cuando se seleccionan, haciendo uso de los recuadros negros.
  — Es posible copiar y pegar un mismo círculo varias veces utilizando la opción EDITAR/COPIAR y EDITAR/PEGAR. También se puede borrar con la tecla <SUPR> o bien con la opción EDITAR/CORTAR.

— Si se deseara mover todos los círculos a un tiempo, pueden agruparse empleando la opción correspondiente del menú OBJETO. En este caso el programa lo tratará como un único dibujo, lo que se comprueba al seleccionarlo y moverlo. Posteriormente es posible desagruparlos nuevamente.

***b)* Creación del texto libre**

Los mensajes escritos que aparecen en el cartel no están inscritos en cajas de texto, como en actividades anteriores. En este caso, son *textos libres* que ocupan una línea como máximo y que son susceptibles de ser manipulados como si fueran dibujos. Se crean igualmente con la herramienta de marco o caja de texto.

El proceso es el siguiente:

- Seleccionar la herramienta de marco de texto y colocar el cursor en el lugar de inicio de la frase (no trazaremos ninguna caja, sólo pulsaremos el botón).
- Elegir el tipo de letra deseado pulsando el botón derecho del ratón. Estos son los utilizados en el ejemplo presentado:
  1) "¿TE GUSTA (...)": Times NewRomanP —30 ptos.— Negrita
  2) " ¿O PREFIERES (...)": VGARound —30— Negrita
  3) "PÁSATE AL (...)": Mistral —28— Negrita
  4) "VANGUARDIA...": Times NewRomanP —18 ptos.— Negrita — Versalita
- Una vez creado el texto es posible seleccionarlo y cambiar el tipo de fuente (pulsando el botón derecho) o colocarlo en otro lugar (desplazándolo con el ratón). La forma más sencilla de seleccionarlo es rodear el mensaje con la línea generada por el puntero en forma de flecha.
- Uno de los mensajes se presenta escrito en diagonal y no en horizontal. Esto se consigue una vez que está escrito, de esta forma:
  — Seleccionar el texto.
  — Activar la herramienta de GIRO.
  — Colocar el punto de mira del ratón en el imaginario punto de apoyo sobre el que se realizará el giro. Pulsar y, sin soltar, desplazar el ratón y comprobar cómo se efectúa la rotación, hasta dejarlo en la posición deseada.

***c)* Diseño definitivo**

Una vez creados todos los elementos y colocados en la página se procede a realizar los retoques y cambios que se consideren oportunos para conseguir un resultado satisfactorio. Para ello se emplean las herramientas conocidas anteriormente, recordando además que los objetos pueden agruparse si esto facilita las operaciones. Por último, sólo queda obtener una copia por impresora y guardar el fichero con un nombre apropiado.

Posteriormente puede compararse el resultado con el fichero original que recoge el ejercicio presentado, incluido en el disco de prácticas con el nombre CÍRCULO.EWD.

Actividades de ampliación para la formación del profesorado

Proponemos a continuación dos ejercicios para conocer y practicar distintas posibilidades del programa. En ambos casos se acompañan de algunas sugerencias para su resolución, aunque es preferible que el lector intente resolverlos por sí mismo, ayudándose, si lo necesita, de la guía de utilización del programa.

Actividad número 1

Propuesta: Crear un fichero utilizado en una de las actividades de ampliación planteadas en la ejemplificación didáctica.

Este archivo contiene un poema denominado *Girándula*, del vanguardista Guillermo de la Torre. Simula las aspas de un ventilador y su presentación se recoge en el Anexo 3. Se adjunta ya elaborado en el fichero GIRANDU.EWD

Los textos que incluye son elaborados como objetos gráficos y se ubican en la página en distintas direcciones y sentidos mediante la herramienta de giro. A su vez presentan distintos espaciados entre los caracteres para conseguir la composición de la figura.

Actividad número 2

Propuesta: Transferir automáticamente un texto que se está escribiendo con el procesador de textos *WORKS a EXPRESS PUBLISHER*, sin recurrir al archivo del fichero en disco.

Este texto se recoge en el Anexo 2.

Posibles soluciones para su realización

Actividad número 1

El proceso de creación seguido es el siguiente:

- Crear una nueva página con formato apaisado, a través de la opción PREPARAR PÁGINA (DISPOSICIÓN/HORIZONTAL).
- Crear dos nuevos estilos diferentes utilizando la herramienta correspondiente, de tal manera que se diferencien en el espaciado entre los caracteres:
  — Espacio 1: aumentar en 15% la distancia entre los caracteres.
  — Espacio 2: aumentar en un 10% la misma distancia.
- Teclear los diversos fragmentos del poema, de los cuales sólo dos versos se han creado como un solo objeto gráfico (los que forman unos ejes de coordenadas), mientras que los demás se han dividido en dos partes para facilitar su manipulación.

Los estilos aplicados en cada caso son:

— *Una constelación pluricolor* —Estilo Espacio1

— *Un sol de repetición arroja 10.000 proyectiles por minuto.* —Estilo Cuerpo

— *ciudad y el mar copulados* —Estilo Espacio1

— *y efímera tapiza el cielo estival* —Estilo Espacio 2

— *Los cohetes braman sirenas sobre la* —Estilo Cuerpo

— *El ventilador multi- plica sus aspas deshilachadas.* —Estilo Cuerpo

Si seleccionamos cada verso con el ratón comprobaremos que el programa considera toda la línea hasta el límite del margen, como indica el recuadro negro de delimitación del objeto. Conviene reducir la longitud de la línea que ocupa cada frase al máximo para que resulte fácil su manipulación; para ello sólo es necesario mover el recuadro hasta la terminación real de la frase, y ello no afectará al texto en sí.

- Seleccionar y trasladar inicialmente los versos que están completos, para formar la figura en cruz. Para obtener la orientación vertical se utiliza la herramienta de giro (se activa, se coloca el cursor en el punto fijo de apoyo y se rota con el ratón en la dirección deseada).

- Realizar la misma operación con el resto de los fragmentos y aplicar los ajustes necesarios hasta conseguir la alineación de los versos tal como se muestra en el ejemplo.
- Si se desea, agrupar los versos como único objeto a través del menú OBJETO, para poder desplazarlo y manipularlo como un solo elemento.

Actividad número 2

Esta actividad se resuelve utilizando las ventajas de trabajar con dos programas en versión para WINDOWS, ya que existe comunicación entre ellos a través del portapapeles, que es un área de almacenamiento temporal en memoria. Gracias a ello, cualquier fragmento, dibujo, etc., que se corte o se copie permanece disponible en este lugar para ser colocado en la misma o en otra aplicación de WINDOWS.

Prácticamente no es necesario conocer el procesador de textos; sin embargo, sí sugerimos la lectura del apartado relativo a las actividades de formación del profesorado incluidas en el Módulo I de esta propuesta: *Aproximación al género periodístico: noticias y entrevistas.*

El ejercicio que se plantea se realiza llevando a cabo las siguientes tareas: primeramente, cargar el procesador de texto del paquete integrado WORKS y teclear el texto indicado; en segundo lugar, efectuar el proceso de copia; a continuación, cargar el programa de autoedición y crear una página; por último, completar el proceso de transferencia del texto a la página.

El proceso de copia y transferencia se concreta en estos pasos:

- Una vez tecleado el texto en WORKS, elegir la opción TODO en el menú SELECCIÓN de este programa.
- Ejecutar el comando COPIAR en el menú EDICIÓN.
- Pulsar simultáneamente las teclas <ALT> y <TABULADOR>, para acceder al administrador de archivos; soltar cuando esta opción aparezca en la ventana central.
- Cargar el programa EXPRESS PUBLISHER.
- Crear una página de una columna.
- Colocar el cursor en la caja de texto y ejecutar la opción PEGAR del menú EDICIÓN.
- Para acceder otra vez al procesador se pulsará nuevamente la combinación <ALT>+<TABULADOR>, hasta que su icono aparezca en pantalla.

Ejemplificación didáctica

Presentamos a continuación un diseño de aplicación para el aula que sirva como ejemplo de integración de un programa de autoedición en el tratamiento del tema que nos ocupa: la interacción de códigos verbales y no verbales en la emisión de mensajes escritos.

Probablemente la tarea más apropiada y conocida en este sentido es la elaboración de una publicación escolar con todo lo que ello supone; ciertamente no podemos pasar por alto la importancia de esta tarea y por ello tratamos este punto en el Anexo 1; sin embargo, consideramos oportuno ofrecer algunas sugerencias de tratamiento del tema que antecedan a esta labor y que incluso se alejen del género informativo para adentrarse en el ámbito de la estética y la literatura, como en caso de las actividades de ampliación.

En esta dirección se encaminará el proceso didáctico que vamos a exponer, el cual consta de tres momentos que se corresponden con las actividades diseñadas, y que se resumen de la siguiente manera:

- Análisis individual de aspectos concretos que afectan a los mensajes escritos.
- Reconocimiento de elementos desde la globalidad y su funcionalidad en el conjunto.
- Creación y diseño de un fragmento de una publicación, interrelacionando distintos códigos.
- Creación y diseño de una página completa, seleccionando y jerarquizando la relevancia de la información mediante diversos recursos, tipográficos y topográficos.

Para finalizar esta ejemplificación, expondremos algunas indicaciones o sugerencias para la realización de varias actividades de ampliación, las cuales se adentran en el campo de la literatura de vanguardia, tanto en prosa como en verso. Pueden servir, por otra parte, para dar un enfoque distinto al tema que nos ocupa.

A quién va destinada

Esta ejemplificación va dirigida inicialmente al Segundo Ciclo de E.S.O., especialmente al último curso de la misma.

Sería conveniente que los alumnos hubiesen tenido algún contacto anterior con el medio informático y estuvieran familiarizados con el uso del ratón y del teclado. Es importante que conozcan el significado de órdenes sencillas como "Cargar" o "Salvar" un archivo en disco, "Abrir un menú"... También es necesario estar algo habituado a la filosofía de trabajo basada en la apertura de ventanas y menús y la elección de iconos, propia del entorno WINDOWS.

En cuanto a los conocimientos requeridos, únicamente han de ser aquéllos acordes con el nivel educativo que cursan, entendiendo con ello que ya han realizado un acercamiento al género periodístico en años anteriores (conocimiento de la estructura del periódico, las partes de una noticia, algunos géneros periodís-

ticos...) así como de otros medios que compaginan diferentes códigos, ya sea el cómic, la publicidad, la televisión, etc. De esta forma ya habrán observado y analizado con anterioridad algunas interrelaciones entre los diferentes lenguajes que configuran un mensaje de estas características.

Orientaciones didácticas

Todas las actividades aquí presentadas precisan del medio informático para su realización; sin embargo, no debe ser éste el único recurso utilizado por el profesor o la profesora para abordar el tema.

Es importante desarrollar un proceso previo o paralelo en el cual los alumnos analicen los elementos formales y los recursos expresivos con materiales auténticos obtenidos de distintos cauces y medios informativos, en diferentes niveles de actuación, en concreto la prensa diaria y otras publicaciones como semanarios, revistas monográficas de perioricidad mensual, boletines informativos de centros e instituciones locales, etc.

La elaboración de un "dossier" o fichero que recopile estos materiales puede ser una tarea previa que deba realizar el profesor, en la cual también puede participar el alumnado. Es interesante recoger informaciones diversas de un mismo hecho, para comparar las intencionalidades comunicativas en cada caso, así como contrastar secciones comunes de distintos periódicos para observar las prioridades que establecen en la selección de la información.

De cualquier forma debemos resaltar aquellos aspectos que subyacen ya no en el significado denotativo y connotativo de las palabras, de la estructuración de las frases o de otros elementos verbales, sino constatar especialmente la existencia de otros códigos que refuerzan o manipulan la información ofrecida.

Por otro lado, si deseamos profundizar en la asociación de imágenes con textos, la utilización de ejemplos concretos es imprescindible, aunque también sea posible transformar fotos reales en imágenes digitalizadas legibles y manipulables por el ordenador (consultar para ello el Módulo III de esta propuesta de trabajo: *Obtención y uso de imágenes digitales*).

En relación con las actividades propuestas, éstas están diseñadas de forma que aumente progresivamente la dificultad de los contenidos abordados, comenzando por el análisis de elementos aislados y concretos para llegar a la aplicación global de los recursos estudiados. Igualmente se produce un incremento de complejidad en el manejo del programa de autoedición propuesto a medida que avanza el proceso de aprendizaje. Es aplicable en este caso cualquiera de los recursos de apoyo para el uso de programas de propósito general (sencillas hojas de instrucciones básicas, comunes a todas las sesiones; carteles que recuerden las teclas, opciones o procedimientos más repetidos, etc.)

Las consideraciones concretas de carácter metodológico se detallan en la descripción de cada una de las actividades previstas, pues difieren en algunos aspectos, así como la temporalización de cada una de ellas.

Como detalle importante recordemos la necesidad de que alumnos y alumnas guarden su trabajo cada cierto tiempo, para evitar la frustración que supone la pérdida del trabajo realizado por percances imprevis-

tos (corte de luz, bajada de tensión, bloqueo del ordenador, etc.). Esto no se suele recoger en las hojas de trabajo y hay que saber que un accidente de este tipo puede arruinar todo el trabajo previsto.

Organización y agrupamientos

El agrupamiento en todos los casos debe realizarse en grupos de dos o tres alumnos y/o alumnas como máximo, a excepción de la última actividad, cuyo número de integrantes podría aumentarse hasta cuatro. Cualquier cuestión destacable relativa a la organización se concreta en la exposición de las actividades.

Materiales

- **Comunes a todas las actividades:**
  - — Entorno WINDOWS.
  - — EXPRESS PUBLISHER.
  - — Procesador de textos WORKS o similar (opcional en las dos últimas).
  - — Ratón.
  - — Impresora (necesaria en la última actividad, opcional en las demás).
- **Específicos**

ACTIVIDAD D	INFORMÁTICOS (ARCHIVOS)	IMPRESOS
Número 1	Documento de E. Publisher: • FORMATO.EWD	• Hoja de trabajo número 1
Número 2	Plantillas incluidas en E. Publisher: • BOLETIN2.EWT • BOLETIN4.EWT • ANUNCIO.EWT • CARTEL.EWT • CATALOGO.EWT • FOLLETO.EWT • FOLLETO2.EWT • NOVEDAD.EWT • OCTAV1.EWT	• Hoja de trabajo número 2

ACTIVIDAD D	INFORMÁTICOS (ARCHIVOS)	IMPRESOS
Número 3	Ficheros de texto: • SATELITE.TXT • SATELITE2.TXT	• Hoja de trabajo número 3 • Documento de trabajo: Texto
	Fichero de gráfico: • SATELITE.WMF	
	Documento de E. Publisher: • SATELITE.EWD	
Número 4	Fichero de texto: • DATOS.TXT • FICHEROS DE GRÁFICOS (opcional)	• Hoja de trabajo número 4 • Documento de trabajo: Datos

Las hojas de trabajo están confeccionadas con Express Publisher para facilitar al profesorado su posible modificación o impresión, y por ello se adjuntan los ficheros que las contienen:

Hoja de trabajo —actividad número 1: HOJAFORM.EWD

Hoja de trabajo —actividad número 2: HOJAPLAN.EWD

Hoja de trabajo —actividad número 3: HOJASATE.EWD

Hoja de trabajo —actividad número 4: HOJAPER.EWD

También se incluyen en el Anexo 4 por si se desea fotocopiarlas. De la misma manera, los documentos de trabajo para la actividad número 3 y número 4 se recogen en el Anexo 2. El Anexo 3 presenta el contenido de los ficheros de trabajo o la resolución de algunos trabajos propuestos.

Proceso de implementación: actividades

Actividad número 1

Esta primera actividad puede servir de motivación e introducción del tema, a través del análisis de aspectos formales aparentemente irrelevantes a la hora de presentar la información escrita.

Consiste en la manipulación de un texto para observar sus efectos en nuestra capacidad y disposición para su lectura. Los elementos que se modifican pueden parecer triviales pero influyen en la facilidad o dificultad para abordar un escrito, lo que supone atraer o desviar la atención del posible lector; generalmente el alumnado apenas le concede importancia a la hora de confeccionar una publicación, les pasa inadvertido; éste es el caso de la elección del espaciado entre los caracteres, las palabras o las frases de un texto.

Por esto, esta actividad podría presentarse en los primeros momentos del proceso didáctico, para que alumnas y alumnos perciban y se percaten de la importancia de elementos que no se refieren al significado o la estructuración sintáctica de un texto.

Por otro lado permitirá al alumnado entrar en contacto con el programa de autoedición, realizando una actividad en la cual se precisan muy pocas instrucciones para su ejecución; de esta forma, el acercamiento al mismo será progresivo.

La actividad se centra en los siguientes ejercicios:

a) *Aumentar o disminuir drásticamente la separación entre las líneas del texto.*

Con ella se pretende destacar que en los pasajes largos el interlineado puede afectar en gran medida al atractivo de una página: si el texto se coloca demasiado apretado su lectura resultará cansina y de mayor dificultad. Le restará "claridad" visual, pareciendo demasiado denso.

Además, la ausencia de una banda horizontal de espacio en blanco que sirva de guía puede ocasionar que la mirada del lector salte de línea, e incluso confunda las palabras cuando se solapan las astas descendentes y ascendentes de algunas letras. Por el contrario, si la separación es excesiva, también puede perderse la vista en él y leerse dos veces una misma línea.

El proceso que deben seguir los alumnos para realizar esta actividad se resume en estos pasos:

Acceden al programa EXPRESS PUBLISHER y abren un archivo previamente preparado por el profesor o la profesora, el cual presenta una página con una columna y un texto en su interior.

El archivo que presentamos como ejemplo se denomina FORMATO.EWD, sin embargo puede elaborarse otro diferente, e incluso en un idioma desconocido por el alumnado, para reforzar su atención en la sensación visual que produce.

Si se desea que los alumnos practiquen la escritura con el teclado se les pueden indicar las instrucciones precisas para crear una página de una columna e introducir el fragmento tecleándolo.

- En el menú PÁGINA eligen TAMAÑO REAL, o bien pulsan <CTRL>+<F3> para ampliar la visibilidad. A continuación se sugiere que centren la página en la pantalla para leer el texto en su totalidad; se les puede indicar que, si lo desean, pueden ocultar y hacer reaparecer el menú de herramientas cuando quieran a través del menú OPCIONES.

  En este momento puede optarse por pedir a los alumnos y alumnas que dupliquen el texto que aparece en pantalla: eligen la herramienta de escritura y seleccionan todo el texto con el ratón; lo copian automáticamente a continuación, mediante tres operaciones sucesivas: EDICIÓN/COPIAR, colocar el cursor en la posición adecuada y EDICIÓN/PEGAR. De esta forma disponen del texto en su presentación original, para contrastar los resultados obtenidos. De cualquier forma, esta operación no es indispensable. En la hoja de trabajo que hemos elaborado hemos prescindido de este paso para facilitar la resolución del ejercicio.

- Mantienen seleccionado el texto resultante de la copia y ejecutan la opción ESPACIADO en el menú TEXTO. Desactivan la opción de interlineado automático.

- Disminuyen el espaciado entre líneas hasta 10 puntos utilizando la flecha ascendente situada junto a este valor.

- Confirman (OK) y observan el resultado. A continuación leen el texto y contestan a unas preguntas encaminadas a la reflexión sobre el efecto producido. Sería interesante que pudieran obtener una copia impresa del producto, siempre que no influya negativamente en el ritmo de trabajo (por ejemplo, si fuera preciso esperar o invertir excesivo tiempo en ello). Esta operación se considera opcional y por ello no se incluye en la hoja de trabajo que hemos diseñado.

Las cuestiones que se les plantean son de este tipo:

— ¿Resulta fácil su lectura? Si no lo fuera... ¿en qué radica su dificultad?

— Visualmente hablando ¿es más "atractivo" este texto para el lector? ¿Induce a su lectura o produce rechazo este nuevo aspecto?

Posteriormente realizan la misma operación, pero esta vez aumentando el espacio entre las líneas hasta 30 puntos.

- Pueden guardar su trabajo en disco si se desea, pero no es estrictamente necesario pues no es tan importante el resultado en sí como la observación del mismo.

Al terminar el ejercicio y cuando los alumnos hayan alcanzado sus propias conclusiones se puede explicar que la separación ideal no es una única, sino que está en relación al tamaño de la

letra (la separación de líneas debería ser más o menos un 120% del cuerpo del tipo del letra escogido, al menos en la mayoría de los casos; así, para un tipo de 10 puntos sería muy adecuada una separación de 12 puntos).

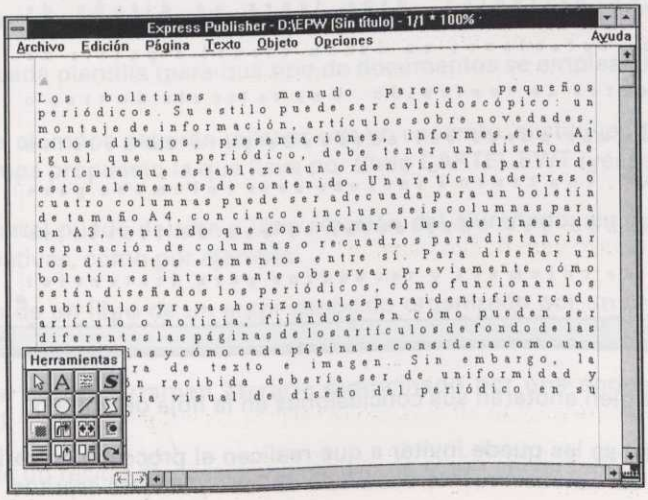
La distinción entre "visibilidad" y "legibilidad" de un texto puede ser un matiz interesante que añadir: los títulos, por ejemplo, tienen que ser ante todo visibles (y de ahí que se utilicen tipos de más de 14 puntos) mientras que los textos han de ser, además, claramente legibles y en eso también influye, como se ha visto, el interlineado. Una prueba que pueden realizar los alumnos y las alumnas es la de escribir un texto extenso en mayúsculas, para comprobar que, aun siendo más visibles los caracteres, entorpecen la lectura de fragmentos largos, pues disfrazan las formas de las palabras. Un ejercicio de este tipo se propone en la hoja de trabajo que hemos diseñado.

b) Aumentar la separación entre los caracteres de un texto.

De forma similar al anterior ejercicio, es fácil comprobar cómo la modificación de esta distancia afecta a la impresión visual que ofrece al lector (tonalidad más clara o más oscura) y su legibilidad. Para ello se propone a los alumnos separar las letras del texto de forma significativa, con la intención de que descubran la dificultad que entraña su lectura. Comprobarán al mismo tiempo que esta separación puede equilibrarse en alguna medida si se aumenta al mismo tiempo el interlineado.

Las operaciones que se han de realizar con EXPRESS PUBLISHER prácticamente no difieren del ejercicio anterior, por lo que no aumenta el grado de dificultad en el manejo del programa.

Lo más adecuado sería realizar ambas actividades en la misma sesión, utilizando el mismo texto inicial. En ese caso los alumnos sólo deberían restablecer los valores iniciales de la separación de líneas y aumentar bastante la separación de caracteres, por ejemplo en un 30%. Esta operación se realizaría en el menú de la opción TEXTO/ESPACIADO, ya conocido por ellos.



También en este caso deberán cuestionarse algunos interrogantes para facilitar su reflexión:

— ¿Es ésta la distancia ideal?

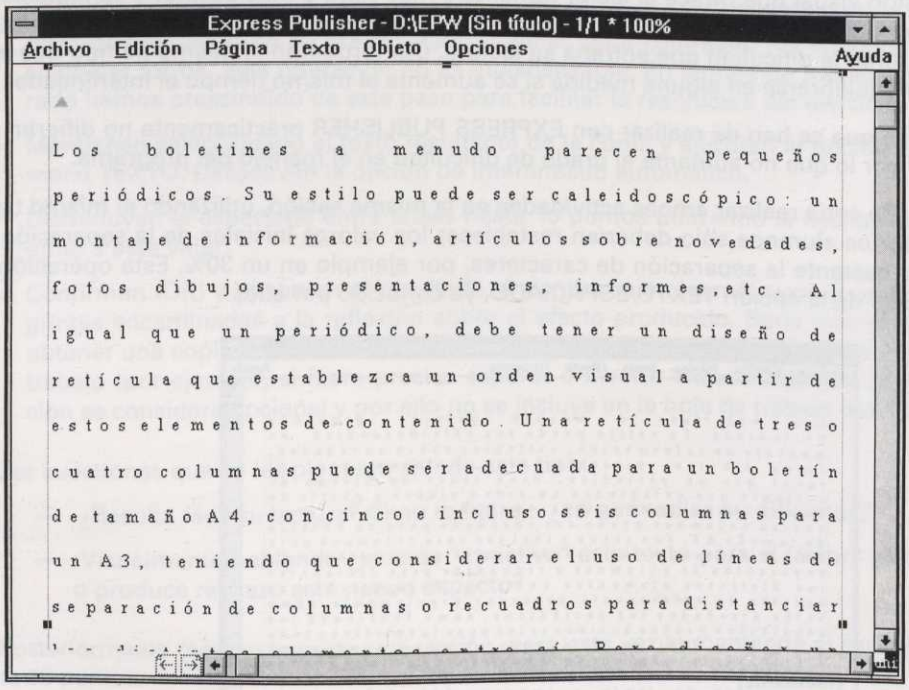
— ¿Se tarda más en leerlo? ¿Se equivoca uno de línea?

— ¿Es estético el resultado o `parece deslabazado...?

— ¿Escribiríais una publicación con esta presentación?

— ¿Por qué?

Una vez obtenido el resultado y comprobado la dificultad de su lectura, aumentarán las distancia entre las líneas como ya realizaron en el primer ejercicio, aproximadamente en 25 puntos; la legibilidad del texto aumenta considerablemente, aunque no sea la ideal.



En esta ocasión también anotarán sus conclusiones en la hoja de trabajo.

Si se desea, también se les puede invitar a que realicen el proceso contrario, para observar qué efecto produce la falta de distanciamiento adecuado de los caracteres escritos.

Actividad número 2

La segunda actividad supone una observación de la disposición global de los elementos que configuran distintos tipos de impresos; a diferencia de la anterior, no centra sólo la atención en aspectos aislados y concretos.

Gira en torno a la observación y análisis de distintas plantillas ofrecidas por el propio programa de autoedición. Estas plantillas presentan diferentes características en función del tipo de impreso que constituyen: boletín, folleto, octavilla, catálogo, cartel, anuncio, fax, memoria...

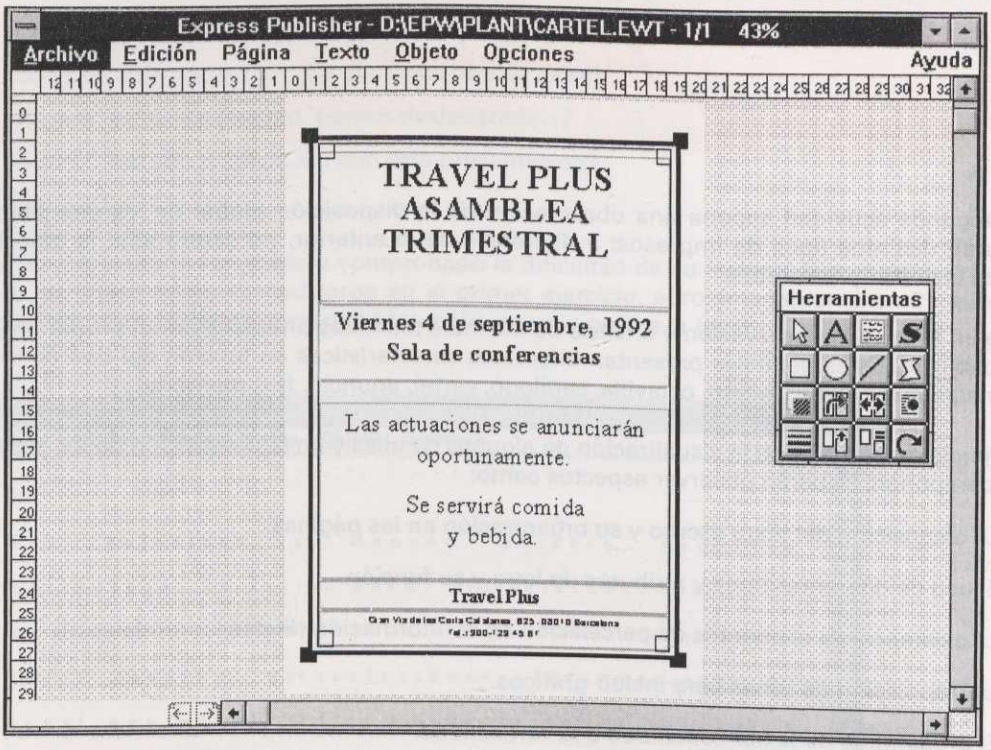
El ejercicio consistirá en la visualización de algunas de ellas y en la descripción de los elementos que la componen. Deberán observar aspectos como:

- La disposición del texto escrito y su organización en las páginas.
- El uso de diferentes tipos y atributos de letra y su función.
- La existencia de elementos de parcelación de la información (filetes, corondeles...)
- La disposición de zonas para incluir gráficos.
- El predominio de la horizontalidad o la verticalidad.
- La finalidad de cada plantilla (para qué tipo de documentos se emplea...)

Posteriormente los alumnos deberán rellenar una en concreto, sustituyendo el texto original por otro. En este caso hemos propuesto la que lleva por título CARTEL.EWT (véase página siguiente).

El contenido del cartel puede dejarse a libre elección del alumnado; sin embargo, también pueden ofrecérsele alternativas, como por ejemplo:

- La presentación de un libro de un autor conocido organizado por un organismo o institución cultural.
- La convocatoria de un certamen literario patrocinado por una entidad relacionada con el mundo editorial.
- La realización de un recital de poesía con motivo de algún aniversario.



Este ejercicio servirá de preparación para realizar las siguientes actividades, en cuanto que supondrá también un avance en el conocimiento de algunas funciones del programa, como la utilización de la herramienta de texto.

Actividad número 3

Esta actividad consiste en la transformación de un texto referente a la televisión vía satélite en un breve artículo de un suplemento de un periódico, el cual debe ajustarse al formato característico de este medio, así como cumplir unos requisitos exigidos por un hipotético "jefe de redacción", que son:

- Iniciará la sección de "COMUNICACIONES", la cual aparecerá con este título en grandes caracteres.
- No podrá ocupar la totalidad de la página, pues en la zona inferior debe quedar un espacio libre para la publicidad. Esto obligará a resumir el texto, seleccionando la información de carácter más general e interesante para un público no especializado, supuesto receptor de la publicación.
- Se elaborará en tres columnas.
- Deberá incorporar una ilustración relacionada con el contenido del artículo. En este caso se tratará de un dibujo de una antena parabólica.
- Será necesario crear y añadir un título sugerente y una breve entradilla.
- Deberá incorporar elementos de parcelación como *filetes* y *corondeles*.
- Los distintos apartados del artículo se realzarán en negrilla, y si hubiera algún nombre propio aparecería en cursiva.

El desarrollo de esta actividad está en estrecha relación con el conocimiento que los alumnos posean del manejo del programa. Si éste fuera suficiente, no necesitarían más pautas para su ejecución. Sin embargo, si es escaso, no tendrán tanta autonomía y el proceso debería ser más guiado, aunque eso reste cierta creatividad al trabajo.

El texto inicial puede ofrecerse a los alumnos en papel, para que lo lean con más facilidad. Sin embargo, podrán también disponer de él en fichero, de tal manera que:

- Si saben manejar un procesador de textos, hagan uso de él para realizar el borrador del resumen (podrán suprimir fragmentos, alterar el orden, recuperar párrafos, etc.), para dar el retoque final con el programa de autoedición.

En su defecto pueden también utilizar el BLOC DE NOTAS de WINDOWS, del menú ACCESORIOS, que les permitirá utilizar funciones de edición, "pegando" posteriormente el texto resultante en el marco correspondiente. Igualmente pueden traspasar fragmentos de las columnas al bloc. La elección de tipos y fuentes de letras se realizará necesariamente con el programa de autoedición pues el BLOC no dispone de esta opción.

- Otra posibilidad es incorporar el texto original en formato ASCII (extensión TXT) directamente a las columnas a través de la opción COLOCAR IMÁGENES Y TEXTO en el menú ARCHIVO. Después podrán hacer uso de las funciones del menú de EDICIÓN para resumirlo más fácilmente.

Esta última posibilidad ralentiza el trabajo ya que el programa de autoedición realiza con mayor lentitud las operaciones de suprimir, cortar, pegar, etc. En el ejemplo propuesto hemos recurrido al bloc de notas por su rapidez y su facilidad de manejo, y porque no precisa el conocimiento de otros programas. El texto original está recogido en el fichero SATELIT1.TXT (Anexo 2)

El resumen que hemos elaborado como ejemplo condensa el contenido prácticamente sin tener que renunciar a la información ofrecida por el fragmento original, simplificando las frases y sintetizándolas; su extensión viene dada por el espacio libre que hay disponible en las columnas una vez incorporado el gráfico, el titular y la entradilla. Se recoge en el Anexo 2, y en el fichero SATELIT2.TXT

El proceso que describiremos recoge todos los pasos necesarios para obtener un posible resultado acorde con las exigencias establecidas, que se adjunta en fichero con el nombre SATELITE.EWD. (...), y que está recogido en el Anexo 2. Sin embargo, la actividad puede orientarse con otro tema y con otro texto diferente, sin perder por ello su objetivo.

Probablemente sean necesarias dos o tres sesiones de trabajo para su realización completa; se sugiere distribuir el trabajo en tres partes: la primera, para presentar la actividad, analizar el texto y diseñar la página (puede llevarse a cabo en el aula habitual de trabajo); la segunda, para elaborar el diseño y el formato de la página con el programa de autoedición e incorporar el gráfico; la última, para introducir los elementos verbales (titulares, entradilla...) incluido el cuerpo del artículo, que se habrá resumido previamente haciendo uso del ordenador. Estas dos últimas partes se llevarán a cabo en el espacio donde estén ubicados los materiales informáticos.

No debe sorprender que primeramente se realicen todas las operaciones relativas al diseño y creación del formato y la estructura, para posteriormente resumir e incorporar el texto: se debe a que la extensión de este último estará en función del espacio disponible en las columnas.

No debemos olvidar avisar a los alumnos y alumnas cada cierto tiempo para que pulsen F10 y guarden su trabajo.

Proceso:

En un principio el profesor o la profesora tendrá que explicar todo el proceso que se va a seguir, ya que es un tanto laborioso. Tras repartir el texto inicial se puede leer en voz alta y comentar algún aspecto si fuera necesario.

Si los alumnos y alumnas van a escoger libremente el gráfico que van a incorporar se les puede proporcionar una copia impresa en papel de las imágenes disponibles (el manual comercial del programa las incluye en sus últimos capítulos). Esto evitará que tengan que visualizarlos uno a uno (tarea lenta y laboriosa).

A continuación los alumnos podrían diseñar un boceto del formato del artículo periodístico en papel, antes de crearlo en el ordenador. Se debe insistir en la importancia de definir los elementos y su configuración en conjunto antes de su creación. También pueden dibujar en el papel unas guías imaginarias semejantes a las que ofrece el programa de autoedición.

Tras este momento se puede dar ya paso a la actividad con el medio informático.

1.er paso: *iniciar el ejercicio*

- Entrar en WINDOWS.
- Cargar el programa EXPRESS PUBLISHER.

2.° paso: *crear el formato estructural de la página*

- Crear una nueva página con un formato de tres columnas.
- Activar la opción mostrar guías en OPCIONES/DEFINIR GUÍAS.

- A continuación se procede a reducir el tamaño de las columnas:
  - — Seleccionar la herramienta de cursor en forma de flecha.
  - — Seleccionar todas las columnas simultáneamente de esta forma: colocar el cursor junto a la esquina superior izquierda de la primera columna y desplazar el ratón hasta describir un paralelogramo que contenga las tres columnas; aparecerán los rectángulos negros o manejadores en los tres marcos.
  - — Pulsar con el ratón en el recuadro negro inferior central de la primera columna y, sin soltar, desplazarlo hacia arriba hasta llegar al tamaño deseado —23 cm en el ejemplo—. El tamaño de las columnas se reducirá al mismo tiempo.
  - — Pulsar el ratón fuera de la página para anular la selección.
- Reducir el tamaño superior de las columnas según lo dispuesto en el boceto inicial; en el ejemplo propuesto se han modificado hasta obtener estos valores (pueden definirse directamente si se selecciona cada columna y se accede a la ventana de marco pulsando el botón derecho del ratón):

	1.ª COLUMNA	2.ª COLUMNA	3.ª COLUMNA
Posición vertical	108,2 mm	71,26 mm	71,26 mm
Posición horizontal	11,99 mm	74,88 mm	137,8 mm
Tamaño altura	121,1 mm	158,1 mm	158,1 mm

- Crear el marco de texto con la herramienta específica para incluir posteriormente el titular del artículo. Los valores que corresponden a la caja de texto del ejemplo son:
  - — POSICIÓN Horizontal: 12,99 mm
    Vertical: 69,05 mm
  - — TAMAÑO Anchura: 56,68 mm
    Altura: 33,82 mm
- Trazar los *filetes y corondeles* con la herramienta de línea que se hayan establecido en el diseño; en nuestro ejemplo son dos *corondeles* junto a las columnas y un *filete* bajo la cabecera de la sección.

3.er paso: *incorporar el gráfico*

- Trazar un cuadro con la herramienta correspondiente en el lugar donde se colocará la ilustración y mantenerlo seleccionado.

- Elegir la opción COLOCAR IMÁGENES Y TEXTO del menú ARCHIVO.
- Seleccionar TIPO-FILTRO/GRÁFICOS y el TIPO DE ARCHIVO correspondiente a la ilustración elegida (BMP, PCX, TIFF, WMF...). Seleccionar por último el directorio y el nombre del archivo. El dibujo del ejemplo se llama SATELITE.WMF, en el subdirectorio \EPW\IMÁGENES\.
- El dibujo se ajustará a las medidas del cuadrado; si éstas se modifican, el dibujo reflejará igualmente los cambios efectuados. Puede trasladarse de lugar si se selecciona y se desplaza con el ratón.

4.° paso: *escribir el nombre de la sección, el titular del artículo y la entradilla.*

- Elegir la herramienta de marco de texto y colocarla en el lugar donde se colocará el título de la sección. Pulsar el ratón para escribir en modo gráfico.
- Elegir el tipo de letra pulsando el botón derecho del ratón y teclear el título. Desplazarlo si se desea cuando está seleccionado mediante el ratón.
- Activar la herramienta de texto y colocar el cursor en el interior del marco destinado al titular; elegir previamente el tipo de letra.
- Realizar la misma operación para incluir la entradilla, en la 1.ª columna.

Los tipos de letra utilizados en el ejemplo son los siguientes:

	FUENTE	TAMAÑO	ATRIBUTOS
Sección	Serpentine	48p	Negrita
Titular	News Serif	24p	Negrita
Entradilla	TimesNewRomanP	18p	Normal
Cuerpo	TimesNewRomanP	12p	Normal

5.° Paso: *reelaboración del texto original e incorporación a las columnas*

- Acceder al BLOC DE NOTAS sin cerrar el programa de autoedición, pulsando simultáneamente las teclas <ALT> y <TABULADOR>. Cuando aparezca el icono correspondiente al administrador de archivos soltar la pulsación y activar este accesorio de WINDOWS.
- Cargar el archivo SATELIT1.TXT a través de la opción ABRIR... del menú ARCHIVO.
- Activar la opción AJUSTE DE LÍNEA en el menú EDICIÓN.

- Trabajar sobre el texto para resumirlo. El texto resumido que presentamos está incluido en el fichero SATELIT2.TXT. Si los alumnos quieren comprobar si su extensión es adecuada es posible trasladarlo o copiarlo a las columnas de la página con este procedimiento:
  - — Seleccionar el texto completo utilizando la opción SELECCIONAR TODO del menú EDICIÓN. Si sólo se desea copiar un fragmento, marcarlo con el ratón.
  - — Elegir COPIAR en el menú EDICIÓN.
  - — Pasar a la ventana del programa de autoedición pulsando <ALT>+<TABULADOR>.
  - — Activar la herramienta de texto y colocar el cursor en el interior de la columna, en la línea correspondiente.
  - — Seleccionar la opción PEGAR en el menú EDICIÓN; el texto aparecerá en la posición elegida.
  - — Si se desea borrarlo será suficiente con seleccionarlo y pulsar la tecla <SUPR>. Igualmente es posible volver al BLOC DE NOTAS las veces que se necesiten.

Para realzar en negrita las palabras necesarias, será suficiente con seleccionarlas con el ratón y elegir este atributo en el menú que aparece al pulsar el botón derecho.

Puede ser interesante que los alumnos efectúen la verificación ortográfica de todo lo escrito. Para ello deberán ejecutar esta opción desde el menú TEXTO.

Ya sólo queda terminar el ejercicio hasta su presentación final, dando los retoques necesarios para ello. Es aconsejable que impriman la página elaborada, e imprescindible que guarden su trabajo en disco.

Actividad número 4

Esta actividad supone la aplicación global de contenidos relativos a la jerarquización de la información y a la combinación de lenguaje verbal y no verbal en una publicación. En esta ocasión los alumnos y las alumnas deberán poner en práctica todo lo aprendido en este tema, pues tendrán que tomar decisiones al respecto para conseguir comunicar la información con una intencionalidad definida.

El trabajo consiste en la elaboración de una o varias páginas de una sección cultural de un periódico imaginario. Para ello se les ofrecerán diferentes datos de diversos acontecimientos o hechos, que servirán de base para elaborar las noticias, entrevistas, artículos u otros géneros periodísticos utilizados (según su propia elección).

Sin embargo, deberán tener en cuenta algunas pautas que influirán en la selección y disposición de la información, como por ejemplo, la inclinación o el interés tradicional del supuesto periódico por algunos temas en detrimento de otros.

Para la realización del ejercicio se han seleccionado una serie de acontecimientos reales aparecidos en diferentes medios de comunicación durante una quincena (en concreto, la segunda del mes de mayo de 1994). El profesor o la profesora pueden utilizar otros datos más actualizados o de diferente contenido (económicos, políticos, científicos...) si lo consideran oportuno e, incluso, inventar otros ficticios.

Estos datos se proporcionan al alumnado en papel (consultar el Anexo 2) o, como en el caso de la actividad anterior, en un procesador de textos, si saben utilizarlo. En cualquier caso, aportamos el fichero en formato ASCII para que pueda ser utilizado por cualquiera de ellos, con el nombre de DATOS.TXT.

El criterio que en este caso han de seguir los alumnos es la preferencia que da el periódico a los temas, que puede ser, por ejemplo, en este orden: ecología y temas medioambientales, muestras y exposiciones internacionales, actos culturales y conmemoraciones y, por último, anécdotas y sucesos acontecidos. Además, tendrán que incluir un anuncio breve; por ejemplo: de una librería especializada en colecciones y ejemplares antiguos de gran valor.

Para realizar esta actividad correctamente los alumnos deberán conocer previamente la importancia de los criterios tipográficos para destacar las informaciones deseadas, así como otras consideraciones a tener en cuenta:

- Pautas de carácter topográfico: el lector comienza atendiendo a la información que ocupa el ángulo superior izquierdo de la página, continúa hacia la derecha, pasando luego al escalón o

escalones sucesivamente más bajos, de acuerdo a la misma pauta, para finalizar en el ángulo inferior derecho.

- Pautas basadas en la concepción gestáltica de la decodificación del mensaje: éste se percibe por sucesivas indagaciones de centros de interés que atraen al lector, guiado por líneas de fuerza en la composición de la propuesta icónica. Desde este planteamiento, la noticia más importante de una página será aquella que mayor atractivo visual posea, la que antes capte la atención y el interés del lector en virtud de los recursos gráficos desplegados.

Uno de estos recursos es el espacio relativo, que se concreta en la proporción de anchura de página que se concede a cada información, o lo que es equivalente en el lenguaje periodístico, el número de columnas que se le otorgan.

Bajo esta perspectiva, los alumnos y alumnas deben diseñar la página que recoja algunos de los datos ofrecidos, eligiendo el género periodístico más conveniente en cada caso; por supuesto, pueden incorporar gráficos, mapas, ilustraciones o fotos, ya sea por medios informáticos o manualmente.

En cuanto al manejo del programa el alumnado debe tener autonomía suficiente para crear y diseñar la página en su totalidad; las funciones y procedimientos necesarios han sido ya utilizados en las actividades anteriores. Únicamente desconocerán el modo de vincular las columnas para que la información fluya a través de ellas, lo que puede explicarse mediante una sencilla demostración.

Será de gran utilidad para la ejecución del ejercicio proporcionarles una hoja que resuma los diferentes menús y funciones, a modo de recordatorio.

La hoja de trabajo diseñada para esta ocasión no detalla, en consecuencia, las acciones que los alumnos y las alumnas deben realizar, sino que sugiere una línea de trabajo, refiriendo los pasos más adecuados y el orden en que deben llevarse a cabo.

Si los conocimientos del grupo sobre el programa fuesen escasos podría reconducirse la actividad haciendo uso de alguna de las plantillas existentes, evitando así la labor general de diseño.

La duración total de esta actividad estará en función del ritmo personal de los alumnos pero no debería exceder a las cuatro o cinco sesiones en total; lógicamente una sola sesión será sin duda insuficiente para desarrollar toda la labor propuesta.

En esta ocasión sí es importante que puedan imprimir su trabajo, pues será interesante realizar una puesta en común para exponer los diferentes resultados y evaluarlos colectivamente.

Proceso:

Antes de elaborar la página con el programa de autoedición es muy importante que el grupo seleccione la información según los criterios dados y elija el género que va a utilizar en cada caso. Posteriormente diseñará el formato de la página y escogerá las imágenes que se incluirán; sólo entonces iniciará la preparación de los materiales con el ordenador.

Las acciones necesarias para la creación de la página pueden ejecutarse de distintas formas; proponemos a continuación una de los más apropiados a nuestro entender:

- Redactar en el procesador de textos el cuerpo de todas las informaciones (la extensión estará en función de la relevancia que se quiera dar al mensaje y de la cantidad de datos disponibles).

  Guardar el trabajo en disco para reutilizarlo más adelante.
- Definir en el programa de autoedición las características de la página en cuestión: medidas, márgenes, número de columnas...
- Diseñar la cabecera de la página y establecer un espacio para insertar la publicidad.
- Establecer el tamaño de los marcos de texto destinados a cada información, y establecer los vínculos necesarios.
- Seleccionar e incorporar los gráficos si están disponibles en fichero, o dejar zonas en blanco para incluirlos posteriormente de forma manual.
- Trasladar del procesador a los marcos de texto los distintos mensajes. Acortar o aumentar la redacción de los textos para ajustarlos al espacio disponible, o bien modificar el diseño de algunas columnas.
- Colocar los titulares y las entradillas de cada información.
- Rellenar con texto el anuncio publicitario.
- Realizar la verificación ortográfica.
- Añadir otros elementos gráficos para resaltar las noticias deseadas y para delimitar claramente la información.
- Guardar e imprimir el trabajo final. Añadir las imágenes que no estuvieran digitalizadas.

Actividades de ampliación

Todo lo expuesto hasta ahora gira en torno a los recursos utilizados por los medios de comunicación escritos, especialmente del género periodístico. Hemos centrado la atención, por tanto, en la capacidad de informar y a la vez de influir en el lector a través de códigos verbales y no verbales que se complementan.

Sin embargo, consideramos que puede ser interesante ampliar este horizonte y adentrarse en otros campos, como es el de la literatura, para estudiar esta interrelación. Nos referimos en concreto a los recursos desplegados por las corrientes renovadoras que han recurrido, tanto en verso como en prosa, a procedimientos visuales para dotar de nuevas y más ricas significaciones a los textos escritos.

Los "ismos" y las tendencias renovadoras, encabezadas por movimientos como el futurismo, el dadaísmo o el ultraísmo de la primera mitad del siglo XX revolucionaron la composición y la tipografía de los textos mediante las "palabras en libertad", disponiendo las líneas en direcciones diversas y adoptando formas de seres y objetos. Trataban de identificar la poesía con la imagen y la metáfora, frente a la lógica y la razón. El poeta Marianetti decía así: "Mi revolución va dirigida contra la armonía tipográfica de la página, contraria al flujo y reflujo de la vida. [...]. Con esta disposición tipográfica y esta variedad multicolor de tipos me propongo redoblar la fuerza expresiva de la palabra..."

El encuentro con este tipo de obras puede ofrecer al alumnado una nueva perspectiva del funcionamiento discursivo de los mensajes, apoyados en la imagen. La obra *Caligramas* (1918), del escritor francés Apollinaire, abunda en este tipo de materiales para ser estudiados en el aula. También se puede recurrir a las obras en lengua castellana de algunos escritores que siguieron estas tendencias, como A. del Valle o Guillermo de la Torre.

La utilización de la tecnología informática puede servirnos para la creación y la experimentación en la elaboración de este tipo de mensajes.

Proponemos a continuación cuatro actividades encaminadas a que el alumnado descubra y participe de este tipo de composiciones. Se basan en la observación y manipulación de poemas y fragmentos narrativos que utilizan la apariencia y la disposición de las palabras como recurso expresivo relevante en la significación del mensaje y en su sentido connotativo. Se presentan tanto en prosa como en verso, circunstancia que da lugar a su agrupamiento en dos bloques diferentes.

Materiales

ACTIVIDADES		FICHEROS	PROGRAMAS	EQUIPAMIENTO
BLOQUE NÚMERO 1:	1	CABELLE.EWD	Express Publisher	• Ordenador • Ratón • Impresora (opcional)
Verso	2	GIRANDU.EWD		
BLOQUE NÚMERO 2:	1	RAYUELA.EWD		
Prosa	2	TIGRES.EWD		

Bloque número 1: Composiciones en verso

Actividad número 1

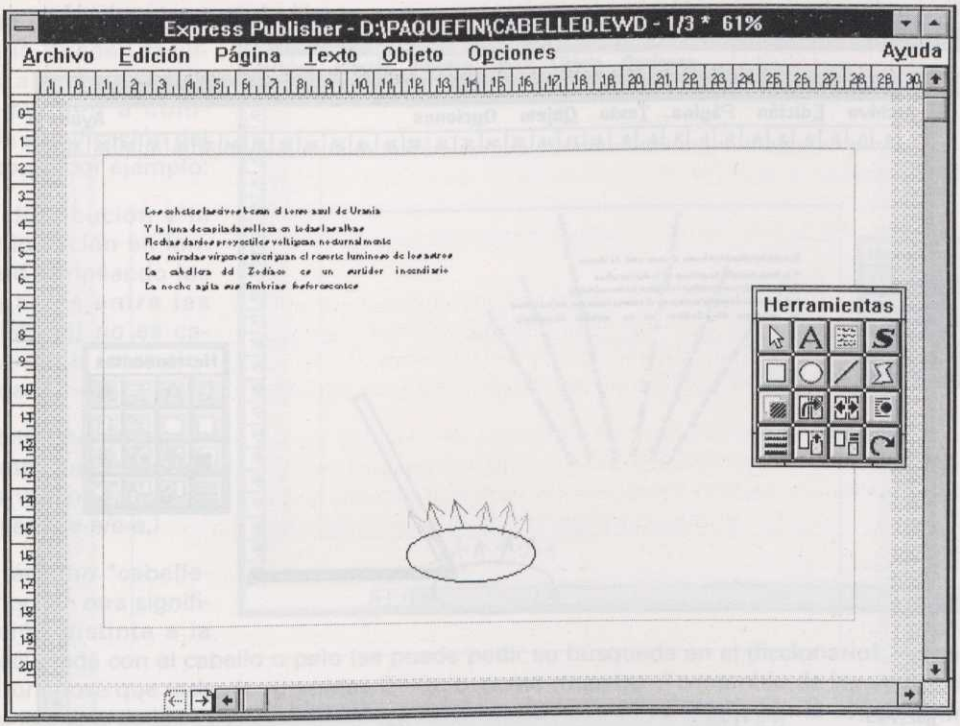
Se propone a los alumnos y a las alumnas recomponer un poema desordenado; sin embargo, su disposición en el papel difiere de los textos que habitualmente conocen: rompe la secuencia tradicional de lectura de derecha a izquierda y de arriba a abajo, para conseguir un elemento de significación a través de la imagen visual de las palabras que configuran la composición.

La poesía elegida para tal fin es obra de Guillermo de la Torre y se titula *Cabellera*. Los alumnos seguirán las instrucciones para restablecer el orden alterado y posteriormente deberán desentrañar su significación, proponer un orden de lectura de los versos y relacionar el mensaje de la obra con la distribución adoptada en el papel.

El material de trabajo es un fichero de una página elaborada con Express Publisher, en formato apaisado, y que contiene los distintos versos que constituyen el poema original. Estos versos pueden presentarse en una disposición y orden cualquiera, aunque es preferible agruparlos en una esquina para dejar una amplia zona de trabajo en blanco. El fichero que adjuntamos así lo presenta, y se denomina CABELLE.EWD. Esta actividad y su resolución final se adjuntan en el Anexo 3.

La página inicial puede incorporar algún elemento más que contribuirá al mejor desarrollo del ejercicio, especialmente si el conocimiento que tiene el alumnado del programa es escaso. Por ejemplo, puede añadirse en la zona inferior una elipse con las dimensiones adecuadas, que servirá de punto de apoyo para la colocación de los versos. Así lo hemos hecho en el fichero de trabajo que adjuntamos. En caso contrario deberán ofrecérseles las indicaciones oportunas para su creación.

Existen diversas alternativas para la realización del ejercicio; una de ellas es mostrar a los alumnos y alumnas el formato original, ya sea en papel o en la pizarra, del poema auténtico; también se les puede mostrar un esquema de la disposición de los versos. Sin embargo es preferible mantener el interés por saber cómo quedará el resultado final, por lo que hemos optado por una solución intermedia: colocar unas flechas de colores que indican el punto de partida y la dirección que ha de seguirse en la colocación de los versos.



Los alumnos tendrán que acceder al programa y abrir este archivo. A continuación cada grupo leerá los versos (aumentando la zona de visión con el zoom y reduciéndola nuevamente al terminar).

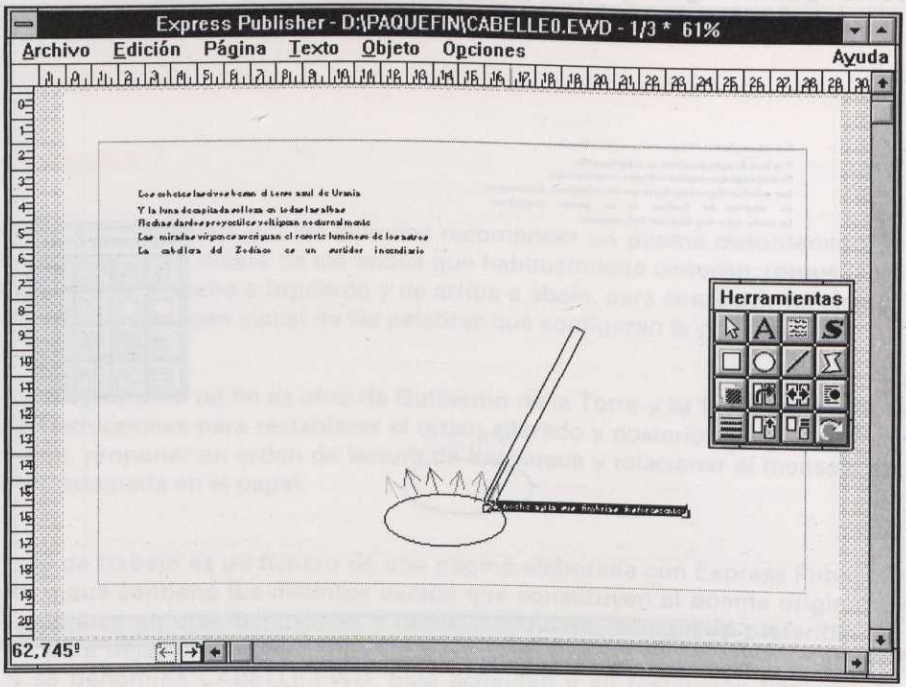
Cuando les expliquemos cómo han de realizar el ejercicio es importante indicarles que todos los elementos que aparecen en la página son objetos gráficos, incluido los versos. De esta forma pueden manipularse como tales, haciéndolos girar, por ejemplo.

El procedimiento que han de seguir a partir de aquí consta de los siguientes pasos:

- Seleccionar con el ratón el último verso y pulsar sobre el mismo hasta que se abra la mano del icono. Desplazarlo hasta el inicio de la flecha color verde claro.
- Elegir la herramienta de giro.

Colocar el cursor en el extremo izquierdo del verso (el punto de apoyo), pulsar y, sin soltar, girar hasta la posición adecuada (siguiendo el sentido de la flecha).

- Efectuar la misma operación con los restantes versos, ateniéndose a esta relación:



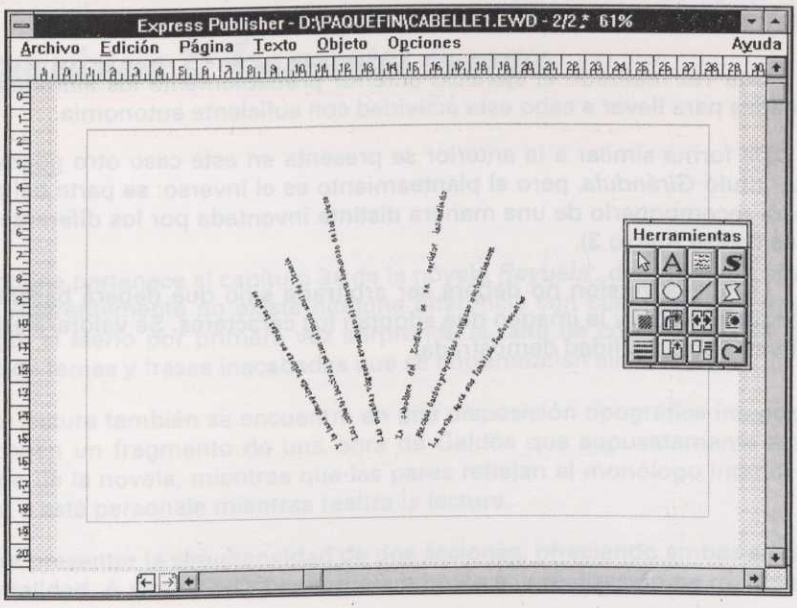
Una vez ordenado el poema, procederán a seleccionar las flechas y la elipse para borrarlas pulsando la tecla <SUPR>. Después deberán ajustar la altura de los versos para conseguir el resultado final.

Si observamos los diferentes versos comprobaremos que la distancia entre las palabras no es siempre la misma; esta separación no es casual sino que está diseñada especialmente para conseguir el efecto definitivo, tal como ha sido publicada la versión original de este fragmento.

Verso	Flecha
1.º	Roja
2.º	Azul
3.º	Gris
4.º	Verde oscuro
5.º	Violeta
6.º	Verde claro

La segunda parte de la actividad consiste en que los alumnos realicen un breve comentario de texto, que bien lo pueden realizar en papel (en su hoja de trabajo), en un procesador de textos o en el propio programa EXPRESS PUBLISHER (creando una segunda página). En esta ocasión hemos optado por la primera posibilidad para facilitar su evaluación sin tener que imprimir el trabajo.

Para la elaboración del comentario pueden facilitárseles algunas pistas que les ayuden a comprender la significación del poema, como por ejemplo:



- La distribución y la equiparación en longitud (ampliando los espacios entre las palabras) no es casual sino intencionada.
- Existe una rima asonante que empareja los versos (a-a/a-ia; a-o/a-io; e-e/e-e.)
- El término "cabellera" posee otra significación distinta a la relacionada con el cabello o pelo (se puede pedir su búsqueda en el diccionario). Indica la ráfaga luminosa que rodea los cometas. El título, como muestra el contenido de los versos, se refiere a la estela de luz de las estrellas fugaces, representada visualmente por la composición adoptada por los versos.
- Los versos tienen sentido por sí mismos dentro del poema por lo que podrían leerse en cualquier posición; sin embargo, la conjunción *Y* del verso de la izquierda induce a pensar que no es el primero sino posiblemente el último, y por tanto el orden de lectura es justo el contrario del habitual. Esto se confirma posteriormente por la progresión significativa del mensaje.
- El verso tercero aporta la palabra *cabellera*, título del poema. Este verso puede ser el resumen de los dos anteriores.
- El verso cuarto sitúa la contemplación de la escena desde la Tierra.

  Hay una continuidad e hilazón semántica basada en los términos *fimbrias* (franjas de adorno), *proyectiles, surtidor, resorte, cohetes.*
- *Urania* es una de las musas, hija de Júpiter y *Mnemosyne*, que preside la astronomía. Va siempre vestida de azul.
- El último verso (según nuestra hipotética ordenación) refiere la tristeza de la luna porque se apaga la belleza de la noche al llegar el alba, de esta forma se cierra el poema, como conclusión.

Actividad número 2

Una vez realizado el ejercicio anterior probablemente los alumnos estarán en condiciones adecuadas para llevar a cabo esta actividad con suficiente autonomía.

De forma similar a la anterior se presenta en este caso otro poema del mismo autor, que lleva por título *Girándula*, pero el planteamiento es el inverso: se parte del poema en su formato original para recomponerlo de una manera distinta inventada por los diferentes grupos de alumnos y alumnas (véase Anexo 3).

La nueva versión no deberá ser arbitraria sino que deberá basarse en la interrelación entre el lenguaje verbal y la imagen que adoptan los caracteres. Se valorará especialmente la capacidad creativa y la originalidad demostrada.

Bloque número 2: Fragmentos en prosa

Actividad número 1

El primer texto que se propone pertenece al capítulo 34 de la novela *Rayuela*[1], del escritor hispanoamericano Julio Cortázar. Aparentemente no existe ninguna diferencia con cualquier otro fragmento narrativo; sin embargo, al leerlo por primera vez sorprende la falta de continuidad de las ideas y el cambio inesperado de temas y frases inacabadas que se entremezclan sin sentido.

En este caso la clave de la lectura también se encuentra en una disposición tipográfica intencionada: las líneas impares recogen un fragmento de una obra de Galdós que supuestamente está leyendo Horacio, un personaje de la novela, mientras que las pares reflejan el monólogo interior y los pensamientos que asaltan a este personaje mientras realiza la lectura.

Se trata de un recurso para presentar la simultaneidad de dos acciones, ofreciendo ambas series tal como se producen en la realidad. A su vez este juego gráfico invita a la realización de múltiples lecturas (global, separando cada parte...).

La actividad se desarrolla a través de los siguientes ejercicios:

- Lectura y descubrimiento del funcionamiento discursivo del texto.
- Separación de los dos mensajes que subyacen.
- Identificación de las expresiones y otros elementos introducidos para facilitar al lector la comprensión del texto (repeticiones en cursiva, guiones de separación de las palabras...) frente a la ausencia de puntuación.
- Descubrimiento de asociaciones cómicas o sugerentes cuando se realiza la lectura de forma continuada.

Para su realización se presenta al alumnado un fichero de EXPRESS PUBLISHER. llamado RAYUELA.EWD, que recoge en una columna parte del fragmento original. Este fichero y la posible resolución del trabajo se adjuntan en el Anexo 3.

Es preferible evitar cualquier comentario previo que pueda desentrañar el "misterio" que esconde este texto. Los alumnos se enfrentarán a él sin más elementos que su propia capacidad de análi-

[1] Editorial Cátedra. Buenos Aires, 1963.

sis y su propia competencia lingüística. Solamente si no lo resolvieran en un tiempo delimitado previamente debería indicárseles algunas pistas para su reconocimiento.

Una vez comprendido el funcionamiento del fragmento narrativo procederían a separar ambas informaciones de la siguiente manera:

- Eligen la herramienta de texto y colocan el cursor ante la segunda línea. La seleccionan con el ratón.
- Pulsan el botón derecho del ratón y eligen el atributo de COLOR/Rojo. Realizan la misma operación con el resto de las líneas pares, hasta el final.
- Seleccionan la primera línea en roja, eligen CORTAR en el menú EDICIÓN, o bien pulsan <MAYÚSCULAS>+<SUPR>.
- Colocan el cursor al principio de la segunda columna y eligen PEGAR en el mismo menú, o pulsan <MAYÚSCULAS>+<INS>.
- Realizan la misma operación con el resto de las líneas en rojo.

Una vez realizada esta primera parte, se les propone que identifiquen qué expresiones sirven de eslabones. Para ello deberán seleccionarlas y subrayarlas, explicando su significación y funcionalidad en la hoja de trabajo.

Por último, empleando el mismo procedimiento descrito anteriormente, deberán colorear en azul aquellas frases que puedan tener sentido o bien que resulten cómicas u originales en el encadenamiento de las líneas, como por ejemplo:" los tristes magazines que le prestaba mi tío"(con sentido) "traspasé esta sopa fría y desabrida" (cómica).

Actividad número 2

Otro fragmento de una novela hispanoamericana servirá también en este caso como texto base para la realización del ejercicio; se trata de la obra *Tres tristes tigres* (1967), del escritor cubano G. Cabrera Infante[2]. Se presenta en el fichero TIGRES.EWD.

El texto seleccionado reproduce un pequeño enfrentamiento entre uno de los personajes centrales de la historia y el dueño de un restaurante al que acude a comer con su grupo de amigos. Todo surge porque este personaje bromea insistentemente con el lenguaje al pedir la comida al camarero. Cuando el dueño adopta una actitud altanera y de mando, el personaje se levanta con cara de pocos amigos e impone su personalidad con su presencia, provocando la humillación y "empequeñecimiento" progresivo del dueño.

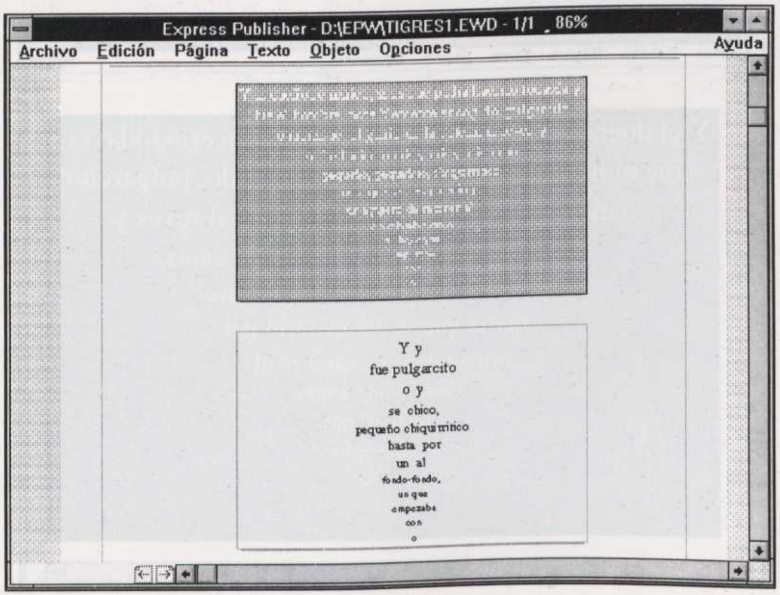
---

[2] Editorial Seix Barral, S.A. Barcelona, 1987; pág 209.

Para enfatizar y reafirmar el sentimiento experimentado por éste último, el narrador utiliza un recurso visual basado en la tipografía: reduce paulatinamente el tamaño de las letras y acorta escaladamente la longitud de las líneas, provocando una sensación de "encogimiento" paulatino del texto.

Y el dueño se achicó, si es que podía hacerlo todavía y
fue el hombre increíblemente encogido, pulgarcito
o meñique, el genio de la botella al revés y
se fue haciendo más y más y más chico,
pequeño, pequeñito, chirriquitico
hasta que se desapareció por
un agujero de ratones al
fondo-fondo-fondo,
un hoyo que
empezaba
con
o

La actividad se plantea de esta manera: los alumnos y alumnas reciben el fragmento señalado, pero con una peculiaridad: el perfil del texto en disminución resulta visible pero en cambio no es legible; de esta forma, los alumnos pueden reconocer el recurso visual utilizado y deberán imaginar el contenido verbal, para lo cual se le ofrece una pequeña pista (la primera y la última palabra de cada línea).



Lógicamente no se trata de evaluar la capacidad para adivinar las palabras literales del texto, sino la creatividad y la adecuación del mensaje elaborado en relación con el contexto anterior (el desarrollo de la acción) y el recurso tipográfico utilizado. La aparición de la primera y última palabra no es indispensable y puede prescindirse de ella (sin embargo facilita el no tener que cambiar el tamaño de la letra).

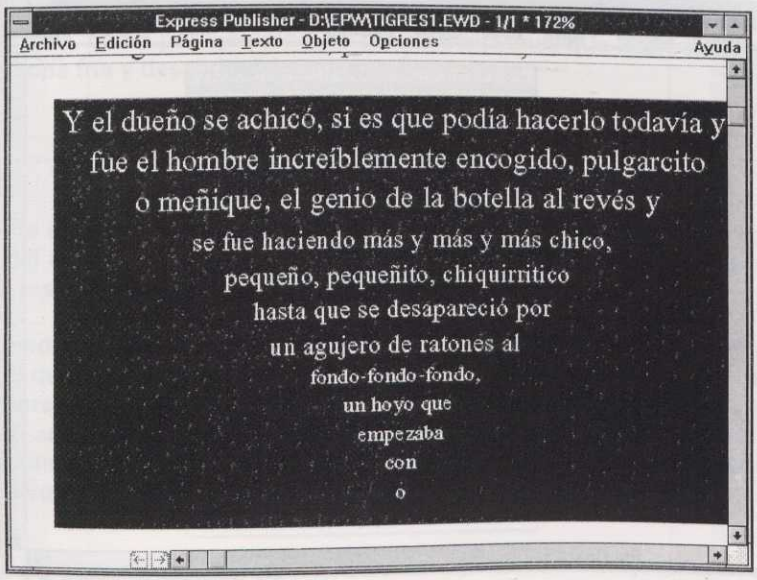
Sí es importante insistir a los alumnos que el relato que construyan debe presentar la misma imagen visual que el original.

Para llevar a cabo el ejercicio únicamente deberán completar el recuadro disponible para ello, colocando el cursor en mitad de las dos palabras de cada renglón; la alineación seleccionada producirá automáticamente la sensación de disminución, siempre que se empleen progresivamente frases más cortas.

Debemos tener en cuenta que los alumnos no deberán utilizar el ZOOM para acercar más la imagen, pues entonces el texto sí sería legible, al menos parcialmente.

Una vez terminado el ejercicio podrán comprobar el contenido original de esta manera (entre otras posibles):

- Elegir la herramienta de flecha y pulsar sobre el marco que contiene el texto para seleccionarlo.
- Pulsar el botón derecho para acceder al menú de sus características.
- Elegir la opción INTERIOR y seleccionar un color oscuro, por ejemplo el azul marino. Confirmar. El texto se hará visible y legible.



Anexos

Lógicamente no es el texto lo que se pide a la capacidad para adivinar las palabras literales del texto, pero la coherencia de la información que la persona aportará en relación con el contexto anterior (el desarrollo de la historia, el tema, el personaje, el contexto). La aparición de la primera y última palabra no es indispensable y puede dificultar la tarea. Sin embargo facilita si no tener que cambiar el tamaño de la letra).

- Si se trata de una historia, cuento o textos que el relato que construyan debe presentar la misma lógica usual que en la lectura.

Para finalizar la tarea el alumnado individualmente deberán completar el recuadro disponible para ello, escribiendo el número de las dos palabras de cada renglón; la alternativa seleccionada proporcionará la información de la expansión de dificultad, siempre que se amplían progresivamente hasta más cortas.

Debemos tener en cuenta que los alumnos no deberán utilizar el ZOOM para acercar más la imagen, para entonces el texto si sería legible, al menos parcialmente.

Una vez terminado el ejercicio podrán comprobar el contenido original de esta manera (entre otras posibles):

- Elegir la herramienta de tinta y pulsar sobre el marco que contiene el texto para seleccionarlo.
- Pulsar el botón derecho para acceder al menú de sus características.
- Elegir la opción PROPIEDAD y seleccionar un color oscuro, por ejemplo el azul marino. Confirmar. El texto se ha de ver claramente.

Anexo 1

LA ELABORACIÓN DE UNA PUBLICACIÓN ESCOLAR

Una de las aplicaciones inmediatas que posee un programa de autoedición es la creación de publicaciones escolares, en las cuales pueden participar no sólo un grupo o nivel determinado sino toda la comunidad educativa del centro.

Cuando se planifica esta actividad como una tarea puntual dentro del área de Lengua y Literatura, bien para mejorar la competencia comunicativa del alumnado o bien como estudio de los medios de comunicación, es aconsejable plantearla de forma que todos los alumnos y alumnas participen en los distintos momentos de su creación.

Así, por ejemplo, pueden formarse varios grupos y cada uno de ellos será el responsable de una sección determinada. De esta forma, todos deberán recopilar la información, seleccionarla, diseñar el formato de la página (ajustándose además a las consideraciones establecidas en común, para dar cierta homogeneidad y personalidad propia a la publicación), elegir y preparar la información gráfica e incluir la información verbal.

Probablemente el producto obtenido no obtenga un alto grado de perfección y calidad puesto que el trabajo se realiza por primera vez y además no todo el alumnado tiene la misma destreza en todas las tareas del proceso. Sin embargo se asegura la participación y puesta en práctica de todos los momentos del proceso comunicativo.

Sin embargo, cuando la actividad se plantèa de forma transversal probablemente no afecte sólo al área de lengua y Literatura, sino que exija la colaboración de las demás. En este caso, si la publicación es de todo o de gran parte del centro escolar conviene aplicar una organización diferente del trabajo, especialemtne si la publicación va a tener una periodicidad determinada.

Opuestamente a la propuesta anterior, es conveniente que cada grupo participante se especialice en una tarea específica, la cual domine lo más posible. A su vez, en cada grupo se elegirá un responsable, que servirá de portavoz en la toma de decisiones conjunta sobre la publicación.

El primer paso será buscar y obtener las diversas informaciónes, que posteriormente deberán pasar por un proceso de selección. A éstas se sumarán las aportaciones de otros alumnos y miembros del del centro educativo. Así pues, un grupo puede funcionar como documentalista o reportero y otro dedicarse canalizar toda la información recibida.

Es probable que algunos alumnos o alumnas sientan especial inclinación o habilidad por la fotografía o por el dibujo; ellos podrán encargarse de la información gráfica, siempre en contacto con los reponsables de la información escrita.

Las decisiones generales sobre el formato pueden ser estudiadas por el conjunto de todos los responsables, con la participación del profesor o profesores encargados de la tarea. Se diseñará una página maestra que recoja los elementos

Anexo 1

comunes y una lista de consideraciones a tener a cuenta sobre la presentación y el diseño.

El tratamiento informático de la publicación será llevado a cabo por el grupo o los grupos que mejor conozcan y manejen los diferentes programas utilizados, para dar agilidad y eficacia al proceso. Esto estará en función de los medios utilizados, que pueden ser varios:

Para la elaboración de la información escrita

. Una base de datos documental, para recoger y clasificar la información textual recibida. Posteriormente servirá para seleccionar los textos deseados, que pueden archivarse en un formato legible por otrosd programas. Esta información se puede reutilizar en posteriores publicaciones

.Un procesador de textos, para escribir y tratar los textos.

Para la información gráfica

. Un programa de diseño o dibujo

. Una librería gráfica, con ficheros en formato utilizable por el programa de autoedición o de dibujo.

. Un programa de tratamiento digital de imágenes y fotos.

Para la obtención o combinación de ambas:

. Un escáner

. Un reconocedor de caractéres (OCR)

. Un programa de autoedición

Anexo 2

Una importante característica del ordenador es la posibilidad de recoger, clasificar y acceder a la información textual de forma automática y sistematizada, gracias a los gestores de bases de datos documentales.

Este recurso informático permite al alumnado consultar la documentación recopilada con un criterio selectivo y de forma inmediata, facilitando la adquisición de técnicas de indagación y acceso a las fuentes de información. Por otra parte, cuando los propios alumnos crean bases de datos, realizan procesos de búsqueda, selección, clasificación, síntesis y análisis de los textos que configurarán los distintos documentos. La designación de palabras claves conducirá a un estudio semántico de los textos y una elección de criterios lógicos de consulta.

ACTIVIDAD DE AMPLIACIÓN NÚMERO 2

Anexo 2

La posibilidad de captar imágenes "rebotadas" desde el espacio ha ampliado notablemente la oferta televisiva. Ver las noticias que se están emitiendo al otro lado del planeta o disfrutar de una película en su versión original son algunas de las opciones novedosas de la televisión vía satélite ofrecidas al espectador. No hace mucho tiempo nuestro país puso en órbita su primer satélite, denominado Hispasat. Su primera emisión desde el espacio se realizó el 1 de abril de 1994. Gracias a ello, el televidente pudo elegir entre cinco canales más.

Actualmente son diversos los satélites que emiten programas, y todos ellos tienen emisiones codificadas, que obligan al pago de una cuota o abiertas, que llegan al receptor de forma gratuita. Sin embargo, para recibir tanto unas como otras, es necesario tener acceso a una antena parabólica. Este es un instrumento absolutamente indispensable para captar señales que emiten los satélites.

En este tipo de emisiones pueden distinguirse tres tipos de instalaciones: individuales, colectivas y, la menos habitual, denominada frecuencia intermedia. Cada una de ellas tiene sus propias características.

Individuales. Están destinadas al servicio de un solo usuario. Básicamente se componen de la parábola, el cableado y el equipo sintonizador con mando a distancia. Existen dos variantes: parábola fija y móvil. En la primera la orientación hacia determinados satélites será siempre la misma; por el contrario, si se trata de una parabólica móvil, el usuario podrá orientarla mediante un mando a distancia a cualquiera de los satélites existentes.

Las medidas oscilan entre los 45 centímetros de diámetro hasta los 80 y se pueden instalar fácilmente en la ventana o balcón de la vivienda si estos tienen orientación sur. Si todos los lugares de la casa donde se pudiera instalar la antena tuvieran orientación norte no sería posible captar la señal de los satélites, por lo que habría que ponerla en el tejado. Según el tamaño de la parábola, su potencia será mayor o menor y se captarán más o menos satélites. En cualquier caso, la instalación de este tipo de antenas no perjudica los servicios de la comunidad ni causa ningún tipo de interferencias en los aparatos eléctricos.

Colectivas. Con este tipo de parabólica todos los vecinos de la casa reciben en su televisor los mismos programas de los satélites a los que esté orientada. Se sitúan en el tejado y el tamaño más usual es el de 1,20 metros de diámetro.

Si se quieren captar varios satélites simultáneamente se puede instalar más de una parábola, cada una orientada de forma diferente, u optar por un sistema multisatélite, que con una sola parábola más grande recibe las señales de varios satélites distintos.

Frecuencia intermedia. Se basa en el mismo sistema que la parabólicas colectivas, aunque ofrece un mayor número de servicios; entre ellos destaca la capacidad de acceso a emisiones multilingües o la posibilidad de captar señales de radio vía satélite en estéreo. Debido a ello su coste es mayor, a la vez que obliga a cada usuario a adquirir su propio sintonizador. Presenta el inconveniente de que requiere una instalación muy específica, no adaptable a muchas viviendas ya construidas.

SATELIT1.TXT

Anexo 2

La posibilidad de captar imágenes "rebotadas" desde el espacio ha ampliado notablemente la oferta televisiva. Ver las noticias emitidas desde el otro lado del planeta o disfrutar de una película en versión original son algunas de sus novedades. El primer satélite español - Hispasat - emitió por primera vez el 1 de abril de 1994, ofreciendo al telespectador cinco nuevos canales.

Actualmente diversos satélites emiten programas, ya sea de forma gratuita o, por el contrario, codificada.La antena parabólica es el instrumento indispensable para captar las señales que emiten los satélites.

En este tipo de emisiones pueden distinguirse tres tipos de instalaciones: individuales, colectivas y, la menos habitual, denominada frecuencia intermedia. Cada una de ellas tiene sus propias características.

Individuales. Están destinadas al servicio de un solo usuario. Básicamente se componen de la parábola, el cableado y el equipo sintonizador con mando a distancia. Existen dos variantes: parábola fija, cuya orientación no varía, y móvil, que puede orientarse con un mando a distancia según los deseos del usuario.

Las medidas oscilan entre los 45 centímetros de diámetro hasta los 80 (en proporción a su potencia); la instalación de este tipo de antenas no perjudica los servicios de la comunidad ni causa ningún tipo de interferencias en los aparatos eléctricos.

Colectivas. Con este tipo de parabólica todos los vecinos de la casa reciben en su televisor los mismos programas de los satélites a los que esté orientada. Se sitúan en el tejado y el tamaño más usual es el de 1,20 metros de diámetro. La instalación de un sistema multisatélite permite la recepción de diferentes satélites con una sola antena instalada.

Frecuencia intermedia. Se basa en el mismo sistema que la parabólicas colectivas, aunque ofrece un mayor número de servicios, como el acceso a emisiones multilingües o la captación de señales de radio en estéreo. Presenta el inconveniente de que requiere una instalación muy específica y más costosa, no adaptable a muchas viviendas ya construidas.

SATELIT2.TXT

Anexo 2

DATOS RECOGIDOS DURANTE LA SEGUNDA QUINCENA DE MAYO DE 1994.

A) Victoria de los Ángeles debutó profesionalmente en el Palau de la Música el 19 de mayo de 1944

- 50 años después actúa en el mismo lugar para celebrar el acontecimiento.

- Interpretó en la primera parte a Schubert; en la segunda: Fauré (su especialidad, Salvador Moreno, Ernesto Halffter , entre otros;

- Cantó canciones populares como "La dama d'Aragó" .

- El público aplaudió al final puesto en pie

- Declaraciones de la cantante:

"El paso del tiempo es algo natural y no le doy excesiva importancia"

Sobre le cariño del público: "Lo he conquistado a base de lucha"

"En el pasado había más devoción, menos mitificación, más verdad y seriedad; ahora el público está dirigido por las multinacionales y hay más ambición"

B) Una anciana británica poseía en su casa, sin saberlo, dos cuadros de J.Turner.

- Se dispuso a venderlos y , ante su sorpresa, le pagaron más de 25 millones de pesetas

- Eran dos acuarelas de paisajes: una vista de Stonehenge del Reino Unido y una imaginaria impresión de las Pirámides de Egipto.

- Las encontró en el ático.

- Fueron comprados por los dueños de la Leger Gallery de Londres.

- J.Turner fue un gran paisajista del Romanticismo (1775-1851)

c)La Sociedad Española de Ornitología se dedica a la investigación y la conservación de la naturaleza.

- Comenzó en 1954. En mayo de 1994 cumplió su 40º aniversario

- Fue fundada por un grupo de unos 80 investigadores y científicos: J.A. Valverde, F. Bernis, entre otros.

DATOS.TXT

Anexo 2

- Acciones realizadas: creación de la estación biológica de Doñana; firma española del convenio de Ramsa; influencia en la mentalidad popular sobre el valor de ciertas especies; creación de listas de especies protegidas; defensa del patrimonio natural español; realización de un inventario de áreas importantes para aves de españa, en cooperación con Icona

- Tiene una red de socios voluntarios de vigilancia.

- Sus afiliados superan los 4000.

- Su política y sus campañas se basan en conocer para conservar.

- Especies de especial atención: Águila imperial, Quebrantahuesos, Avutarda, Garcilla Cangrejera, Malvasía común.

D) Durante el 50º aniversario del desembarco de Normandía se presentó un proyecto de gran envergadura.

- Se propuso crear la mayor exposición sobre la Segunda Guerra Mundial.

- Tendrá lugar en Bruselas, entre diciembre y mayo de 1995.

- Pretenden mostrar a los jóvenes desde un punto de vista cívico e instructivo, el desarrollo de una guerra que marcó el destino de Europa y de sus vidas.

- Estará dedicada especialmente a los jóvenes que no vivieron la contienda.

- Se llamará "Yo tenía 20 años en el 45"

- Se celebrará en el Museo Militar de Bruselas, uno de los mayores de Europa; aportará aviones y vehículos blindados, miles de mapas y libros.

- Los pasillos y corredores de la muestra sumarán una longitud de 40 Kilómetros.

- Colaborarán los Archivos Históricos de Inglaterra, Francia, Polonia, Alemania, Austria, Holanda, Japón, Israel y Rusia.

- Presentará objetos personales inéditos y la recreación del ambiente de la época.

- Aparecerá en la muestra: el metro de Londres durante los bombardeos, un campo de concentración nazi, una trinchera, el interior de los bunker de Normandía, la reproducción exacta del bunker de Hitler en Berlín.

E) El gobierno español ha adquirido 10.171 nuevos contenedores de recogida de papel y 4.848 de vidrio.

- Trata de aumentar la captación, producción y venta de productos que provienen del reciclado.

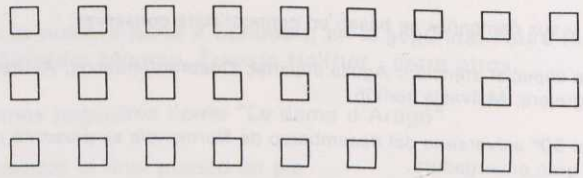
Se importan 500.000 toneladas de estos materiales

- Se pretende con ello disminuir el impacto ambiental; también existen intereses económicos.

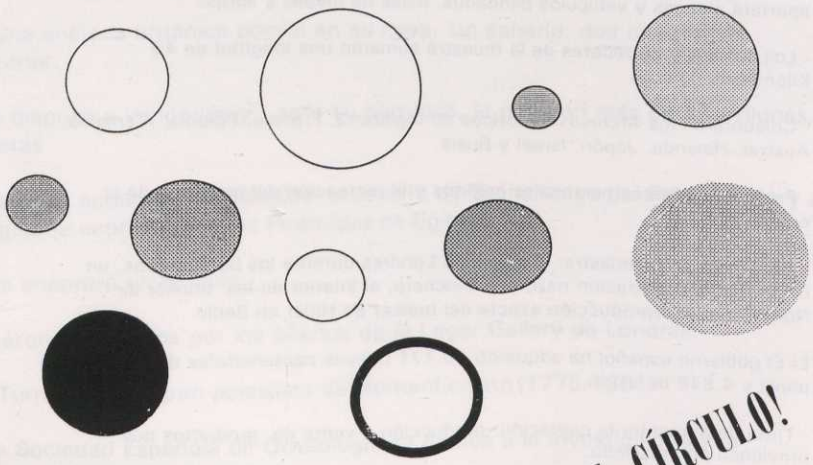
DATOS.TXT (Continuación)

Anexo 3

¿TE GUSTA LA GENTE *CUADRICULADA?*



¿O PREFIERES SER TÚ MISMO?



¡PÁSATE AL CÍRCULO!

VANGUARDIA CIRCULISTA

CIRCULO.EWD

Anexo 3

Los boletines a menudo parecen pequeños periódicos. Su estilo puede ser caleidoscópico: un montaje de información, artículos sobre novedades, fotos dibujos, presentaciones, informes, etc. Al igual que un periódico, debe tener un diseño de retícula que establezca un orden visual a partir de estos elementos de contenido. Una retícula de tres o cuatro columnas puede ser adecuada para un boletín de tamaño A4, con cinco e incluso seis columnas para un A3, teniendo que considerar el uso de líneas de separación de columnas o recuadros para distanciar los distintos elementos entre sí. Para diseñar un boletín es interesante observar previamente cómo están diseñados los periódicos, cómo funcionan los subtítulos y rayas horizontales para identificar cada artículo o noticia, fijándose en cómo pueden ser diferentes las páginas de los artículos de fondo de las de noticias y cómo cada página se considera como una estructura de texto e imagen. Sin embargo, la impresión recibida debería ser de uniformidad y coherencia visual de diseño del periódico en su conjunto.

Anexo 3

COMUNICACIONES

IMÁGENES CAÍDAS DEL CIELO

La televisión vía satélite es ya un medio al alcance de todos.

La posibilidad de captar imágenes "rebotadas" desde el espacio ha ampliado notablemente la oferta televisiva. Ver las noticias emitidas desde el otro lado del planeta o disfrutar de una película en versión original son algunas de sus novedades. El primer satélite español - *Hispasat* - emitió por primera vez el 1 de abril de 1994, ofreciendo al telespectador cinco nuevos canales.

Actualmente diversos satélites emiten programas, ya sea de forma gratuita o, por el contrario, codificada. La antena parabólica es el instrumento indispensable para captar sus señales. En este tipo de emisiones pueden distinguirse tres tipos de instalaciones: individuales, colectivas y, la menos habitual, denominada frecuencia intermedia. Cada una de ellas tiene sus propias características.

Individuales. Están destinadas al servicio de un solo usuario. Básicamente se componen de la parábola, el cableado y el equipo sintonizador con mando a distancia. Existen dos variantes: parábola fija y parábola móvil, (con mando a distancia).

Las medidas oscilan desde los 45 centímetros de diámetro hasta los 80 (en proporción a su potencia); la instalación de este tipo de antenas no perjudica los servicios de la comunidad ni causa ningún tipo de interferencias en los aparatos eléctricos.

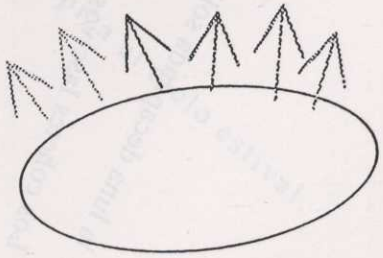
Colectivas. Con este tipo de parabólica todos los vecinos de la casa reciben en su televisor los mismos programas de los satélites a los que esté orientada. Se sitúan en el tejado y el tamaño más usual es el de 1,20 metros de diámetro. La instalación de un sistema multisatélite permite la recepción de diferentes satélites con una sola antena instalada.

Frecuencia intermedia. Ofrece un mayor número de servicios, como puede ser el acceso a emisiones multilingües o la captación de señales de radio emitidas en estéreo. Presenta el inconveniente de que requiere una instalación muy específica y por tanto más costosa.

SATELITE.EWD

Anexo
3

Y la luna decapitada solloza en todas las albas
Los cohetes lascivos besan el torso azul de Urania
Las miradas vírgenes averiguan el resorte luminoso de los astros
La cabellera del Zodíaco es un surtidor incendiario
Flechas dardos proyectiles voltigean nocturnalmente
La noche agita sus fimbrias fosforescentes



CABELLE.EWD

Anexo 3

Y la luna decapitada sollozá en todas las albas
Y el torso azul de Urania
Los cohetes lascivos besan
Las miradas vírgenes averiguan el resorte luminoso de los astros
La cabellera del Zodíaco es un surtidor incendiario
Flechas dardos proyectiles voltigean nocturnalmente
La noche agita sus fimbrias fosforescentes

RESOLUCION DE CABELLE.EWD

Anexo 3

Una constelación pluricolor

Un sol de repetición arroja 10.000 proyectiles por minuto

ciudad y el mar copulados.

El ventilador pirotécnico multi- plica sus aspas deshilachadas

Los cohetes braman sirenas sobre la

y efímera tapiza el cielo estival.

Anexo 3

GRUPO:
FECHA:

34

En Septiembre del 80, pocos meses después del fallecimiento Y las cosas que lee, una novela, mal escrita, para colmo de mi padre, resolví apartarme de los negocios, cediéndolos una edición infecta, uno se pregunta cómo puede interesarle a otra casa extractora de Jerez tan acreditada como la mía; algo así Pensar que se ha pasado horas enteras devorando realicé los créditos que pude, arrendé los predios, traspasé esta sopa fría y desabrida, tantas otras lecturas increíbles, las bodegas y sus existencias, y me fui a vivir a Madrid. *Elle y France Soir*, los tristes magazines que le prestaba Mi tío (primo carnal de mi padre), don Rafael Bueno de Babs. *Y me fui a vivir a Madrid* me imagino que después Guzmán y Ataide, quiso albergarme en su casa ; mas yo me de tragarse cinco o seis páginas uno acaba por engranar y ya resistí a ello por no perder mi independencia. Por fin supe no pude dejar de leer. un poco como no se puede dejar hallar un término de conciliación , combinando mi cómoda de dormir o de mear, servidumbres o látigos o babas . *Por* libertad con el hospitalario deseo de mi pariente; y alqui- *fin supe hallar un término de conciliación* , una lengua hecha lando un cuarto próximo a su vivienda, me puse en la situa- de frases precuñadas para transmitir ideas archipodridas, ción mas propia para estar solo cuando quisiese gozar del las monedas de la mano en mano, de generación degeneración calor de la familia cuando lo hubiese menester . Vivía el te voila en pleine écholalie. *Gozar del calor de la familia* [ ]

"Rayuela"
Julio Cortázar, 1963
Ediciones Cátedra (pág. 341)

RAYUELA.EWD

Anexo 3

GRUPO:
FECHA:

34

En Septiembre del 80, pocos meses después del fallecimiento de mi padre, resolví apartarme de los negocios, cediéndolos a otra casa extractora de Jerez tan acreditada como la mía; realicé los créditos que pude, arrendé los predios, traspasé las bodegas y sus existencias, y me fui a vivir a Madrid. Mi tío (primo carnal de mi padre), don Rafael Bueno de Guzmán y Ataide, quiso albergarme en su casa ; mas yo me resisti a ello por no perder mi independencia. Por fin supe hallar un término de conciliación , combinando mi cómoda libertad con el hospitalario deseo de mi pariente; y alquilando un cuarto próximo a su vivienda, me puse en la situación más propia para estar solo cuando quisiese gozar del calor de la familia cuando lo hubiese menester. Vivía el [...]

"Rayuela"
Julio Cortázar, 1963
Ediciones Cátedra (pág. 341)

Y las cosas que lee, una novela, mal escrita, para colmo una edición infecta, uno se pregunta cómo puede interesarle algo así. Pensar que se ha pasado horas enteras devorando esta sopa fría y desabrida, tantas otras lecturas increíbles, *Elle y France Soir,* los tristes magazines que le prestaba . Babs. *Y me fui a vivir a Madrid* me imagino que después de tragarse cinco o seis páginas uno acaba por engranar y ya no pude dejar de leer, un poco como no se puede dejar de dormir o de mear, servidumbres o látigos o babas . *Por fin supe hallar un término de conciliación* , una lengua hecha de frases precuñadas para transmitir ideas archipodridas, l as monedas de mano en mano, de generación degeneración te voilà en pleine écholalie. *Gozar del calor de la familia*

RAYUELA.RESOLUCION

Anexo 4

ACTIVIDAD Nº 1 - HOJA DE TRABAJO GRUPO:

FECHA:

1º PASO: INICIAR LA ACTIVIDAD

. Encended el ordenador.

. Entrad en WINDOWS.

. Pulsad sobre el icono POWER UP.

. Cargad el programa pulsando dos veces con el ratón sobre el icono de EXPRESS PUBLISHER.

. Aparece un menú central de nuevo documento: pulsad CANCELAR.

.Abrid el menú ARCHIVO y elegid la opción ABRIR.

.Elegid el directorio adecuado y seleccionad el fichero FORMATO.EWD.

.Aparecerá un texto en pantalla. Leedlo.

2º PASO: AUMENTAR LA VISIBILIDAD DE LA ZONA

Elegid la opción TAMAÑO REAL en el menú PÁGINA: se ve la página a tamaño real, lo que permite leer el texto.

. La opción PÁGINA COMPLETA aleja la página para verla en su totalidad. Utilizad estas opciones cuando lo necesitéis.

.Centrad la página en la pantalla hasta que sea visible el texto en su totalidad: para ello haced uso de las flechas de la barra de desplazamiento del lateral y de la parte inferior.

Página 1

Anexo 4

3º PASO: MODIFICAR LA DISTANCIA ENTRE LAS LÍNEAS

. Elegid la herramienta de escritura de la caja de herramientas y colocad el cursor al princio del texto.

. Ejecutad la opción SELECCIONAR ARTÍCULO del menú EDICIÓN.

. Abrid el menú TEXTO y elegid la opción ESPACIADO. Desactivad la opción INTERLINEADO AUTOMÁTICO.

. Disminuid el valor de distancia entre líneas hasta 10 puntos, utilizando la flecha ascendente situada junto a este valor.

. Confirmad con OK y observad el resultado. Leed el texto y contestad:

- *¿Resulta fácil su lectura?*

Si no lo fuera...¿en qué radica su dificultad?

Página 2

Anexo 4

- Visualmente hablando ¿es más "atractivo" este texto para el lector? ¿Induce a su lectura o produce rechazo este nuevo aspecto?

4ºPASO: AUMENTAR LA DISTANCIA ENTRE LAS LÍNEAS .

.Realizad la misma operación, alterando el valor de distancia hasta 30 puntos.

.Observad las diferencias con el primer texto:

- ¿Es ésta la distancia ideal?

- ¿Se tarda más en leerlo? ¿Se equivoca uno de línea?

-¿Es estético el resultado o parece deslabazado...? ¿Escribiríais una publicación con esta presentación? ¿Por qué?

Página 3

Anexo 4

5º PASO: DEVOLVER AL TEXTO SU ASPECTO ORIGINAL

.Seleccionad el texto si no estuviera marcado (EDICIÓN/SELECCIONAR ARTÍCULO)

. Activad la opción INTERLINEADO AUTOMÁTICO y borrad el valor numérico de distancia entre líneas.

2ª PARTE

6º PASO: AUMENTAR LA DISTANCIA ENTRE LOS CARACTERES

. Seleccionad el texto nuevamente; en el menú EDICIÓN, activar de nuevo la opción ESPACIADO.

.Aumentad la distancia entre los caracteres en un 30%. Anulad la selección pulsando con el ratón fuera del marco de la página.

. Observad el resultado y comentar si influye en su lectura, como en los ejercicios anteriores.

. Aumentad ahora sin variar el valor anterior la distancia entre las líneas hasta 25 puntos...

Página 4

Anexo 4

...¿mejora el resultado?
...¿es más legible el texto?...
...¿qué se puede deducir de ello...?

7º PASO: PONER EL TEXTO EN MAYÚSCULAS

. Seleccionad el texto otra vez.

. Pulsad el botón derecho del ratón y cambiar los atributos de letra: VERSALITAS, 20 Ptos.

. Anulad la selección del texto, comprobaréis que se ha transformado en mayúscula. Leed el texto y contestad:

- *¿Es más visible el texto?*

Página 5

Anexo 4

- *¿Es más legible?*

- *¿Significan lo mismo ambos términos?*

- *¿Por qué razón las mayúsculas se utilizan para los titulares, para los mensajes cortos, pero no para los textos largos, ni para el cuerpo de las noticias...?*

- *Una vez terminados los ejercicios ¿pensáis que existen aspectos que se deben tener en cuenta a la hora de publicar una información, independientemente del contenido de la misma...? ¿Es consciente el lector de estos aspectos cuando lee esa información? Redactar vuestra conclusión.*

Página 6

Anexo 4

8º- PASO: FINALIZAR LA TAREA

. Abrid el menú ARCHIVO.

. Elegid GUARDAR COMO.

- Seleccionad la unidad de disco y el directorio adecuado.

- Poned un nombre al trabajo y confirmad la operación de guardarlo en el disco.

. En el menú ARCHIVO salid del programa utilizando esta opción.

Página 7

Anexo 4

ACTIVIDAD Nº 2- HOJA DE TRABAJO. GRUPO:
FECHA:

1º PASO: INICIAR LA ACTIVIDAD

- Encended el ordenador.

- Entrad en WINDOWS.

- Pulsad sobre el icono POWER UP.

- Cargad el programa pulsando dos veces con el ratón sobre el icono de EXPRESS PUBLISHER.

- Aparece un menú central de nuevo documento: Pulsad con el ratón sobre CANCELAR.

- Abrid el menú ARCHIVO y elegid la opción ABRIR.

- Elegid el directorio EPW\PLANT\ .Pulsad la flecha descendente de la opción TIPO DE ARCHIVO y seleccionad PLANTILLA.

- Aparecerá la lista de archivos de plantillas en la pantalla.

2º PASO: PLANTEAMIENTO DEL TRABAJO

- A partir de ahora deberéis abrir cada uno de los ficheros que ahora indicamos y elegir cuatro de ellos para analizar su formato, resumiendo los aspectos más destacados, por escrito.

Debéis reseñar aspectos como:

Página 1

Anexo 4

- La disposición del texto escrito y su organización en las páginas.

- El uso de diferentes tipos y atributos de letra y su función.

- La existencia de elementos de parcelación de la información (filetes, corondeles...)

- La disposición de zonas para incluir gráficos.

- El predominio de la horizontalidad o la verticalidad.

- La finalidad de cada plantilla (para qué tipo de documentos se emplea...)

-etc.

LISTA DE LOS ARCHIVOS PARA ANALIZAR:

Boletín2.EWT
Boletín4.EWT
Anuncio.EWT
Cartel.EWT
Catálogo.EWT
Folleto1.EWT
Folleto2.EWT
Novedad.EWT
Octav1.EWT

OPCIONES PARA VISUALIZAR LAS PLANTILLAS

- Las plantillas y documentos en EXPRESS PUBLISHER se pueden visualizar desde mayor o menor"distancia": el menú PAGINA permite ver cada página:

Página 2

Anexo 4

- En su TAMAÑO REAL.

- La PÁGINA COMPLETA, en la cual sólo suelen ser legibles las letras de gran tamaño.

- Las PÁGINAS EN MINIATURA, que ofrece una visión global de todo el documento

Recordad, además, que podéis mover la zona de visión del documento, en su tamaño real, utilizando las barras de desplazamiento y las flechas correspondientes, en la parte inferior y lateral derecha de la pantalla.

Para cambiar de página, pulsad sobre la flecha inscrita en un cuadro blanco junto a la barra de desplazamiento.

Practicad estas opciones antes de emprender la tarea.

*Plantilla:*_____

Página 3

Anexo 4

Plantilla: _____

Plantilla: _____

Plantilla: _____

Página 4

Anexo 4

3º PASO: CREAR UN DOCUMENTO A PARTIR DE UNA PLANTILLA

- Una vez analizadas todas las plantillas seleccionadas, vais a crear un documento a partir de una de ellas. Se trata de un cartel para anunciar **alguno** de estos eventos, a elegir:

-La presentación de un libro de un autor conocido organizado por un organismo o institución cultural.

-La convocatoria de un certamen literario patrocinado por una entidad relacionada con el mundo editorial.

-La realización de un recital de poesía con motivo de algún aniversario.

Para ello, seguid estas instrucciones:

- Abrid la plantilla *Cartel.EWT*.

- Visualizad la página en su tamaño real.

- Elegid la herramienta de escritura ("A") de la caja de herramientas y colocad el cursor al princio del primer texto.

- Pulsad el ratón y, sin soltar, desplazadlo hasta la PENÚLTIMA letra. Pulsad la tecla SUPR. Borrad la última letra con esta misma tecla. El cursor se transforma en un triángulo.

- Teclead el nuevo texto inventado.

PARA CAMBIAR EL TIPO DE LETRA O EL COLOR:

- Seleccionad con el cursor de escritura un trozo de texto y pulsad el **botón**

Página 5

Anexo 4

derecho del ratón ; aparecerá una ventana relativa a los atributos de la letra: se puede cambiar el tamaño, la fuente, el tipo y el color de la misma.

- Seleccionad con el cursor de flecha el marco de texto deseado, pulsando sobre él (aparecerán unos recuadros negros); pulsad el **botón derecho** del ratón y aparecerá un nuevo menú: si seleccionáis la opción INTERIOR podréis colorear el fondo del marco.

4ºPASO: FINALIZAR LA TAREA

- Abrid el menú ARCHIVO.

- Elegid GUARDAR COMO.

- Seleccionad la unidad de disco y el directorio adecuado.

- Poned un nombre al trabajo y confirmad la operación de gaurdarlo en el disco.

Nombre del fichero:.....

- En el menú ARCHIVO salid del programa utilizando esta opción.

Página 6

Anexo 4

ACTIVIDAD Nº 3 - HOJA DE TRABAJO GRUPO:

FECHA:

PROPUESTA DE TRABAJO

La actividad que vais a realizar consiste en elaborar y maquetar un breve artículo sobre un tema de actualidad, a partir de la información de un texto escrito.

Tendréis que tomar algunas decisiones sobre su contenido y su formato. Sin embargo, deberéis **ajustaros a estas exigencias:**

. Iniciará una hipotética sección de "COMUNICACIONES", la cual aparecerá con esta cabecera en grandes caracteres.

. No podrá ocupar la totalidad de la página, pues en la zona inferior debe quedar un espacio libre para la publicidad. Esto os obligará a resumir o sintetizar el texto.

. Se ditribuirá el texto en tres columnas.

. Deberá incorporar una ilustración relacionada con el contenido del artículo.

. Será necesario crear y añadir un título sugerente y una breve entradilla.

. Deberá incorporar filetes y corondeles.

. Los distintos apartados del artículo se realzarán en negrilla y si hubiera algún nombre propio aparecería en cursiva.

Página 1

Anexo 4

PROCESO

1º PASO: INICIAR LA ACTIVIDAD

. Encended el ordenador y entrar en WINDOWS.
. Cargad EXPRESS PUBLISHER.
. Elegid PLANTILLA: 3 columnas.

2º PASO: LEER EL TEXTO

. Leed con detenimiento el texto inicial que se os entrega en una hoja a parte, para el cuerpo del artículo.

3º PASO: CREAR EL FORMATO ESTRUCTURAL DE LA PÁGINA

. Activad la opción ***Mostrar guías*** en OPCIONES/DEFINIR GUÍAS.

ATENCIÓN: SI QUERÉIS...

... *MODIFICAR EL TAMAÑO DE LAS COLUMNAS*

.Seleccionad la herramienta de cursor en forma de flecha.

.Seleccionad la columna o columnas deseadas: aparecerán unos recuadros negros en los extremos.

.Pulsad con el ratón en el recuadro negro adecuado y desplazadlo para aumentar o reducir el tamaño del marco de texto o columna.

Página 2

Anexo 4

.Pulsad el ratón fuera de la página para anular la selección.

...TRAZAR LOS FILETES Y CORONDELES

.Elegid la herramienta de línea del cuadro de herramientas.

.Pulsad el botón izquierdo en el punto de origen y sin soltar, desplazad el ratón en la dirección adecuada hasta trazar la línea completa. **Podéis...**

...Cambiar el grosor si la seleccionáis con el ratón y pulsáis después el botón derecho, aumentando o disminuyendo el valor existente.

... Modificar el tamaño si la seleccionáis y desplazáis los recuadros negros pulsándolos con el ratón.

...Moverla, si la seleccionáis y colocáis el ratón sobre ella hasta que aparezca el icono de una mano abierta (entonces podréis desplazarla).

...CREAR UN MARCO DE TEXTO PARA INTRODUCIR UN TITULAR

. Elegid la herramienta de marco de texto y pulsad el ratón en el punto de origen, desplazadlo hasta dibujar la caja del tamaño deseado. **Podéis...**

...Moverla, si está seleccionada.

...Cambiar su tamaño haciendo uso de los recuadros negros de selección.

Página 3

Anexo 4

4º PASO : INCORPORAR EL GRÁFICO ELEGIDO

. Trazad un cuadro con la herramienta que tiene esta forma en la caja de herramientas, en el lugar donde se colocará la ilustración y mantenedlo seleccionado.

. Elegid la opción COLOCAR IMÁGENES Y TEXTO del menú ARCHIVO.

. Seleccionad TIPO-FILTRO/GRÁFICOS y el TIPO DE ARCHIVO correspondiente a la ilustración elegida (BMP,PCX,TIFF,WMF...).

. Seleccionad por último el directorio y el nombre del archivo.

. El dibujo se ajustará a las medidas del marco. **Podéis...**

...Modificar el tamaño o desplazarlo de la misma forma que las columnas y las líneas.

. Para que el texto que escribáis no se solape y rodee a la ilustración, seleccionad esta última antes y pulsad el botón derecho: activar la opción EVITAR.

5º PASO: ESCRIBIR EL NOMBRE DE LA SECCIÓN, EL TITULAR DEL ARTÍCULO Y LA ENTRADILLA

. Elegid la herramienta de marco de texto y colocadla en el lugar donde se iniciará el título o cabecera de la sección. Pulsad el ratón, para escribir en modo gráfico.

. Elegid el tipo de letra pulsando el botón derecho del ratón y teclead el título.• **Podéis...**

Página 4

Anexo 4

... Desplazarlo con el ratón cuando está seleccionado.

. Activad la herramienta de texto y colocad el cursor en el interior del marco destinado al titular; elegid previamente el tipo de letra.

. La entradilla podéis incluirla en la primera columna, con un tipo de letra diferente (de mayor tamaño): elegid la herramienta de escritura y colocad el cursor al principio del texto; pulsad el botón derecho del ratón y elegid las características de la letra; lo que escribáis se insertará progresivamente.

6º PASO: RESUMIR EL TEXTO EN EL BLOC DE NOTAS DE WINDOWS Y TRASLADARLO A LAS COLUMNAS.

. Pulsad F10 y guardar el trabajo.

. Pulsad simultáneamente < ALT+TABULADOR> y soltad sólo cuando aparezca un recuadro central con la palabra "Administrador de archivos".

. Abrid el **Bloc de notas.**

. Cargad el archivo SATELIT2.TXT a través de la opción ABRIR del menú ARCHIVO.

. Activad la opción AJUSTE DE LÍNEA en el menú EDICIÓN.

. Trabajad sobre el texto para resumirlo.

. Seleccionad el texto completo utilizando la opción SELECCIONAR TODO del menú EDICIÓN.

. Elegid COPIAR en el menú EDICIÓN.

Anexo 4

. Pasad a la ventana del programa de autoedición pulsando <ALT+TABULADOR>.

. Activad la herramienta de texto y colocad el cursor en el interior de la columna, en la línea correspondiente.

. Seleccionad la opción PEGAR en el menú EDICIÓN; el texto aparecerá en la posición elegida.

. Para realzar en negrita o poner en cursiva las palabras necesarias, será suficiente con seleccionarlas y elegir este atributo en el menú que aparece al pulsar el botón derecho del ratón.

7º PASO: FINALIZAR LA TAREA

. Verificad la ortografía del texto ejecutando esta opción desde el menú TEXTO.

. Terminad el ejercicio dando los retoques necesarios y guardadlo en disco. Consultad si podéis imprimirlo.

. Salid del programa.

Página 6

Anexo 4

ACTIVIDAD Nº4 - HOJA DE TRABAJO. GRUPO:

FECHA:

PROYECTO DE TRABAJO

La actividad que vais a realizar consiste en elaborar y maquetar la página de un periódico relativa a la sección cultural y de ocio.

Dispondréis de los datos de diversos acontecimientos. Deberéis: diseñar el formato de la página, seleccionar las informaciones de forma jerárquica y el género que utilizaréis en cada caso, redactar los textos, elegir los gráficos..., es decir, realizar todos los procedimientos que ya conocéis.

Además, tendréis que incluir un brevísimo anuncio de texto, de una librería especializada en libros antiguos y raros ejemplares de gran valor bibliográfico.

Es importante que pongáis en práctica los procedimientos y teorías para atraer la atención del lector y para dar relevancia a unas informaciones sobre otras. Para ello debéis tener en cuenta el orden de preferencia que da el supuesto periódico a los temas, de mayor a menor interés: ecología y temas medio-ambientales, muestras y exposiciones internacionales, actos culturales y conmemoraciones, y por último, anécdotas y sucesos.

Los datos se os ofrecen en una hoja aparte.

Os sugerimos a continuación una línea de trabajo para realizar este proyecto, aunque podéis optar por la que os resulte más adecuada:

1º Seleccionar la información y elaborar un formato en borrador, en papel.

2º Escribir los textos en el procesador de textos.

3º Definir las características de la página en el programa de autoedición.

Anexo 4

4º Conectar o vincular los marcos de texto que lo requieran.

5º Trasladar y reajustar los textos elaborados en el procesador. Realizar, si es necesario, cambios en el tipo de letra. Rellenar el texto del anuncio publicitario.

6º Elegir los gráficos. Incorporarlos o dibujar recuadros en blanco para su posterior colocación.

7º Escribir los titulares, el nombre de la sección, etc.

8º Trazar elementos de parcelación (filetes y corondeles).

9º Verificar la ortografía.

10º Guardar en disco. Consultad si podéis imprimirlo.

NO OLVIDÉIS GUARDAR PROGRESIVAMENTE EL TRABAJO, CADA 10 ó 15 MINUTOS APROXIMADAMENTE, PULSANDO F10.

Página 2

Módulo III
Obtención y uso de imágenes digitales

Exposición inicial

- Conversión de imágenes analógicas en digitales: el escáner
  - — Qué es y cómo funciona
  - — Tipos de escáneres
  - — Algunos conceptos importantes
  - — El escáner manual
- El programa FOTOTOUCH
- Utilización del escáner

Actividades para la formación del profesorado

- Actividad número 1
- Actividad número 2
- Actividad número 3
- Actividades de ampliación

Anexo 1

Exposición inicial

Este módulo es el último de los tres que configuran nuestra primera propuesta.

Su estructura, como ya hemos apuntado anteriormente, difiere del resto puesto que no recoge una ejemplificación didáctica concreta y detallada. Ello se debe a que no se trata de abordar unos contenidos curriculares propios de un nivel educativo, sino que su intención principal es proporcionar al profesorado la información adecuada para confeccionar materiales que le permitan diseñar actividades con medios informáticos.

La tarea principal que vamos a acometer es la conversión de imágenes impresas en imágenes digitales legibles y manipulables por el ordenador. La utilidad de este proceso se traduce en tres posibilidades para el profesor:

1. Obtener imágenes que pueda incorporar después en los trabajos que elabore con los programas de tratamiento de textos y de autoedición. En este sentido, constituye un complemento importante para la aplicación y desarrollo de los otros dos módulos de la propuesta, dedicados al mundo de la prensa y las publicaciones, en cuanto que permite ampliar y renovar los ejercicios expuestos.
2. Elaborar aplicaciones y actividades para el aula con otros programas informáticos, que exigen la incorporación y el análisis de imágenes. Algunos de estos programas informáticos a los que hacemos referencia se citaron, recordemos, al hablar de los medios informáticos en el área de Lengua Castellana y Literatura.
3. Presentar al profesorado unos recursos apropiados que le permitan utilizar las imágenes digitalizadas en su quehacer diario: hojas de trabajo, pruebas para el alumnado, comunicaciones a las familias, etc.

Conversión de imágenes analógicas en digitales: el escáner

Qué es y cómo funciona

El escáner es un *periférico*, un elemento externo conectable a la unidad central del ordenador, que permite transmitir información gráfica impresa en un lenguaje inteligible para el medio informático.

Este aparato puede transferir a la pantalla del ordenador, y a un fichero informático después, prácticamente cualquier imagen impresa como fotografías, dibujos, textos, recortes de prensa, ilustraciones de revistas y libros, logotipos, etc. Las imágenes son *digitalizadas*, o lo que es lo mismo, convertidas en material informático que, posteriormente, con diferentes programas de tratamiento de gráficos pueden ser retocadas e incorporadas al trabajo habitual que se realice con el ordenador: edición de textos, cartas, informes escritos, edición de gráficos, presentaciones, aplicaciones, etc.

A pesar de parecer absolutamente novedoso, el concepto de escáner aparece ya en la primeras máquinas capaces de enviar imágenes por vía telefónica, aunque éstas empleaban señales analógicas.

En la actualidad, la tecnología del escáner está presente en muchos ámbitos: el fax, la telefoto, algunas fotocopiadoras, las máquinas capaces de "leer" impresos como boletos de quinielas, formularios, etc. Sin embargo, la posibilidad que tienen los ordenadores actuales de recibir la información a través del escáner y procesarla mediante programas específicos ha provocado que estos periféricos tengan una mayor aplicación que la simple copia de imágenes.

La base del escáner es un sistema óptico que explora la página mediante células fotoeléctricas (o fotodiodos), detectando la luminosidad de cada punto de la imagen.

Esta información, de tipo analógica, se transforma en digital, es decir, en un número binario que indica al ordenador el nivel de gris de un punto concreto. Podemos decir entonces que el escáner representa el intermediario que traduce las imágenes en un lenguaje inteligible por el ordenador.

La capacidad y precisión para determinar los distintos colores o niveles de gris que constituyen una imagen depende del tipo de escáner; algunos de ellos sólo detectan si cada punto es blanco o negro, mientras que otros son capaces de reconocer cientos de tonos distintos de gris. Existen algunos escáneres que leen e interpretan los colores (desde 256 hasta varios millones de tonalidades).

La conexión del escáner con el ordenador puede realizarse de diversas maneras, pero la gran cantidad de información que hay que transmitir requiere un sistema potente y rápido como es un *interfaz*, una tarjeta especial que se inserta en el interior del ordenador en una zona apropiada para ello (ranura de expansión o *slot*).

Además, estos periféricos se acompañan de un *software* específico: un programa de control y retoque fotográfico con el que es posible recuperar y manipular las imágenes obtenidas; permite variar el tamaño, el brillo, el contraste, la nitidez, la colocación, etc., y proporciona diferentes efectos especiales como oscurecer, aclarar, obtener el negativo... Permite igualmente copiar, mover, o ensamblar las imágenes y transformarlas en otros formatos para ser utilizadas por otros programas.

En algunas ocasiones también se complementan con los llamados OCR, que son programas de reconocimiento óptico de caracteres. Estos programas son capaces de interpretar un texto impreso capturado por el escáner y transformarlo en un texto ASCII, legible y editable por cualquier procesador de textos.

Tipos de escáneres

Existen varios modelos de escáneres en función de sus peculiaridades. Una de las características que los definen es el formato que presentan: pueden ser de sobremesa o manuales.

Los escáneres planos o de sobremesa son los que proporcionan una mejor calidad y precisión, así como una mayor área de exploración (página completa) pero su elevado coste reduce su uso al ámbito profesional.

Los escáneres de mano son manejables y ocupan poco espacio, por lo que resultan prácticos para su utilización en el aula, y aunque su área de exploración es reducida (10-11 cms.) permiten capturar toda una página mediante varias pasadas; pueden ser válidos para trabajos sencillos que no exijan calidades excepcionales. Su precio es cada vez más asequible.

Existen, además, otros tipos más sofisticados que pueden digitalizar las imágenes recogidas en diapositivas y transparencias; son capaces de alcanzar resoluciones muy altas y, generalmente, trabajan en color.

Los escáneres, como podemos observar, se limitan a la captación de imágenes impresas; la tecnología actual, sin embargo, posibilita también la captura y conversión de imágenes procedentes de una señal de vídeo, mediante las *cámaras de digitalización de imagen*. Éstas se utilizan especialmente en el campo de la publicidad y en los estudios de vídeo. El sistema que utilizan es análogo a los de los escáneres de sobremesa.

Algunos conceptos importantes

La resolución

Imaginemos que colocamos una rejilla de entramado muy fino sobre una fotografía; cada punto de esta retícula es detectado por el escáner; el número de puntos por pulgada que constituyen esa imagen es lo que se denomina resolución.

Cuanto menor sea el número de puntos que forman una pulgada, mayor será el tamaño de éstos y, por tanto, más visibles, ofreciendo una menor sensación de continuidad en los trazos y tonos. Así, cuanto mayor sea la resolución de un documento, mejor calidad y aspecto presentará, a la vez que recogerá la información con más detalle; sin embargo, mayor será el tamaño del archivo que la contenga, ocupando más espacio en el disco.

La mayoría de los escáneres alcanzan una resolución entre 100 y 600 puntos por pulgada, e incluso más.

Si tenemos en cuenta que un monitor estándar de ordenador tiene 640 X 480 *pixels* (puntos luminosos), es decir, unos 60 o 70 puntos por pulgada puede parecernos difícil conseguir la visualización adecuada en pantalla de imágenes obtenidas por un escáner, pues éste tiene una resolución mucho mayor (pongamos, 300 puntos por pulgada); pues bien, los escáneres se acompañan de programas específicos de control de las imágenes que subsanan este problema, proporcionando una visualización en pantalla bastante aproximada a la realidad.

Tipo de documento: Los niveles de gris

Una imagen que no presenta color puede estar constituida únicamente por líneas en blanco y negro (*modo líneas*) o por distintas tonalidades de grises.

Cuando la imagen se presenta en niveles de gris conviene conocer la diferencia existente entre una fotografía auténtica, que presenta tonos de grises reales (creados por compuestos químicos), *continuos*, y otra imagen impresa, por ejemplo en un periódico, cuyos tonos de grises no son auténticos, sino que surgen de una ilusión óptica; parecen grises, pero en realidad son combinaciones de minúsculos puntos blancos y negros, lo que se puede apreciar si se observan con una lupa. De esta forma, se simula un tono real con una trama de puntos, que es lo que se denomina imágenes en *semitonos*.

Estos conceptos pueden ser importantes a la hora de digitalizar, crear o imprimir un documento gráfico.

El escáner manual

A continuación, nos detendremos un poco más en el escáner de tipo manual, puesto que es en este periférico en el que se basa la propuesta de trabajo que presentamos en este paquete de recursos.

El escáner manual se puede instalar en cualquier ordenador que disponga de una serie de requisitos técnicos mínimos (consultar en el Manual del Escáner la configuración que debe tener el equipo con el que contemos) pero debe tenerse en cuenta que las imágenes exigen, a la hora de almacenarlas, una gran cantidad de memoria, es decir, gran cantidad de espacio libre en los discos; conviene entonces utilizar el escáner en un ordenador que disponga de disco duro.

Para que un escáner de mano pueda funcionar es necesario contar con dos elementos físicos, que deben conectarse al ordenador:

- El propio escáner de mano.
- La tarjeta interfaz, o tarjeta de control que le corresponde.

La tarjeta interfaz, que como ya apuntamos debe ajustarse en una de las ranuras de expansión de la unidad central, tiene como misión el proporcionar la conexión entre el escáner y el ordenador. Su instalación no suele presentar problemas.

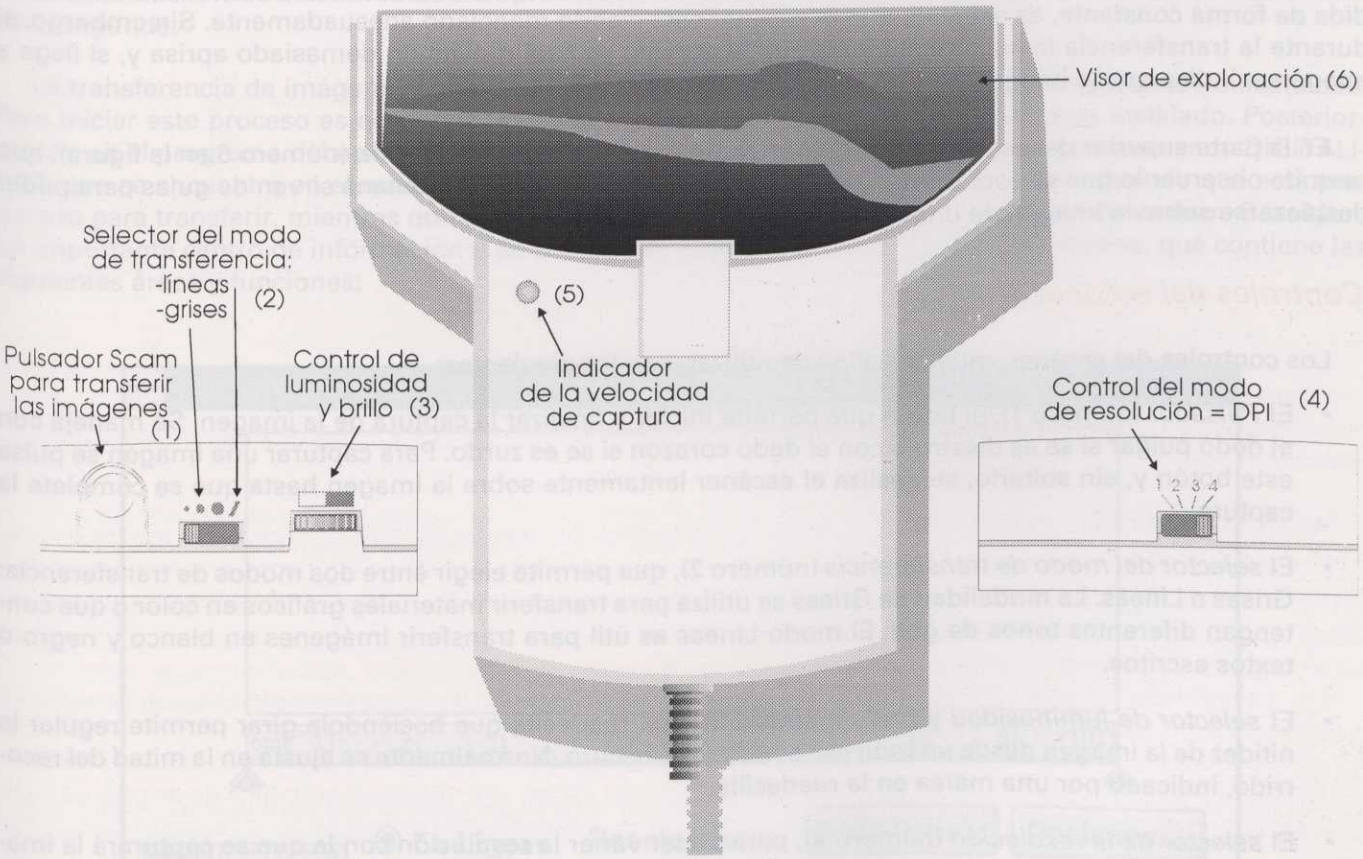
El escáner se conecta a la tarjeta (al puerto Mini-DIN) por medio de una clavija. La única precaución que debe tomarse es apagar el ordenador antes de conectar el escáner, pues de lo contrario podría dañarse este último.

Además de estos dos elementos físicos (*hardware*), es necesario utilizar algún programa informático (*software*) que controle el escáner para que éste funcione. Uno de estos programas es el denominado FOTOTOUCH, que se describe y utiliza en este módulo o, también, los programas SCANMATE y PAINTSHOW PLUS.

Este escáner puede transferir, de una sola pasada, imágenes de hasta un máximo de 10.5 cm de anchura y de hasta 35.5 cm de largo, aunque con determinados programas como en el caso de FOTOTOUCH, es posible la transferencia de documentos mayores mediante la fusión de varias bandas de transferencia. La anchura se comienza a medir, generalmente, desde el lado izquierdo de la ventana de transferencia. Cuanto más pequeño sea el modelo que se quiere transferir más clara aparecerá la imagen.

Si lo que se transfiere es un texto escrito mecanografiado que se almacena en un fichero, este fichero puede tratarse posteriormente con el Sistema OCR, (*software* de reconocimiento óptico de caracteres), lo que permitirá que pueda ser leído y modificado mediante un procesador de textos. El modelo de escáner descrito aquí puede utilizar la mayoría de programas de Reconocimiento óptico de Caracteres.

Pasaremos ahora a describir el escáner, cómo se utiliza y cuáles son las partes que lo componen. Nos ayudaremos para ello de la siguiente figura.


Visor de exploración (6)
Selector del modo de transferencia:
-líneas
-grises
(2)
(5)
Pulsador Scam para transferir las imágenes
(1)
Control de luminosidad y brillo (3)
Indicador de la velocidad de captura
Control del modo de resolución = DPI
(4)
1 2 3 4

Es necesario situar la imagen que hay que transferir sobre una superficie estable y lisa para que, desplazando el escáner suave e ininterrumpidamente sobre ella, se obtenga como resultado una reproducción clara.

El indicador de la velocidad de captura está situado en la parte superior del aparato (número 5 en la figura); señala mediante una luz amarilloverdosa que el escáner está preparado para realizar la transferencia. Se controla desde el programa informático que debe disponer, por tanto, de alguna función para activarlo y poder realizar así la transferencia o captura de la imagen.

Este indicador informa, además, si se está transfiriendo de forma correcta pues, si la luz permanece encendida de forma constante, es señal de que el escáner está siendo manejado adecuadamente. Sin embargo, si durante la transferencia la luz oscila, indica que el aparato se está moviendo demasiado aprisa y, si llega a apagarse, indica que la imagen no está siendo transferida.

En la parte superior del escáner se encuentra también el *visor de exploración* (número 6 en la figura), que permite observar lo que se está transfiriendo. Las líneas situadas en esta ventana sirven de guías para poder desplazarse sobre la imagen de una forma más precisa.

Controles del escáner

Los controles del escáner, muy sencillos de utilizar, son los siguientes:

- El *Pulsador* (número 1), el botón que permite iniciar y finalizar la captura de la imagen. Se maneja con el dedo pulgar si se es diestro o con el dedo corazón si se es zurdo. Para capturar una imagen se pulsa este botón y, sin soltarlo, se desliza el escáner lentamente sobre la imagen hasta que se complete la captura.
- El *selector del modo de transferencia* (número 2), que permite elegir entre dos modos de transferencia: Grises o Líneas. La modalidad de Grises se utiliza para transferir materiales gráficos en color o que contengan diferentes tonos de gris. El modo Líneas es útil para transferir imágenes en blanco y negro o textos escritos.
- El *selector de luminosidad y brillo* (número 3), una ruedecita que haciéndola girar permite regular la nitidez de la imagen desde un tono claro hasta uno oscuro. Normalmente se ajusta en la mitad del recorrido, indicado por una marca en la ruedecilla.
- El *selector de la resolución* (número 4), para poder variar la resolución con la que se capturará la imagen, medida ésta en puntos por pulgada cuadrada (d.p.i.). Permite escoger entre una resolución de 100, 200, 300, y 400 dpi para rastrear la imagen.

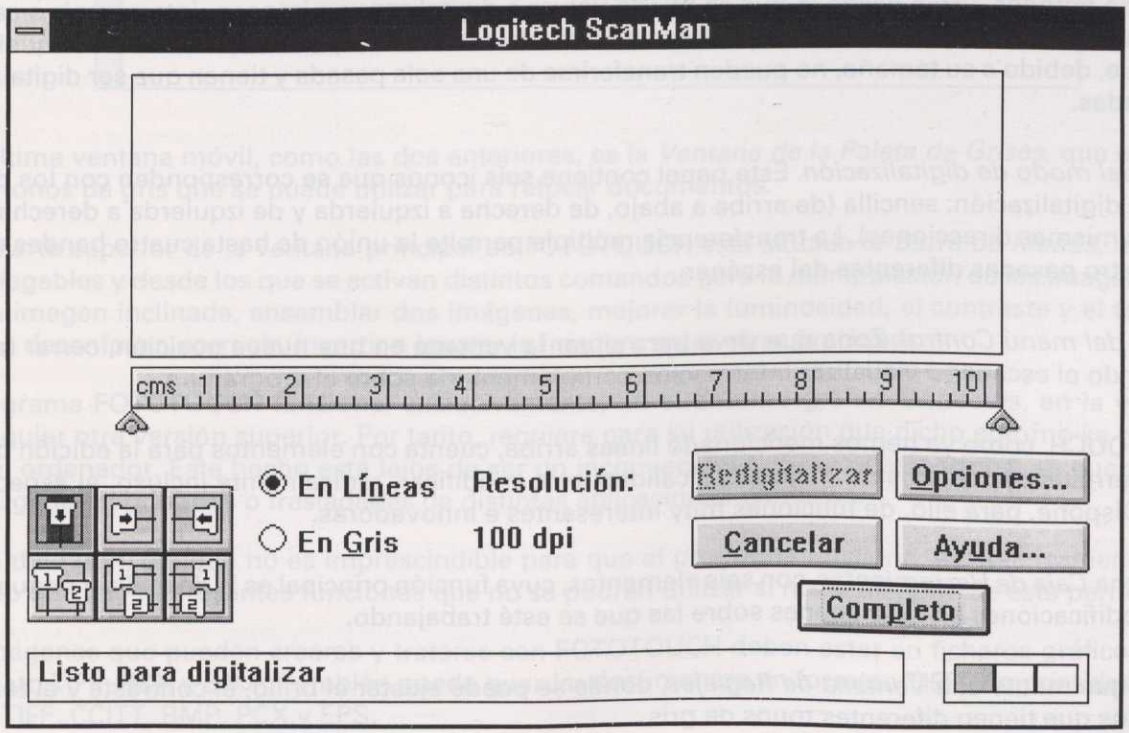
Para digitalizar fotografías u otras imágenes en modo Grises, se recomienda seleccionar la mayor resolución, es decir, 400 dpi. Para digitalizar en modo Línea, en la mayoría de los casos es suficiente utilizar resoluciones menores para obtener una buena calidad, con la ventaja de que el archivo donde se almacenará la imagen es más pequeño, necesita menos memoria y la imagen se imprime más rápidamente.

El programa FOTOTOUCH

Hemos visto ya que FOTOTOUCH es un programa diseñado para controlar el escáner manual y permitir así la digitalización de imágenes gráficas impresas. Pero esta posibilidad no es la única que ofrece el programa; con FOTOTOUCH pueden editarse y retocarse las imágenes transferidas, u otras ilustraciones que se encuentren en un determinado formato (TIFF, PCX, etc.), para poder utilizarlas después en diferentes producciones informáticas.

A continuación nos detendremos en la primera de las funciones citadas para pasar, posteriormente, a hablar de la segunda.

La transferencia de imágenes con FOTOTOUCH es un proceso que no presenta importantes dificultades. Para iniciar este proceso es necesario, evidentemente, tener el escáner correctamente instalado. Posteriormente, en el programa debe seleccionarse la opción que permite digitalizar una imagen (comando DIGITALIZAR, que se encuentra en el menú ARCHIVO). En ese momento se activa el escáner indicando que está preparado para transferir, mientras que en la pantalla del ordenador se abre una ventana, la ventana ScanMan, un importante centro de información y de control del escáner. Veamos ahora esta ventana, que contiene las siguientes áreas y funciones:



Área de previsualización. En esta zona se visualiza la imagen a medida que se está transfiriendo. Es muy útil para observar, durante el proceso de transferencia, la calidad del resultado de la imagen que se está digitalizando.

Ancho de digitalización. Permite determinar el ancho utilizado por el escáner para transferir la imagen. La anchura máxima de digitalización en cada pasada es de 10,5 cm.

Zona de configuración del escáner. En ella se informa de la resolución y del modo de transferencia (grises o líneas) que está siendo utilizada por el escáner, y en donde se pueden modificar los parámetros activos por otros.

Línea de informaciones. Proporciona instrucciones o informaciones que deben tenerse en cuenta, durante el proceso de transferencia.

Indicador de velocidad. Determina si la velocidad a la que se está transfiriendo la imagen es la adecuada. Si se activa el indicador de la izquierda se está haciendo correctamente, si lo hace el del centro, es señal de que se está transfiriendo muy deprisa y si es el de la derecha, es que se digitalizó muy rápido y se perdió la información, debiéndose iniciar nuevamente el proceso.

Panel de botones. Área desde la que se puede volver a digitalizar una imagen, interrumpir o cancelar la transferencia. También desde esta zona pueden activarse determinadas opciones para tranferir aquellos documentos que, debido a su tamaño, no pueden transferirse de una sola pasada y tienen que ser digitalizados en varias bandas.

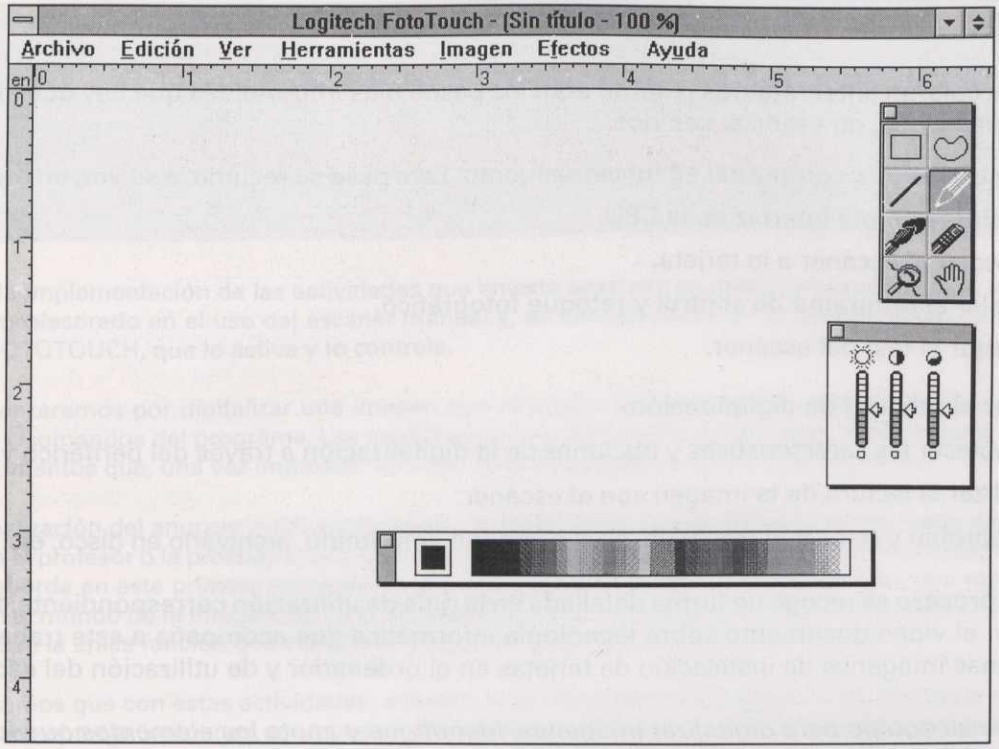
Panel del modo de digitalización. Este panel contiene seis iconos que se corresponden con los diferentes modos de digitalización: sencilla (de arriba a abajo, de derecha a izquierda y de izquierda a derecha) y múltiple (en las mismas direcciones). La transferencia múltiple permite la unión de hasta cuatro bandas digitalizadas en cuatro pasadas diferentes del escáner.

Casilla del menú Control. Zona que sirve para situar la ventana en una nueva posición, cerrar la ventana desactivando el escáner o visualizar información complementaria sobre el programa.

FOTOTOUCH, como ya hemos mencionado líneas arriba, cuenta con elementos para la edición de imágenes que permiten no solamente mejorar su calidad, sino modificar, radicalmente incluso, el aspecto de las mismas. Dispone, para ello, de funciones muy interesantes e innovadoras.

Tiene una *Caja de Herramientas*, con seis elementos, cuya función principal es la de realizar pequeños retoques o modificaciones en la imágenes sobre las que se esté trabajando.

Existe igualmente una *Ventana de Reglajes*, donde se puede ajustar el brillo, el contraste y el tono de los documentos que tienen diferentes tonos de gris.



Una última ventana móvil, como las dos anteriores, es la *Ventana de la Paleta de Grises*, que contiene la gama de tonos de gris que se puede utilizar para retocar documentos.

En la parte superior de la ventana principal de FOTOTOUCH está situada la *Barra de Menús*, menús que son desplegables y desde los que se activan distintos comandos para la manipulación de las imágenes: enderezar una imagen inclinada, ensamblar dos imágenes, mejorar la luminosidad, el contraste y el tono de las mismas, o desenfocar, corregir, invertir e igualar la imagen, entre otras funciones.

El programa FOTOTOUCH funciona, exclusivamente, en el entorno gráfico Windows, en la versión 3.0 o en cualquier otra versión superior. Por tanto, requiere para su utilización que dicho entorno se halle instalado en el ordenador. Este hecho está lejos de ser un inconveniente pues, de esta forma, se puede trabajar sobre imágenes capturadas o trasladadas de distintas aplicaciones Windows.

El uso del ratón, aunque no es imprescindible para que el programa funcione, es prácticamente necesario, puesto que hay interesantes funciones que no se podrán utilizar si no se dispone de este periférico.

Las imágenes que pueden crearse y tratarse con FOTOTOUCH deben estar en ficheros gráficos que tengan formato TIFF, PCX y BMP. También puede guardar documentos en formato TIFF comprimido y no comprimido, TIFF, CCITT, BMP, PCX y EPS.

Utilización del escáner

A modo de colofón, intentaremos resumir aquí los pasos más importantes que hay que efectuar para digitalizar imágenes y que, en esencia, son dos:

1. Instalar el equipo y comprobar su funcionamiento. Este paso se resume, a su vez, en otros cuatro pasos:
   - Instalar la tarjeta interfaz en la CPU.
   - Conectar el escáner a la tarjeta.
   - Instalar el programa de control y retoque fotográfico.
   - Realizar el test del escáner.

2. Efectuar el proceso de digitalización:
   - Establecer las características y opciones de la digitalización a través del periférico y/o del programa.
   - Realizar la lectura de la imagen con el escáner.
   - Comprobar y retocar el resultado, si es necesario. Imprimirlo, archivarlo en disco, etc., según se desee.

Todo este proceso se recoge de forma detallada en la guía de utilización correspondiente; también se aconseja visualizar el vídeo documento sobre tecnología informática que acompaña a este trabajo, pues en él se recogen algunas imágenes de instalación de tarjetas en el ordenador y de utilización del escáner manual.

- *Observe su equipo para digitalizar imágenes. Identifique y anote los elementos que lo componen y su finalidad. Compruebe cuáles aparecen en esta lista:*

  Periférico Escáner
  Interfaz de tarjeta
  Programa de retoque fotográfico
  Programa de reconocimiento óptico de caracteres (OCR)
  Tarjeta o cartulina de calibraje
  Manuales de instrucciones

- *Consulte el manual correspondiente y responda a estas cuestiones sobre su escáner:*

  Tipo y modelo
  Modo en que trabaja (líneas, tonos de grises, color)
  Resoluciones que admite

- *Realice las instalaciones necesarias para poder empezar a digitalizar imágenes. Consulte la guía de utilización correspondiente.*
- *Ejecute el programa FOTOTOUCH. Aplique el test del escáner para comprobar si funciona correctamente.*
- *Desplácese por los distintos menús del programa y observe las opciones que presenta para el tratamiento de las imágenes.*

Actividades para la formación del profesorado

Con la implementación de las actividades que en este apartado se describen intentaremos introducir al profesorado en el uso del escáner manual y, en consecuencia, en el conocimiento del programa FOTOTOUCH, que lo activa y lo controla.

Comenzaremos por digitalizar una imagen que después retocaremos con algunas de las herramientas y comandos del programa. Las modificaciones sobre el documento base darán lugar a nuevos documentos que, una vez impresos, servirán para componer un anuncio publicitario.

La realización del anuncio publicitario intenta mostrar cómo puede aplicarse el resultado del trabajo que el profesor o la profesora va a llevar a cabo, al tema de la prensa y otras publicaciones, tema que se aborda en esta primera propuesta y que quedaría incompleto si no se prestase una mínima atención al mundo de la imagen. Se trata simplemente de un ejemplo pues, evidentemente, la publicidad no es la única función que cumple la imagen en estos medios de comunicación.

Pensamos que con estas actividades, además, el profesorado podrá adquirir las destrezas necesarias para obtener imágenes que pueda incluir después en otros programas o aplicaciones informáticas: los procesadores de textos, los programas de dibujo y autoedición o cualquier programa de EAO que permita generar aplicaciones en las que haya que incorporar imágenes (CLIC o EXPLORACIÓN DE LÁMINAS pueden servir de ejemplo).

Para poder llevar a cabo las actividades, habrá que utilizar determinadas opciones que servirán para conocer algunas de las posibilidades del programa. No obstante, existen muchas otras opciones en FOTOTOUCH. Algunas de ellas se verán más adelante, en el Módulo IV de la segunda propuesta, que se dedica al tema del cómic. Para conocer el resto de las funciones de este producto informático, debe consultarse la guía de utilización del programa, que se acompaña en este paquete de recursos.

La imagen que va a servir de punto de partida para el desarrollo de las actividades es la que se encuentra en el Anexo 1, al final de este módulo.

Actividad número 1

Esta primera actividad pretende, fundamentalmente, familiarizar al profesorado con el uso del escáner y del programa FOTOTOUCH. Para conseguirlo, se insta al profesor o a la profesora a realizar un ejercicio de digitalización de la imagen que se adjunta en el Anexo 1.

Aunque en todo momento se darán las instrucciones precisas para trasladar a soporte informático la imagen del anexo, conviene revisar en la guía de utilización del programa FOTOTOUCH, y en el manual del escáner, los apartados dedicados al tema de la digitalización.

Descripción del proceso

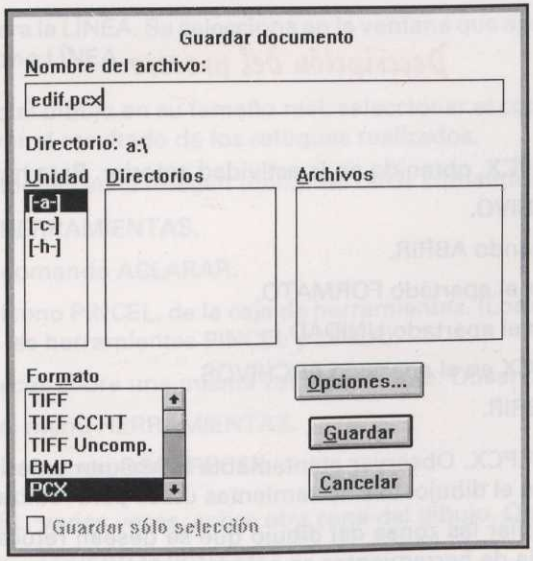
- Conectar o, en su caso, asegurarse de que el escáner está conectado y ajustar en él los distintos controles:
  - — La modalidad de transferencia (con el número 2 en la ilustración del escáner) en el MODO GRISES y, de los cuatro, en el punto más pequeño.
  - — El selector de resolución (número 4 en la ilustración) en el valor 100 dpi.
  - — El control de luminosidad y brillo (número 3) en el centro de la ruedecita, aproximadamente.
- Arrancar el programa FOTOTOUCH.
- Digitalizar la imagen del Anexo 1. El proceso es el siguiente:
  - — Abrir el menú ARCHIVO.
  - — Hacer clic sobre el comando SELECCIONAR DISPOSITIVO. Aparece una nueva ventana.
  - — Hacer clic sobre LOGITECH SCANMAN.
  - — Hacer clic sobre SELECCIONAR.
- Abrir otra vez el menú ARCHIVO.
  - — Seleccionar el comando DIGITALIZAR. Con esta acción se abre una nueva ventana y el escáner se encuentra preparado para comenzar la transferencia de la imagen.
  - — Seleccionar EN GRIS, y 100 dpi.

— Comenzar a transferir el dibujo del Anexo 1, teniendo presionado el Pulsador (número 1 en la figura del escáner) mientras el aparato se va deslizando sobre el dibujo.

Observaremos que en la pantalla se muestra una reproducción del dibujo que se está digitalizando. Si la imagen no se ajusta a nuestros deseos se debe hacer clic sobre REDIGITALIZAR para repetir la transferencia modificando en el escáner, si es necesario, el control de luminosidad y brillo o cualquier otro parámetro.

— Seleccionar el botón COMPLETO si el resultado que observamos es el deseado.

- Guardar la imagen digitalizada. Para ello se debe:
  — Abrir el menú ARCHIVO.
  — Seleccionar el comando GUARDAR COMO. Aparece una nueva pantalla.
  — Seleccionar PCX en el apartado FORMATO.
  — Seleccionar [-a-] en el apartado UNIDAD.
  — Escribir EDIF en el apartado NOMBRE DEL ARCHIVO. El resultado debe de ser similar a éste:



  — Hacer clic sobre GUARDAR.

- Salir del programa:
  — Abrir el menú ARCHIVO.
  — Seleccionar el comando SALIR.

Actividad número 2

En esta actividad se va a proceder a retocar el dibujo que se ha digitalizado en la actividad anterior. Se pretende así, por un lado, subsanar pequeñas deficiencias que se hayan generado en la imagen con motivo de su digitalización y, por otro, experimentar con algunas de las herramientas y comandos del programa.

Utilizaremos, en primer lugar, algunos de los utensilios de la CAJA DE HERRAMIENTAS para retocar la imagen. En segundo lugar, trabajaremos con la práctica totalidad de los comandos del menú HERRAMIENTAS. Veremos, por último, cómo podemos imprimir desde FOTOTOUCH.

Es necesario consultar, en la guía de utilización, los capítulos que hacen referencia a estas funciones de FOTOTOUCH y realizar las prácticas que allí se proponen.

Descripción del proceso

- Arrancar el programa.
- Cargar el archivo EDIF.PCX, obtenido en la actividad anterior. Para hacerlo:
  - — Abrir el menú ARCHIVO.
  - — Seleccionar el comando ABRIR.
  - — Seleccionar PCX en el apartado FORMATO.
  - — Seleccionar [-a-] en el apartado UNIDAD.
  - — Seleccionar EDIF.PCX en el apartado ARCHIVOS.
  - — Hacer clic sobre ABRIR.
- Retocar el archivo EDIF.PCX. Observar atentamente la imagen y decidir qué retoques o cambios se van a realizar en el dibujo. Las herramientas útiles para realizar los retoques son:
  - — La LUPA, para ampliar las zonas del dibujo que se desean retocar. Una vez seleccionado este icono en la caja de herramientas se coloca el cursor, convertido ahora en lupa, sobre la zona del dibujo en donde queramos actuar.

    Pulsando el botón izquierdo del ratón, se amplía el dibujo en un 200%, si se vuelve a pulsar dicho botón se ampliará en un 400%, y si pulsamos de nuevo, en un 800%.
  - — Los iconos PINCEL o LÁPIZ, para dibujar. Una vez seleccionado uno de estos dos iconos, se traslada el cursor sobre la zona del dibujo en donde queramos dibujar. Para comenzar a pin-

tar debe pulsarse el botón izquierdo del ratón. Cuando deseemos dejar de pintar habrá que soltar el botón.

— Una FORMA DE PINCEL adecuada a los retoques que queramos realizar. Se selecciona después de hacer doble clic sobre el icono PINCEL.

— El BORRADOR, para eliminar los trazos no deseados. Activando este icono, se sitúa el cursor sobre los trazos que se quieren suprimir; se pulsa el botón izquierdo del ratón y no se suelta hasta que se termine de borrar.

También se pueden suprimir las últimas acciones efectuadas en el dibujo seleccionando el comando DESHACER, del menú EDICIÓN; este comando hace que desaparezca el último cambio realizado en el documento.

— La MANO, para trasladar la imagen, permitiendo visualizar las zonas que permanecen ocultas en la pantalla.

— La LÍNEA, para el trazado de líneas rectas. Para trazar una línea recta se selecciona este icono, se pulsa el botón izquierdo del ratón y, sin soltarlo, se desplaza el ratón, dibujándose una línea recta. Cuando la línea que aparece sea la deseada, se suelta el botón del ratón.

— Un GROSOR para la LÍNEA. Se selecciona en la ventana que aparece después de hacer doble clic sobre el icono LÍNEA.

- Visualizar de nuevo el dibujo en su tamaño real: seleccionar el comando DIMENSIÓN REAL del menú VER. Observar el resultado de los retoques realizados.
- Realizar nuevos retoques en la imagen utilizando otros comandos:
  — Abrir el menú HERRAMIENTAS.
  — Seleccionar el comando ACLARAR.
  — Seleccionar el icono PINCEL, de la caja de herramientas. (Los comandos de este menú sólo funcionan con las herramientas PINCEL y LÍNEA).
  — Pintar varias veces sobre una misma zona del dibujo. Observar el resultado.
  — Abrir otra vez el menú HERRAMIENTAS.
  — Seleccionar el comando OSCURECER.
- Pintar con el PINCEL, varias veces, sobre otra zona del dibujo. Observar el resultado.
- Abrir de nuevo el menú HERRAMIENTAS.
- Seleccionar el comando REEMPLAZAR.
- Pintar con el PINCEL y observar el resultado.
- Seleccionar, dentro del mismo menú, los comandos FORMAS DEL PINCEL y GROSOR DE LÍNEAS. Comprobar lo que ocurre.

- Imprimir el dibujo. Habrá que:
  - — Abrir el menú ARCHIVO.
  - — Seleccionar el comando IMPRIMIR. Aparece una nueva ventana.
  - — Hacer clic sobre IMPRIMIR.
  - — Comparar el dibujo impreso con el original.
- Guardar el trabajo con otro nombre. Recordemos el proceso:
  - — Abrir el menú ARCHIVO.
  - — Seleccionar el comando GUARDAR COMO. Aparece una nueva pantalla.
  - — Seleccionar PCX en el apartado FORMATO.
  - — Seleccionar [-a-] en el apartado UNIDAD.
  - — Escribir EDIF2 en el apartado NOMBRE DEL ARCHIVO.
  - — Hacer clic sobre GUARDAR.
- Salir del programa:
  - — Abrir el menú ARCHIVO.
  - — Seleccionar el comando SALIR.

Actividad número 3

Esta tercera actividad tiene una doble finalidad. Pretende, por una parte, que el profesorado amplíe el conocimiento que ya tiene sobre FOTOTOUCH mediante la utilización de nuevos comandos y, por otra parte, intenta mostrar un pequeño ejemplo de aplicación del programa al tema sobre el que gira esta primera propuesta de trabajo.

Nos proponemos, en primer lugar, efectuar diversas modificaciones sobre el documento que se digitalizó en la actividad número 1, dando lugar así a documentos diferentes que imprimiremos y guardaremos en disco. Pasaremos, seguidamente, a componer un anuncio publicitario con los nuevos documentos generados.

Descripción del proceso

- Arrancar FOTOTOUCH.
- Abrir e imprimir el archivo EDIF.PCX, que se digitalizó en la actividad número 1. Recordemos el proceso:
  - — Abrir el menú ARCHIVO.
  - — Seleccionar el comando ABRIR.
  - — Seleccionar PCX en el apartado FORMATO.
  - — Seleccionar [-a-] en el apartado UNIDAD.
  - — Seleccionar EDIF.PCX en el apartado ARCHIVOS.
  - — Hacer clic sobre ABRIR.
  - — Abrir el menú ARCHIVO.
  - — Seleccionar el comando IMPRIMIR. Aparece una nueva ventana.
  - — Hacer clic sobre IMPRIMIR.
- Convertir los niveles de gris del documento en matices en blanco y negro, guardarlo e imprimirlo:
  - — Abrir el menú IMAGEN.
  - — Seleccionar el comando LUMBRAL.
  - — Abrir el menú ARCHIVO.

— Seleccionar el comando GUARDAR COMO. Aparece una nueva pantalla.
— Seleccionar PCX en el apartado FORMATO.
— Seleccionar [-a-] en el apartado UNIDAD.
— Escribir LUMBRAL en el apartado NOMBRE DEL ARCHIVO.
— Hacer clic sobre GUARDAR.
— Abrir el menú ARCHIVO.
— Seleccionar el comando IMPRIMIR. Aparece una nueva ventana.
— Hacer clic sobre IMPRIMIR.

- Desenfocar el documento, guardarlo e imprimirlo:
  — Abrir el menú EDICIÓN.
  — Seleccionar el comando DESHACER LUMBRAL (de esta forma, se eliminará la opción LUMBRAL y retornaremos al dibujo original).
  — Abrir el menú IMAGEN.
  — Seleccionar el comando DESENFOCAR.
  — Abrir otra vez el menú IMAGEN y seleccionar de nuevo el comando DESENFOCAR.
  — Abrir el menú ARCHIVO.
  — Seleccionar el comando GUARDAR COMO. Aparece una nueva pantalla.
  — Seleccionar PCX en el apartado FORMATO.
  — Seleccionar [-a-] en el apartado UNIDAD.
  — Escribir DESENF en el apartado NOMBRE DEL ARCHIVO.
  — Hacer clic sobre GUARDAR.
  — Abrir el menú ARCHIVO.
  — Seleccionar el comando IMPRIMIR. Aparece una nueva ventana.
  — Hacer clic sobre IMPRIMIR.
- Obtención de un documento más claro que el original, guardarlo e imprimirlo:
  — Abrir el menú ARCHIVO.
  — Seleccionar el comando CERRAR. Así, limpiaremos la pantalla.
  — Abrir el menú ARCHIVO.
  — Seleccionar el comando ABRIR.
  — Seleccionar PCX en el apartado FORMATO.
  — Seleccionar [-a-] en el apartado UNIDAD.

— Seleccionar EDIF.PCX en el apartado ARCHIVOS.

— Hacer clic sobre ABRIR.

— Abrir el menú IMAGEN y seleccionar el comando ACLARAR.

— Repetir de nuevo el paso anterior.

— Imprimir y guardar el dibujo con el nombre ACLARAR.PCX.

- Obtención del negativo del documento original, guardarlo e imprimirlo:

— Abrir el menú ARCHIVO y seleccionar el comando CERRAR.

— Abrir el archivo EDIF.PCX.

— Abrir el menú IMAGEN y seleccionar el comando NEGATIVO.

— Imprimir y guardar el dibujo con el nombre de NEGAT.PCX.

- Salir de FOTOTOUCH:

— Abrir el menú ARCHIVO.

— Seleccionar el comando SALIR.

Una vez que disponemos de los documentos impresos, los utilizaremos para componer un anuncio publicitario. Imaginemos que se trata de anunciar un establecimiento comercial, concretamente una óptica, cuyos dueños tratan de atraer a la clientela.

- Observar la siguiente ilustración e intentar hacer una réplica de la misma utilizando los documentos impresos:

Si su problema es éste...

LUMBRAL.PCX

o éste

DESENF.PCX

Si tiene usted claro...

ACLARAR.PCX

que usar lentes no es negativo,

NEGAT.PCX

venga a *Anteojos.*
Le resolveremos su problema.

EDIF.PCX

Actividades de ampliación

Proponemos ahora la realización de una serie de ejercicios que permitirán adquirir un mayor conocimiento del programa en lo que se refiere al trabajo con documentos que se hallen en niveles de gris. Para su realización debe consultarse la guía de utilización del programa.

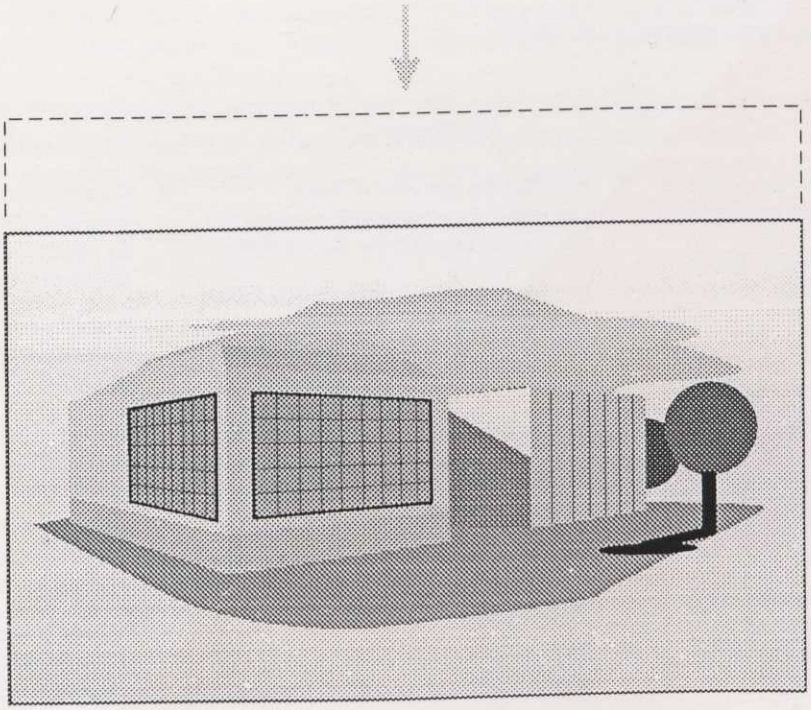
- Arranque el programa FOTOTOUCH y abra el archivo EDIF.PCX. Con este archivo en pantalla:
  - — Observe las modificaciones que introducen en este archivo los comandos OSCURECER, CONTRASTAR e IGUALAR del menú IMAGEN.
  - — Active el comando MOSTRAR REGLAJES del menú VER. Desplace hacia arriba y hacia abajo cada una de las tres flechas que regulan el brillo, el contraste y el tono del documento. Observe lo que ocurre.
  - — Active el comando MOSTRAR PALETA del menú VER. Seleccione un nivel de gris y utilícelo sobre el dibujo con la herramienta PINCEL o LÁPIZ, de la caja de herramientas. Repita la actividad con distintos tonos de gris.
- Digitalice diferentes documentos: dibujos del alumnado, fotografías caseras en color o en blanco y negro, fotografías de diferentes publicaciones, textos escritos, ilustraciones de libros, etc.
- Digitalice varias veces un mismo documento modificando, en cada ocasión, uno de los parámetros del escáner: la modalidad de digitalización (grises o líneas), la resolución (aumentar o disminuir el número de dpi), el brillo, etc.
- Reflexione sobre las dos siguientes cuestiones:
  - — Los diferentes usos que puede tener el escáner en el aula, así como su integración en el currículo.
  - — Dado que habitualmente existe solamente un escáner manual en el centro escolar, es probable que surjan pequeños problemas organizativos cuando el alumnado trabaje con él. Piense cómo resolver estos problemas y cómo tenerlos en cuenta al programar actividades en las que se utilice este aparato.

Anexos

Propongamos ahora la realización de una serie de ejercicios que permitirán adquirir un mayor conocimiento del programa en lo que se refiere al trabajo con documentos que se hallen en niveles de gris. Para ello, es preciso saber cómo activar la gama de utilización del programa.

- Arranque el subprograma FOTOTOUCH y abra el archivo EDIF.PCX. Con este archivo en pantalla:
  - Observe las modificaciones que introducen en este archivo los comandos DESCUBRIR, CONTRASTAR e IGUALAR del menú IMAGEN.
  - Active el comando MOSTRAR PICOLAJES del menú VER. Desplace hacia arriba y hacia abajo cada una de las dos flechas que regulan el brillo, el contraste y el tono del documento. Observe lo que sucede.
  - Active el comando MOSTRAR PALETA del menú VER. Seleccione un nivel de gris y utilícelo sobre el dibujo con la herramienta PINCEL o LÁPIZ, de la caja de herramientas. Repita la actividad con distintos niveles de gris.
- Digitalice diferentes documentos: dibujos del alumnado, fotografías escaneadas en color o en blanco y negro, fotografías de diferentes publicaciones, textos escritos, ilustraciones de libros, etc.
- Digitalice varias veces un mismo documento modificando, en cada ocasión, uno de los parámetros del escáner (el umbral de digitalización (grises o línea), la resolución (aumentar o disminuir el número de dpi), el brillo, etc.
- Reflexione sobre las dos cuestiones siguientes:
  - Las diferencias con que puede tener el escáner en el aula, así como su integración en el currículo.
  - Dado que habitualmente cada aula solamente un escáner manual en el centro escolar, es probable que surjan pequeños problemas organizativos cuando el alumnado trabaje con él. Piense cómo resolver estos problemas y cómo tenerlos en cuenta al programar actividades en las que se utilice este aparato.

Anexo 1



Propuesta número 2
El lenguaje del cómic

El currículo de la E.S.O. como marco de referencia

Relación con los contenidos y objetivos del currículo oficial

Como ya vimos, esta primera propuesta surge de una selección de contenidos incluidos en el bloque número 5 del currículo oficial, denominado *Sistemas de comunicación verbal y no verbal.* En esta ocasión, reproducimos a continuación todos los contenidos relativos a este bloque y resaltamos aquellos que estén directamente relacionados con nuestra propuesta.

5. Sistemas de comunicación verbal y no verbal

Conceptos	Procedimientos	Actitudes
1. ***Características e interacción de la comunicación verbal y no verbal.*** 2. Importancia de los lenguajes no verbales en la comunicación humana. 3. Lenguajes no verbales en grupos sociales diferentes por razón de sexo, edad, procedencia, cultura, etcétera. 4. Los medios de comunicación: prensa, radio, televisión, etc. La publicidad. 5. ***Lenguaje verbal y lenguaje de la imagen: el cómic, la fotonovela, el cine, el vídeo y el ordenador.*** 6. Lenguaje verbal, lenguaje musical, lenguaje gestual y lenguaje de los objetos y ambientes: la dramatización, la recitación, los ritos y las costumbres.	1. ***Análisis de las diferencias, semejanzas y relaciones entre los lenguajes verbales y no verbales.*** 2. ***Interpretación de diferentes tipos de mensajes en los que se combinan el lenguaje verbal con otros lenguajes no verbales.*** 3. ***Manipulación de diferentes tipos de lenguajes no verbales, explorando sus posibilidades comunicativas y expresivas.*** 4. *Producción de mensajes en los que se combina el lenguaje verbal con otros lenguajes.* 5. Análisis y exploración de las posibilidades comunicativas de algunos medios de comunicación (prensa, radio, televisión, etc.).	1. ***Valoración de los lenguajes como instrumentos de comunicación y de regulación y modificación de conductas.*** 2. ***Respeto por los códigos de los diferentes lenguajes no verbales y por las normas que regulan su uso.*** 3. Valoración de los mensajes contenidos en distintos lenguajes no verbales. 4. Recepción activa y actitud crítica ante los mensajes de los distintos medios de comunicación. 5. ***Interés y receptividad ante las nuevas tecnologías de la comunicación y actitud crítica ante su uso.*** 6. Actitud crítica ante los usos discursivos, verbales y no verbales, orientados a la persuasión ideológica (especialmente el discurso televisivo y el discurso publicitario) y ante la utilización de contenidos y formas que suponen una discriminación social, racial, sexual, etc.

En cuanto a los objetivos generales de la etapa, no hay ninguno que aluda específicamente al conocimiento y análisis de códigos verbales y no verbales pero, probablemente, subyace este propósito en el siguiente:

5. *Reconocer y analizar los elementos y características de los medios de comunicación, con el fin de ampliar las destrezas discursivas y desarrollar actitudes críticas ante sus mensajes, valorando la importancia de sus manifestaciones en la cultura contemporánea.*

Aproximación al tema

La integración de códigos verbales e icónicos en un mensaje supone la obtención de un importante nivel de redundancia de significación, garantizándose así su decodificación por parte del lector.

Desde esta perspectiva pretendemos enfocar el tema. Nuestra propuesta está encaminada a conocer y saber utilizar las técnicas empleadas para comprender y comprobar su finalidad comunicativa; cada recurso cobra su interés en la medida en que contribuye a la de interpretación del mensaje, generalmente de carácter narrativo.

Así, por ejemplo, al analizar el contorno de una viñeta nos interesa su carácter significativo, como un signo de expresión en el eje temporal de la acción, (pasado o futuro frente al presente, tiempo ficticio de la narración de un personaje frente a tiempo real, expresión de los deseos o sueños, etc.). Igualmente, el estudio de los planos y encuadres no termina en el puro reconocimiento de los mismos, sino en saber por qué y para qué se utiliza en una situación determinada.

En esta propuesta analizaremos las distintas técnicas mediante ejercicios concretos, basados en viñetas aisladas u otras que configuran una historia, pero con el objetivo final de aprender a decodificarlas globalmente en un contexto comunicativo. Si en el discurso verbal cada palabra cobra su plena significación en relación con otras, para configurar una frase, un párrafo, un texto completo, así cada viñeta no tiene sólo significado en sí misma, sino también en relación con las demás. Creemos que es importante mantener este criterio.

Nivel educativo al que se dirige

El lenguaje del cómic puede ser un contenido abordable desde cualquier curso de la Educación Secundaria Obligatoria, siempre que se desarrolle con la profundidad y el enfoque adecuado.

Nuestra propuesta se dirigirá principalmente al núcleo central de esta etapa, localizado entre el último curso del primer ciclo y el primer curso del segundo (2.° o 3.° de E.S.O.). Creemos que esta temática interesará especialmente a estos alumnos, los cuales pueden comprender ya un cierto enfoque semiológico, inapropiado para cursos más elementales; en cursos superiores tal vez existen otros contenidos del mismo bloque más apropiados por su dosis de complejidad (prensa, publicidad, cine...), aunque por supuesto, no hay que olvidar que algunos cómics, especialmente aquellos que se dirigen a los adultos, también la tienen.

Diseño de la propuesta

Objetivos y contenidos específicos

El tema del lenguaje del cómic puede abordarse con una gran amplitud, pues no se reduce al estudio de un lenguaje característico que comprende técnicas y recursos determinados, sino que, como medio de expresión que es, transmite una serie de valores e ideologías que lo vinculan a la historia cultural y política del autor, como emisor del mensaje, y del lector, como receptor del mismo. Estudiosos de la materia como R. Gubern, U. Eco, o M. Muñoz y Zielinski lo definen como un medio de comunicación de masas. Además, contiene unos claros valores estéticos que lo relacionan con el ámbito artístico.

La necesidad de delimitación y focalización nos lleva en nuestra propuesta plantear objetivos y contenidos únicamente del primer aspecto, el análisis del lenguaje en sí mismo, sin que ello disminuya la importancia del resto, que puede ser motivo de otras nuevas aplicaciones didácticas (la historia del cómic, la realidad personal de autores destacados, la transmisión de ideologías y estereotipos culturales, la imagen de la mujer, etcétera). Aun así, recogeremos algunas sugerencias sobre estos aspectos cuando nos refiramos a actividades de ampliación y otros tratamientos del tema en cuestión.

Objetivos		Contenidos
• Reconocer y analizar los elementos que caracterizan el lenguaje del cómic. • Descubrir y constatar las interrelaciones que se establecen entre el código verbal e icónico en la elaboración del cómic. • Saber utilizar los recursos específicos del cómic para comunicar un mensaje determinado. • Contrastar mensajes similares expresados en diferentes códigos.	CONCEPTOS	• Orígenes y evolución histórica del cómic. • Lenguaje del cómic. — El lenguaje verbal. – Cateles y cartuchos: textos de relevo y de anclaje. – Globos: voz de los personajes. Rotulación convencional y especial. – Onomatopeyas (incluidas en globos o repartidas en las viñetas). • El lenguaje icónico-visual. — Líneas, formas y dimensiones de la viñeta. — Focalización y encuadre: tipos de planos y angulación. — Gestualidad. Estereotipos de los personajes. — Códigos cinéticos. — Ideogramas y metáforas visualizadas.

Objetivos		Contenidos
• Valorar y disfrutar la lectura de historietas y cómics. • Potenciar la creatividad e imaginación.	Procedimientos	• Análisis de historietas: reconocimientos de sus características y su configuración. • Interpretación de los códigos utilizados en una historieta. Reconocimiento de la significación de los elementos relevantes en el plano verbal e icónico. • Elaboración de diferentes mensajes expresados mediante la interacción del contenido verbal e icónico-visual (el eje temporal, la caracterización y el discurso de los personajes, la expresión del movimiento y la acción...). • Análisis de una historieta y elaboración del guión que le correspondería: el post-guionado. • Interpretación y transmisión de una narración o acontecimiento mediante el lenguaje del cómic. • Creación de un guión original para una historieta inventada.
	Actitudes	• Valoración del cómic como medio de expresión y apreciación de sus distintas finalidades. • Disfrute de la lectura de cómics y tebeos. • Actitud crítica ante sus mensajes.

Estructura

Esta propuesta se divide en cuatro módulos diferentes; los tres primeros contribuyen al desarrollo de los contenidos propuestos e incluyen actividades para realizar en el aula. El cuarto tiene como finalidad la elaboración de materiales utilizables por el profesorado para diseñar nuevas actividades, similares o no a las recogidas en los módulos anteriores.

Módulo I: Descubramos el mundo del cómic

Se propone una primera incursión en el mundo del cómic para conocer los aspectos generales que lo caracterizan. Este acercamiento inicial se basa fundamentalmente en un proceso que parte del acceso a una información más o menos amplia sobre el tema, mediante una observación inicial y una recogida de datos, y conduce a una reflexión posterior hasta llegar a la aplicación concreta de los contenidos estudiados.

Utilizaremos para ello un vídeo-documento, que combinaremos con algunas transparencias, con la finalidad de resumir, reforzar o ampliar los contenidos expuestos. A su vez, plantearemos diversas actividades sin medios tecnológicos que completarán el proceso de aprendizaje.

Módulo II: Trabajemos con los recursos del cómic

La finalidad de este módulo es la puesta en práctica de los principales recursos expresivos del cómic mediante ejercicios de análisis, manipulación y creación de viñetas e historietas diseñadas para este fin.

Para su desarrollo hay que tener conocimientos básicos de las características del lenguaje del cómic. Si no fuera así, se sugiere recurrir al Módulo I de esta propuesta a buscar otros medios para obtener esa información inicial.

Empleamos en esta ocasión el medio informático. Utilizaremos un programa de dibujo, llamado DE LUXE PAINT, que nos facilitará en buena medida el desarrollo de diversas actividades, especialmente de aquellas que suponen poder experimentar modificando imágenes y textos para obtener nuevos y diferentes resultados.

Módulo III: Planifiquemos un cómic

Un tercer nivel de aproximación al tema si sitúa en la elaboración de guiones, tanto de historietas ya realizadas, de las que se deducen por su observación y análisis, como de otras nuevas ideadas por los alumnos. Esta actividad presupone ya un mayor dominio en el reconocimiento y uso de las técnicas expresivas, que ha podido adquirirse en los módulos anteriores o por otros medios.

El uso de un programa de autoedición —EXPRESS PUBLISHER— nos facilitará en este caso el diseño y creación de esos guiones y su manipulación, incluyendo imágenes y textos.

Módulo IV: Fabriquemos imágenes digitales

Este último módulo presenta algunas posibilidades de aplicación de escáner —herramienta informática ya descrita en la primera propuesta de trabajo— en la generación de ilustraciones, dibujos y viñetas que puedan utilizarse como materiales para las ejemplificaciones didácticas del resto de los módulos, o para otros fines similares.

No incluye ninguna aplicación didáctica concreta pero su lectura facilitará al profesorado el diseño de la misma si lo considerara de interés.

MÓDULO	MEDIOS	MATERIALES
I	• Magnetoscopio y monitor. • Retroproyector de transparencias. • Proyector de Opacos (opcional)	• Vídeo documento EL COMIC , del *Curso de Iniciación a la lectura de la imagen y al conocimiento de los M.A.V.S,* editado por la U.N.E.D. • Transparencias relativas a recursos expresivos del cómic. • Hojas de trabajo. • Materiales impresos. • Recopilación de viñetas, de historietas y publicaciones significativas.
II	• Ordenador. • Ratón. • Impresora (opcional).	• Entorno WINDOWS. • Programa de dibujo DELUXE PAINT II. • Ficheros de trabajo. • Materiales impresos. • Hojas de trabajo.
III	• Ordenador. • Ratón. • Impresora.	• Entorno WINDOWS. • Programa de autoedición EXPRESS PUBLISHER. • Ficheros de trabajo. • Hojas de trabajo.
IV	• Ordenador. • Impresora. • Escáner.	• Entorno WINDOWS. • Programa de tratamiento de imágenes FOTO TOUCH.

Sugerencias para la lectura, y aplicación de los módulos

Como ya dijimos anteriormente, debido a la complementariedad de los módulos resulta muy aconsejable la lectura completa de todos ellos para obtener una visión más amplia sobre el tratamiento del tema con tecnologías de la información y comunicación.

Sugerimos, para ello, realizar el recorrido por los módulos en el mismo orden en que se presentan; sin embargo, damos aquí unas breves pautas para realizar lecturas independientes o parciales de toda la propuesta:

- Para los profesores y profesoras que quieran adquirir información sobre el lenguaje del cómic o para ampliar los conocimientos que posean sobre este tema, aconsejamos la lectura del Módulo I, sobre todo el visionado del vídeo-documento propuesto.

- Para aquellos que se interesen por los Módulos II y III, indicamos la conveniencia de completar el desarrollo de uno u otro, o de ambos, con la lectura del Módulo IV, que aporta posibilidades de generación de nuevos materiales para sus aplicaciones.

En cuanto a las ejemplificaciones de uso en el aula, puede ser importante observar cómo se complementan y se relacionan entre sí para desarrollar el tema completo.

- *Una vez leídas todas las ejemplificaciones didácticas de los distintos módulos, elabore un esquema final que ennumere todas las actividades en un orden establecido, reproduciendo un posible (pero no único) proceso de aplicación en el aula, combinando de forma secuenciada las actividades propuestas en los módulos.*

Módulo I
Descubramos el mundo del cómic

Exposición inicial

1. El vídeo
   - El vídeo-documento seleccionado
   - Otros vídeo-documentos alternativos
2. Las transparencias
   - Descripción
   - Cómo se han elaborado

Actividades para la formación del profesorado

- Sobre el vídeo
  - — Primeros pasos
  - — Análisis y valoración del vídeo-documento propuesto
  - — Los contenidos y su estructura: qué nos comunica
  - — Elementos expresivos: cómo nos lo comunica
  - — Funcionalidad del vídeo-documento
  - — Un posible punto de vista acerca del vídeo-documento
- Sobre las transparencias

Ejemplificación didáctica

- A quién va destinada
- Orientaciones didácticas
- Organización y agrupamientos
- Materiales
- Proceso de implementación: actividades
  - — Actividad número 1: ¿Qué es el cómic?
  - — Actividad número 2: El formato: distribución y aspecto de las viñetas
  - — Actividad número 3: Encuadres y angulación
  - — Actividad número 4: Globos, cartelas y cartuchos. Las palabras y los sonidos
  - — Actividad número 5: Los personajes: acción y expresividad
  - — Actividad número 6: El guión
  - — Actividades de ampliación

Anexos

- Anexo 1
- Anexo 2
- Anexo 3

Exposición inicial

La intención principal de este módulo es introducirse, gracias al medio audiovisual, en el complejo mundo del cómic para obtener una visión global de sus características y adquirir la capacidad de reconocimiento de aquellos recursos expresivos utilizados habitualmente por este medio. Se completará esta aproximación con la observación del proceso de elaboración de un guión, abordándose de esta forma la mayoría de los contenidos conceptuales delimitados en nuestra propuesta.

Desde el punto de vista del desarrollo del tema se encuadra en un primer nivel, muy indicado para iniciar su tratamiento con los alumnos. Puede aplicarse de forma independiente o combinarse con actividades del resto de los módulos.

Centraremos la actividad alrededor de un vídeo-documento editado por la U.N.E.D., denominado *El COMIC*, que pertenece a la serie *Lectura de imágenes y medios audiovisuales*, y se complementará con unas TRANSPARENCIAS elaboradas para este fin.

El vídeo

El vídeo-documento seleccionado

Esta producción, esencialmente de carácter informativo, nos ofrece durante algo más de 50 minutos un recorrido por los diversos aspectos fundamentales del cómic: las características que lo definen, sus orígenes, los códigos que utiliza en el plano verbal e icónico, los recursos plásticos, el proceso de producción, sus funciones desde el punto de vista socio-cultural, etc. A esto se añade una última parte destinada a los docentes sobre sus posibilidades de aplicación y estudio en el ámbito educativo.

Esta amplitud en el desarrollo del tema es uno de los criterios que nos han llevado a seleccionar este vídeo-documento entre otros, a lo que se añaden sus buenas cualidades en su planteamiento, su estructura y realización técnica. Analizaremos estos aspectos más detenidamente en el apartado de formación tecnológica y didáctica proponiendo la elaboración de una valoración minuciosa de este material, especialmente porque hasta la fecha no se acompaña de ninguna guía didáctica.

Otros vídeo-documentos alternativos

Existen en el mercado otros materiales audiovisuales que abordan esta temática de diversas maneras. Vamos a realizar una breve reseña de algunos de ellos (sus datos identificativos se recogen en el Anexo 1):

- En la misma línea de *EL COMIC*, que presenta un recorrido general por diferentes aspectos del tema, encontramos el vídeo-documento. *HISTORIA Y LLENGUATGE DEL COMIC*, aunque el tratamiento es menos detallado y profundo.

Se basa su elaboración en la combinación de la voz narradora, que pertenece a Roma Gubern —estudioso en la materia—, con ilustraciones y dibujos de historietas de su propia iconoteca. Así pues, su función primordial es informativa. No presenta efectos gráficos especiales ni recurre a otro tipo de imágenes que no sean fijas (exceptuando el discurso introductorio); probablemente se echa en falta el uso de imágenes en movimiento cuando se analiza la relación existente entre el cine y el cómic.

Tras una exposición inicial de los elementos básicos del mundo de la historieta, los contenidos se desarrollan en cuatro bloques que abordan los siguientes aspectos:

— Antecedentes y orígenes del cómic.

— Diferencias y similitudes entre el cómic y el cine.

— Convenciones lingüísticas de los cómics.

— Montaje y dinámica narrativa del cómic.

Aunque originalmente no esté en castellano pensamos que esto no debe dificultar excesivamente su entendimiento y, de cualquier forma, puede ser útil por los ejemplos de viñetas e historietas que presenta.

- Existen otros vídeo-documentos que se ciñen a aspectos más concretos y específicos, tratados con mayor profundidad, que pueden ser útiles para ampliar ciertos contenidos. En general se centran en los diferentes estilos y su evolución a lo largo de la historia, así como en sus creadores famosos. En esta línea se encuentra una producción de la empresa EPISA, que se distingue por su gran calidad de ejecución, su amplitud de recursos gráficos expresivos y estéticos y la dinamicidad de su desarrollo.

  CÓMIC: NOVENO ARTE es una colección de 13 programas que narran de forma documental y cronológica el nacimiento, la trayectoria y evolución del cómic. Cada programa se corresponde con una década del siglo XX. Presentan una introducción documental al período correspondiente y las producciones más importantes del mismo, así como los autores más destacados. Recoge también diversas entrevistas con afamados dibujantes.

  Además de ser interesante en su totalidad para conocer estos contenidos específicos, proporciona también gran cantidad de imágenes que permiten analizar distintas técnicas del cómic en diferentes épocas y géneros; de esta forma, el profesor puede seleccionar los fragmentos que puedan ser provechosos para el tratamiento del tema. Puede ser adecuado no sólo para dar información sino también para motivar y estimular la imaginación y la creatividad. Se recomienda sobre todo para el último ciclo de Secundaria Obligatoria.

  La misma productora de este vídeo ha producido también otro vídeo-documento dedicado a los *GRANDES MAESTROS DEL COMIC*, en esta misma línea.

Por último, podríamos mencionar aquellos materiales que se producen en localidades y zonas concretas para mostrar y recoger experiencias didácticas en centros de enseñanza, talleres, etc.

Estas iniciativas son interesantes en cuanto que presentan ejemplos de aplicaciones en contextos reales, y su destinatario suele ser el profesorado. Intentan difundir y destacar las posibilidades de tratamiento del cómic en el ámbito educativo; sin embargo, al carecer de buenos medios tecnológicos y profesionales para su producción, adolecen en general de una menor calidad en su realización y en el tratamiento de la imagen, por lo que su mayor valor radica en su propósito. Un ejemplo de vídeo-documento en esta línea es *INTRODUCCION DE LA IMAGEN EN EL AULA: EL COMIC,* cuya edición/distribución fue realizada en 1987 por un Centro de Profesores de Valencia.

Las transparencias

Descripción

Las transparencias correspondientes al Módulo *Descubramos el mundo del cómic* se incluyen impresas en papel (Anexo 2) y algunas también en fichero informático. Son las siguientes:

NÚMERO	CONTENIDOS	ELABORACIÓN
1	Figura humana completa	Dibujo en papel
2	Paralelogramos de distintos tamaños incluidos unos en otros	Fichero generado con Express Publisher: TRANSPA1.EWD (Se adjunta en papel y en fichero)
3	Rótulos sobre distintos planos o encuadres	Fichero generado con Express Publisher: TRANSPA2.EWD (Se adjunta en papel y en fichero)
4	Diversas cámaras enfocando a un objeto (bicicleta) desde distintos ángulos	Fichero generado con Express Publisher: TRANSPA3.EWD (Se adjunta en papel y en fichero)
5	Rótulos indicativos de los diferentes ángulos de enfoque.	Fichero generado con Express Publisher: TRANSPA4.EWD (Se adjunta en papel y en fichero)
6	Plano general de una calle	Fichero tipo PCX utilizable con DeLuxe Paint II, entre otros programas: CALLE.PCX (Se adjunta en papel y en fichero)
7 y 8	Tipos de globos	Dibujo en papel

Las ventajas generales que pueden aportar las transparencias como medio didáctico en el aula son diversas y vienen dadas por sus características esenciales:

- Por la facilidad que ofrecen para presentar una información ya estructurada previamente, resultan muy indicadas para mostrar breves esquemas y palabras claves que guíen y sinteticen una exposición y explicación oral de nuevos contenidos. También resultan muy adecuadas para presentar gráficos o dibujos que ilustren o ejemplifiquen unos contenidos determinados.

Este segundo aspecto es el que subyace en la mayoría de las transparencias que hemos diseñado para aplicar los contenidos ofrecidos en *EL COMIC*. En la mayoría predomina la información gráfica, que será apoyada por el discurso oral del profesor o la profesora.

- Generalmente están destinadas a ser proyectadas en las distintas pausas que se establecen durante el visionado del v. documento[1]. La función primordial de casi todas es informativa y, servirán también para realizar ejercicios colectivos de análisis y reconocimiento. Esta última intención es la que presentan esencialmente las transparencias 6, 7 y 8.
- Otra de las cualidades interesantes que poseen estos materiales es la capacidad de fraccionar o presentar secuencialmente la información. Mediante la superposición progresiva se consigue aumentar el volumen de información, diferenciando el proceso explicativo en distintas fases conectadas entre sí.

  Esto facilita en gran medida la exposición de los contenidos partiendo de una idea que se desarrolla progresivamente. Una transparencia hace de base y las demás presentan informaciones que se corresponden exactamente con las anteriores. Este aspecto es uno de los que han fundamentado nuestra elección de la retroproyección, que nos servirá para mostrar visualmente algunas técnicas del cómic y proponer ejercicios basados en este sistema. Este es el caso de las transparencias 1, 2 y 3, o 4 y 5.
- Otra opción interesante que también aplicamos en nuestra propuesta es la utilización de un acetato en blanco para que el profesorado y los propios alumnos y alumnas puedan señalar, recuadrar o hacer indicaciones sobre un gráfico o dibujo, tantas veces como sea necesario y sin alterar la transparencia base original. La transparencia 6 está diseñada con esta intención, pues sólo se muestra una escena sobre la cual se definirán distintos elementos (planos, ángulos...)

Cómo se han elaborado

La mayoría de ellas han sido generadas con el programa informático de autoedición Express Publisher. Una de las razones de elección del mismo es su utilización en otros módulos de ambas propuestas de trabajo; de esta forma, si al profesor le interesa, puede modificarla o imprimirla directamente con este programa, el cual puede aprender a usar mediante la guía de utilización correspondiente, incluida en esta publicación) y realizando las actividades de formación para el profesorado que proponemos en el Módulo II de la primera propuesta (LA PRENSA Y OTRAS PUBLICACIONES) y en el Módulo III de ésta misma.

La transparencia 6, sin embargo, ha sido convertida en fichero de dibujo tipo PCX, utilizable con DELUXE PAINT, a partir de un dibujo en papel. También es posible modificarla con este programa, que, como en el caso anterior, es una herramienta utilizada en Módulo II de esta propuesta de trabajo.

Por último, se presentan dos transparencias dibujadas en papel. Si queremos manipularlas con ordenador, deberemos convertirlas en ficheros utilizando un escáner y un programa de retoque fotográfico (FOTOTOUCH), para lo cual aconsejamos recurrir al último módulo de esta propuesta, *Fabriquemos imágenes digitales*, o bien al último módulo de la propuesta número 1 LA PRENSA Y OTRAS PUBLICACIONES.

[1] Vídeo-documento (a partir de aquí utilizaremos esta abreviatura en diversas ocasiones).

Actividades para la formación del profesorado

Sobre el vídeo

Primeros pasos

Lo primero que debemos hacer antes de realizar las actividades de este módulo es conocer los fundamentos básicos de la tecnología del medio. Ello supone descubrir las características principales del equipamiento de que disponemos, relativas a estos aspectos:

— Tipo y formato del equipo. Materiales que lo integran.

— Conexionado del magnetoscopio y del monitor-televisor, y posterior sintonización si fuera necesario.

— Funciones y mandos de puesta en marcha y visualización, avance, retroceso, parada, uso del contador de tiempo, etc. Para este módulo en concreto no es necesario conocer el proceso de grabación.

- *Revise la publicación* Tecnología Audiovisual. Guía de utilización *que se adjunta y realice una lectura detallada de los aspectos básicos de puesta en funcionamiento del vídeo. Recurra igualmente al manual de instrucciones específico de su equipamiento para conocer sus características básicas.*
  Conecte su equipamiento y visualice una cinta. Practique y compruebe las funciones básicas del mismo.

Análisis y valoración del vídeo-documento propuesto

Como no disponemos de una guía didáctica de este material resulta imprescindible realizar no sólo una valoración general del mismo sino también un análisis más detallado, el cual nos permita posteriormente diseñar las actividades para los alumnos y las alumnas y utilizar el vídeo-documento de forma más provechosa. Por otra parte, no debemos olvidar que nuestra propuesta gira en torno a los sistemas de comunicación verbal y no verbal, entre los cuales se incluye, sin duda, el lenguaje audiovisual, y de ahí que se justifique este análisis en mayor medida.

Proponemos por tanto una serie de ejercicios encaminados a la reflexión y el análisis detallado del v. documento en sus diferentes aspectos. Posteriormente dedicaremos un apartado específico —*Un Posible punto de vista acerca del vídeo-documento*— que ofrece algunas posibles respuestas a los interrogantes planteados en las actividades. El lector puede contrastar sus propias conclusiones con las que aquí se exponen.

El primer paso que debemos realizar si desconocemos el vídeo-documento es visionarlo en su totalidad para obtener una percepción global del mismo. Por otra parte, conviene reseñar sus datos identificativos en una ficha, para un posible uso posterior.

- *Lea el glosario incluido en los apéndices de la guía de utilización de tecnología audiovisual.*
- *Realice un primer visionado general del vídeo propuesto: El COMIC.*
  - — *Haga una pequeña reflexión sobre sus primeras impresiones y anótelas si lo considera oportuno para contrastarlas posteriormente. Le sugerimos algunas posibles cuestiones: ¿Ha captado su atención general? ¿Le ha resultado fácil de comprender? ¿Le ha parecido monótono o, por el contrario, interesante y motivador? ¿Ha detectado la información que intenta transmitir y la estructura que subyace en su presentación? ¿Utiliza diferentes tipos de imágenes? ¿La calidad del sonido es buena? ¿Qué le ha llamado más la atención?...*
  - — *Observe la información que presenta la carátula y el intervalo del documento comprendido desde la secuencia 47:20 hasta el final. Trate de completar los datos de la ficha identificativa que se recoge en el Anexo 1.*
- *A partir de este momento es necesario realizar nuevos visionados del v. documento para analizar aquellos aspectos que nos interesan; así pues aconsejamos visionar la cinta tantas veces como se considere oportuno para realizar las actividades que proponemos a continuación.*

  Probablemente no se necesite realizar un visionado para resolver cada cuestión, y por ello es conveniente leer primero las propuestas de análisis, para posteriormente reagruparlas según se estime necesario. Por otra parte, en varias ocasiones acotaremos el fragmento y las secuencias sobre las que versan los distintos ejercicios.

  Le recordamos que el principio de la cinta debe coincidir con el del contador de tiempo (00:00).

Los contenidos y su estructura: qué nos comunica

1. El mensaje que intenta transmitirnos cualquier v. documento informativo se presenta siempre bajo algún tipo de estructura, que puede ser evidente o no, según la intencionalidad de sus autores y también el grado de calidad del diseño y planificación del mismo.
   - *El COMIC presenta una información que está inicialmente estructurada de una forma concreta, y se manifiesta externamente a través de varios recursos. Intente determinarla y descubrir estos últimos.*
   - *¿Cree que abarca suficientes aspectos del tema en relación con la duración del v. documento? ¿Está equilibrado el grado de desarrollo y tratamiento de cada parte?*
   - *El COMIC aborda más contenidos de los que hemos delimitado en esta propuesta. Localice el intervalo de secuencias que se ajusta a estos últimos y defina las tres partes diferenciadas a las que corresponde.*

2. La elaboración del guión técnico es una tarea compleja y laboriosa, especialmente para las personas que no están familiarizadas con el reconocimiento de todos los elementos que lo integran. En su defecto, nos resultará imprescindible elaborar un esquema más o menos detallado del desarrollo del v. documento, de forma muy similar a una "escaleta temática". Ello nos ayudará en gran medida a definir posteriormente actividades para nuestros alumnos.

SECUEN.	BLOQUE TEMÁTICO	OBJETIVOS/CONTENIDOS	RECURSOS VISUALES
02:00 *03:07* *04:48*	1. EL CÓMIC	• *Definición y características del Cómic.* • *Orígenes y antecedentes.* • *Evolución: relación con el cine.*	• *Escena del saxofonista: imagen en movimiento y dibujos.* • *Imágenes fijas: Filacterias y Aleluyas.* • *Imágenes en movimiento de cine mudo.* • *Viñetas.*

- *Complete el modelo de escaleta temática que presentamos a continuación, referido al intervalo desarrollado desde el inicio del documento hasta la secuencia 32:00. Proponemos un desarrollo inicial como ejemplo, según nuestra propia interpretación.*

3. La estructuración de la información ofrecida por el v. documento puede ser perfectamente adecuada al desarrollo del tema; sin embargo, a menudo podemos encontrar temas comunes o relacionados que se tratan en apartados diferentes, los cuales debemos detectar si deseamos adquirir una visión completa y unificada de los mismos; también es posible que consideremos oportuno seleccionar algunas escenas determinadas para comentar y analizar con nuestros alumnos y alumnas.

De esta forma, nos apartamos —al menos temporalmente— del visionado lineal, para desplazarlos sucesivamente a esos fragmentos que configuran un enfoque común, en virtud de nuestros intereses.

- *La relación existente entre el cómic y el cine aparece tratada, aunque de forma somera, en el v. documento. Localice los fragmentos que lo recogen y determine a qué se refieren.*

- *Podemos considerar que el código gestual puede relacionarse directamente con el tema del lenguaje del cómic; sin embargo, su tratamiento aparece en un apartado diferente en el v. documento. Descubra en qué momento se nos presenta y reflexione sobre su vinculación con otros fragmentos de la cinta.*
- *La información que ofrece el v. documento sobre los recursos del lenguaje del cómic pueden sugerirnos actividades de reconocimiento de los mismos en determinadas viñetas. Seleccione algunas de las que aparecen en EL COMIC que puedan servir para este fin.*

Elementos expresivos: cómo nos lo comunica

Los medios utilizados para transmitir un mensaje mediante el lenguaje audiovisual superan notablemente la pura combinación de una voz narradora y una sucesión de imágenes. Probablemente la eficacia de un documento radica en la utilización adecuada y variada de recursos expresivos que, combinados de forma equilibrada, justifican el uso del vídeo como instrumento más adecuado para el tratamiento de un tema en concreto.

Por ello, es importante valorar los elementos expresivos que subyacen en *EL COMIC* para evaluar su calidad y su posible eficacia, determinando qué funciones cumplen la imagen y el sonido y cómo se interrelacionan.

La imagen

- *Observe si el enfoque de las imágenes es adecuado: valore la nitidez y estabilidad de la imagen, la variedad de planos, encuadres y angulaciones, el movimiento de la cámara en el espacio... Busque algunos ejemplos en donde esté claramente justificado el cambio de plano o el encuadre.*
- *¿Cree que existe una adecuada sincronía e interrelación entre la narración y las imágenes? Localice algunos ejemplos donde:*
  - *— El narrador comenta y explica una imagen concreta.*
  - *— La imagen sirve para explicar y demostrar lo que el narrador cuenta.*
  - *— La imagen se presenta por sí sola, sin narrador.*
- *Según su opinión, ¿aparece algún toque de humor? Si lo hubiera, ¿se transmite fundamentalmente por la narración o por la imagen?*
- *Descubra algún efecto interesante en el montaje de las imágenes.*

El sonido

- *La información verbal casi siempre es transmitida por una voz narradora, masculina; sin embargo no es la única; localice otros narradores y narradoras. ¿Qué función cumplen?*

- *En ciertos momentos el narrador desaparece para dejar paso a personajes de la escena que se manifiestan oralmente. Ejemplifíquelo con un caso y busque su justificación.*
- *Escuche con mayor detenimiento la banda sonora y descubra si cambia o es siempre la misma. ¿Hay variedad de estilos? ¿Es adecuada o le resulta poco apropiada? ¿Tiene calidad?*
- *Observe si la estructura por bloques se manifiesta también por un cambio en la banda sonora. Descubra otros ejemplos en los cuales el cambio de música está en relación con el cambio de contenidos, imágenes, etc.*

Funcionalidad del vídeo documento

- *Una vez que ha analizado los diferentes aspectos del v. documento, ¿cuál considera que es su función principal? Marque en esta lista aquellos aspectos para los cuales cree que pueda ser útil este vídeo.*

  — *Dar información.*
  — *Motivar.*
  — *Enseñar una destreza.*
  — *Aprender un concepto.*
  — *Promover un debate.*
  — *Modificar actitudes.*
  — *Estimular la imaginación.*

Un posible punto de vista acerca del vídeo-documento

Este v. documento, cuyos datos identificativos vienen recogidos en el Anexo 1, presenta una estructuración claramente definida; la información se desarrolla mediante cuatro bloques diferenciados por el tipo de contenidos: la primera parte realiza una introducción general del cómic y sus orígenes; en la segunda, realiza un análisis de los diferentes recursos y convenciones que configuran el lenguaje del cómic; el tercer bloque, describe las diversas fases del proceso de realización de una historieta; en último lugar se repasan las diferentes funciones del cómic y sus posibles aplicaciones en el ámbito didáctico.

Esta estructuración se manifiesta de forma intencional por medio de diferentes recursos: un corte del ritmo narrativo y un cambio y breve detenimiento de la imagen; la inserción de un plano blanco de transición, la aparición de un rótulo alusivo, realzado y la ausencia de música.

A su vez, los diversos aspectos que se tratan en cada bloque se van diferenciando gracias a diversas técnicas, como la inserción de un plano negro de transición o el barrido en forma de cortinilla, una pausa en la narración, un cambio de imagen e incluso una variación en la música; pongamos como ejemplos (hay muchos) el cambio que se produce en la secuencia 12:44 o en la 16:35.

Los contenidos son variados, abordando diferentes aspectos del tema de forma clara y a buen ritmo. Presenta muchos ejemplos gráficos a toda la información expuesta, sobre todo, una buena colección de viñetas e historietas.

Un posible esquema de los fragmentos que se relacionan con los contenidos de nuestra propuesta puede ser el siguiente:

SECUEN.	BLOQUE TEMÁTICO	OBJETIVOS/CONTENIDOS	RECURSOS VISUALES
01:01		• Presentación general del curso.	• Montaje de imágenes fijas ; efectos de movimiento de las mismas; rótulos.
02:00 03:07 04:48	1. EL CÓMIC	• Definición y características del cómic. • Orígenes y antecedentes. • Evolución: Relación con el cine.	• Escena del saxofonista: imagen en movimiento y dibujos. • Imágenes fijas: filacterias y Aleluyas. • Imágenes en movimiento de cine mudo. • Viñetas.
07:17 10:07 12:42	2. LENGUAJE	• Formato de presentación y publicaciones. Tipología. • Formato de página: forma y tamaño de las viñetas. Conexión de las mismas. • Encuadres y planos.	• Escenas diversas de personajes realizando distintas acciones en tres ambientes: un bar, un parque y una habitación. • Escena de un dibujante en su estudio. • Escena del saxofonista y dibujos. • Viñetas e historietas.
15:30		• Angulación y punto de vista.	• Escena del saxofonista y dibujos. • Viñetas e historietas.
16:35 17:22 18:53		• El lenguaje verbal. • Cartelas. • Tipos de globos. • Las onomatopeyas.	• Escenas de un hombre y una mujer en la calle. • Dibujos. • Cartelas y globos. • Viñetas e historietas.
19:59 22:11		• Los recursos plásticos: líneas cinéticas y signos de apoyo. • Las metáforas visuales.	• Escenas de un corredor en un parque. • Dibujos y rótulos.

SECUEN.	BLOQUE TEMÁTICO	OBJETIVOS/CONTENIDOS	RECURSOS VISUALES
23:13 24:27 26:11 28:40 31:52	3. REALIZACIÓN (...)	• El guión literario. • La viñeta. El desarrollo temporal. • Confección de un guión. La tarea de documentación. • Creación de personajes y código gestual. (...)	• Escenas de un dibujante en su estudio de trabajo. • Escenas en una biblioteca. • Textos escritos. • Escenas de un corredor en un parque. • Dibujos. • Viñetas. (...)

Tal vez la mayor dificultad que presenta el v. documento en cuanto a la exposición de los contenidos reside en el uso de un registro de lenguaje bastante culto, con un vocabulario a veces complejo (poco coloquial) que puede resultar demasiado elevado para los alumnos. Lógicamente la producción de este material ha sido realizada en el ámbito universitario (UNED) y su destino inicial no son los alumnos de Secundaria Obligatoria; sin embargo, llevando a cabo un visionado bastante secuenciado, en breves fragmentos, y planificando bien la actividad, es fácil subsanar este problema. Hay que tener en cuenta que el buen planteamiento didáctico que subyace en el v. documento facilita en gran medida esta tarea.

La combinación que presenta *EL COMIC* de recursos visuales y auditivos nos parece acertada, sin que predomine excesivamente un aspecto u otro. Las relaciones que se manifiestan entre el mensaje emitido por el narrador y el que nos transmite la imagen son variadas según las necesidades comunicativas. De esta forma, encontramos distintas interrelaciones, como por ejemplo:

- La imagen ilustra o ejemplifica la información transmitida por el narrador. Esta relación se presenta muy a menudo y suele ser la más generalizada, pues el hilo conductor viene dado por la narración oral; un caso claro es aquel en el que se visualizan viñetas que muestran los recursos analizados (por ejemplo, 28:56-29:09) o también aquellos planos en los que se nos muestra un caso concreto de guión y su estructura (26:11-26:30).
- El narrador explica o se refiere a una imagen concreta, que tiene especial relevancia o significación; en este caso, la expresión oral se vincula directamente a la imagen, y ambas se complementan plenamente para transmitir el mensaje. Encontramos varios ejemplos en el intervalo 14:21-15:28.
- En algunos momentos las imágenes se manifiestan solas, sin narrador; esta situación suele producirse ante un cambio de contenido, ya sea al principio, como preparación o introducción al mismo, o al final, momento en el que suelen aparecer conjuntos de viñetas con algún elemento en común. Destacan especialmente aquellos intervalos en los que se presentan dibujos con rótulos para mostrar distintos recursos (22:11-23:12.) En este caso la imagen transmite por sí sola la información.

La riqueza de imágenes de distinta naturaleza o procedencia añade calidad y capacidad expresiva a este documento. Se destaca, por ejemplo, la utilización de imagen fija, mediante fotogramas (23:14), rótulos, dibujos, ilustraciones, viñetas e historietas (como ejemplos podemos mencionar las secuencias que se desarrollan a partir de los siguiente puntos: 23:14, 12:42:-13:40, 03:07, 17:03, 24:27, 10:09), junto con imágenes en movimiento, como fragmentos de películas de cine (04:48-5:32), escenas rodadas específicamente para el v. documento (02:16-02:25...), escenas de la vida real o simulaciones de la misma (08:08-08:20).

La utilización de formatos en blanco y negro y en color se añade a esta lista, destacando especialmente el efecto conseguido con la combinación de ambos. En este sentido también es destacable la transformación de imágenes reales en movimiento en dibujos (imagen fija). Pongamos como ejemplo de todo ello la aparición de la escena del saxofonista, en el intervalo 02:21-02:39.

Esta escena y su desarrollo servirá para explicar diferentes técnicas a lo largo del v. documento, y encabezará dos de los bloques temáticos. Existen también otras que se utilizan en distintos momentos, como ocurre con aquella en la que se produce un diálogo entre un hombre y una mujer (la "escena del beso") o la del corredor en el parque, ambas protagonizadas por actores conocidos. Ésta última presenta imágenes con toques de humor, que también se combinan con una música adecuada a este tono.

La calidad de la guionización y la producción se revela también por la correcta utilización de la cámara, con una variedad de tipos de planos que se suceden a buen ritmo. La utilización del primer plano está plenamente justificada cuando se trata de poner en evidencia una acción u objeto de forma detallada; un ejemplo de esta focalización se produce en el intervalo 24:14-24:28, entre otros muchos. Por otra parte, se utiliza también el movimiento de la cámara con una intención comunicativa definida en casos como el intervalo 10:09-10:54 (indicación de secuenciación y direccionalidad de la lectura de un cómic) o con un sentido más estético, como en las secuencias 23:54-24:14.

El sonido tiene buena calidad, sin que se produzcan interferencias con ruidos ambientes o de otros tipos, y su volumen se adecua a los distintos momentos del v. documento (disminuye cuando habla el narrador y aumenta cuando la imagen se presenta por sí sola).

La voz narradora se identifica fundamentalmente con una voz masculina que se manifiesta durante todo el v. documento; sin embargo, también aparecen otros narradores, masculinos y femeninos, cuya misión es la lectura de textos concretos que aparecen en pantalla: así ocurre en la interpretación oral de los "bocadillos" que aparecen en el intervalo 17:54-18:15 y la lectura del guión que se muestra en las secuencias 26:31-27:38; de esta forma, se manifiesta un cambio en la función narrativa, que se produce en un "plano o nivel" diferente a la narración general, a la vez que se consigue centrar la atención en el ejemplo presentado.

En otras ocasiones, el narrador deja paso a los propios personajes que intervienen en una escena, para que se expresen por sí mismos; este cambio no se produce únicamente para evitar la monotonía en el discurso sino que viene dado por el propio acto de comunicación que se nos muestra: así ocurre con la interpretación de "la escena del beso" o con los fragmentos relativos a las experiencias didácticas en el aula.

En cuanto a la banda sonora, es variada en estilos, evitándose la monotonía (especialmente porque la duración de la cinta es amplia) y nos parece adecuada al tono de la narración; en algunos momen-

tos se utiliza como recurso para mostrar un cambio de contenido o pasar de una parte más narrativa a otra donde predomina la imagen (p.e., cuando se realiza una presentación sucesiva de viñetas). En varias ocasiones fragmentos similares se retoman en distintas partes del v. documento y, a veces, coinciden en el personaje al que se asocian; así ocurre con las secuencias 19:58-22:10 y 22:59-31:52.

Visto todo lo anterior, nos inclinamos por destacar que la función primordial del v. documento, la informativa, se enriquece por la utilización de recursos gráficos y sonoros, siendo útil también para motivar a los alumnos en el descubrimiento del mundo del cómic y estimular su imaginación y creatividad; por último, algunas partes del discurso, como la dedicada a las funciones del medio (que se aleja de nuestros contenidos) puede ser interesante para promover un debate, aunque no sea su intención primera.

La duración del v. documento es extensa, y por tanto se ha de pensar en una delimitación de los fragmentos o bloques a la hora de visionarlo con los alumnos. Por otra parte, en cuanto a su consideración didáctica, ha de tenerse en cuenta que la información está muy condensada y que el vocabulario es complejo en ocasiones, puesto que el receptor inicial al que se dirige es el profesor y no el alumno (de ahí el bloque final relativo al tratamiento didáctico del tema).

En relación con su carácter informativo, el mensaje que nos transmite es extenso y no sólo se refiere a conceptos y nociones, sino también a la comprensión y reconocimiento de procedimientos y técnicas. Quizá la estructuración tan definida y la presencia tan clara de la narración reduce las posibilidades de una interpretación más personal y diversificada del v. documento y limita un tanto el carácter polisémico de las imágenes.

Sobre las transparencias

- *Revise las transparencias que se adjuntan y valore su diseño. Haga un ejercicio de imaginación sobre su posible utilización en el aula.*
- *Fotocopie algunas de las transparencias incluidas en el Anexo 2.*
- *Proyecte las transparencias sobre una pantalla y compruebe el resultado. Decida cuál es la distancia y el enfoque más adecuado.*
- *Diseñe alguna transparencia que...*

  — *muestre las partes de un globo.*

  — *resuma los recursos expresivos más importantes del cómic.*

Ejemplificación didáctica

El desarrollo de esta aplicación tiene como eje central el visionado del v. documento *El COMIC* —comentado ampliamente en el epígrafe anterior— y las actividades que de ello se derivan. Su interés primordial reside en el aprovechamiento de este material audiovisual para presentar a los alumnos una panorámica general de las particularidades que caracterizan el lenguaje del cómic.

A esto se le une el uso de transparencias que se utilizarán en determinados momentos del visionado, generalmente para sintetizar o complementar la información y realizar ejercicios colectivos.

Todo ello se incluye en un proceso global y secuenciado de actividades con material audiovisual que alternan con otras desarrolladas sin medios tecnológicos específicos.

A quién va destinada

Esta ejemplificación se plantea inicialmente para su aplicación con alumnos y alumnas de segundo curso de E.S.O, aunque podría ser igualmente válido para tercero de la misma etapa educativa.

A esta edad suponemos que el alumno tiene la madurez suficiente para analizar el discurso del cómic con más detalle y profundidad que en la etapa anterior, donde probablemente ya se haya producido algún acercamiento a este medio (es un contenido de la E. Primaria). Así pues, partimos de un grupo que conoce de forma vivencial e intuitiva el mundo de las historietas y, sólo de forma general, algunas de sus peculiaridades.

En el plano lingüístico deben tener nociones sobre lo que es un código y conocer la existencia de distintos sistemas de comunicación. La reflexión sobre la Lengua que ya han iniciado en cursos anteriores, basada en la identificación de elementos formales en los distintos planos lingüísticos de acuerdo con la norma y la situación comunicativa, será de gran ayuda para explorar otros sistemas que poseen sus propios recursos expresivos.

Por otra parte, la riqueza de vocabulario y el dominio de la comprensión oral pueden influir en la mayor o menor facilidad de entendimiento del v. documento, debido al tipo y registro de lenguaje utilizado; es muy conveniente que el grupo posea un nivel medio-alto de desarrollo de estas capacidades.

En cuanto al medio tecnológico, la experiencia previa que tengan los alumnos en visionar y analizar v. documentos informativos, les facilitará en gran medida el reconocimiento rápido de la información relevante y la posibilidad de extraer datos concretos por escrito. Sin embargo, no consideramos esto como un requisito previo imprescindible; la clara estructura y secuencia que presenta *El COMIC* facilitará esta tarea y, en última instancia, se podrá ralentizar el ritmo de desarrollo de las actividades iniciales para aumentarlo progresivamente o hacer una selección de las mismas en función de su complejidad.

Orientaciones didácticas

La exposición general y las diversas sugerencias que sobre el uso del vídeo y las transparencias hemos realizado anteriormente pueden servirnos de guía para establecer la metodología más adecuada con estos medios. A ello se le unen las especificaciones concretas que vienen dadas por el tema que nos ocupa y por las actividades que vamos a presentar. Nos referimos a ello a continuación.

El mundo del cómic y la historieta rara vez es desconocido por los alumnos y alumnas, al menos de forma práctica, en cuanto que han sido o continúan siendo lectores y lectoras habituales o esporádicos de los mismos. Por ello, puede ser oportuno introducir el tema partiendo de su propia experiencia y conocimientos, intentando al mismo tiempo suscitar un interés inicial por el trabajo que van a realizar.

Esto puede realizarse, por ejemplo, mediante un coloquio inicial en el cual los alumnos compartan sus vivencias y opiniones personales sobre la lectura de cómics o historietas; algunos de los puntos que puede plantear el profesor para dinamizar el debate son:

- Desde cuándo leen historietas y tebeos.
- Qué publicaciones conocen, de qué tipo son (humor, terror, policíacas, ciencia-ficción...) y por cuál se inclinan.
- Cuáles son sus personajes preferidos y por qué.
- Si han cambiado sus gustos con el paso del tiempo, etc.

A partir de aquí puede ser conveniente presentar al alumnado un pequeño esquema sobre los contenidos y los objetivos que vamos a abordar y comentarles de forma general el trabajo que van a realizar, haciéndoles partícipes de nuestra planificación. De esta forma puede enriquecerse nuestra propuesta con algunas de sus sugerencias y, al mismo tiempo, creamos unas expectativas y un interés inicial.

En estos primeros momentos es importante invitar al alumnado a recopilar y traer diferentes tipos de cómics, tanto de aquellos que configuran publicaciones específicas como de otros incluidos en revistas y periódicos. Se dispondrá así de un material que será muy útil para realizar posteriores actividades de ejemplificación, estudio y análisis; lo ideal sería que este material fuera manipulable directamente, sin que existiera ningún inconveniente para recortarlo, pegarlo, modificarlo..., pero no siempre es así, y en esos casos puede recurrirse a fotocopiarlo para no deteriorar el original. El profesor o la profesora, a su vez, debe recoger también diferentes muestras para ilustrar los contenidos o proponer ejercicios, como se verá más adelante.

El v. documento *El COMIC* tiene una duración excesiva para realizar un solo visionado; por otra parte, aborda más contenidos de los propuestos; es necesario, por tanto, acotar el intervalo que vamos a mostrar a los alumnos y dividirlo en fragmentos que no superen los 7 u 8 minutos de duración; esta fragmentación se basará en los contenidos que presentan las secuencias, agrupándolas por temas comunes.

El proceso que subyace en las actividades no es siempre el mismo, aunque predomina el siguiente:

- Presentación y adquisición de la información mediante el visionado del fragmento correspondiente. Ampliación o síntesis de la misma mediante transparencias; ejercicios colectivos a partir de las mismas.

- Actividades de análisis y reconocimiento utilizando algunas secuencias del visionado o viñetas e historietas impresas.
- Resolución de ejercicios propuestos en las hojas de trabajo.
- Puesta en común y evaluación.

Para enriquecer el desarrollo de las sesiones y evitar la rutina podemos alterar el orden de este proceso y buscar otras formas de iniciarlo; así, por ejemplo, podemos comenzar mostrando a los alumnos y alumnas un conjunto de viñetas que tengan una característica común y pedirles que deduzcan el recurso o técnica que las unifica; tras esto se puede proceder al visionado del fragmento correspondiente. Igualmente, la resolución de los ejercicios de la hojas de trabajo pueden realizarse progresivamente en las diversas pausas que efectuemos durante el visionado, y no sólo al final de éste. Estas hojas recogen cuestiones referidas a la información expuesta en el v. documento, pero además incluyen otras que requieren diferentes materiales.

Destacamos, por último, la necesidad de mantener un clima activo y de participación en las actividades relativas al v. documento, para evitar la idea, a nuestro entender errónea, de que el uso del vídeo en clase consiste en "ver películas", de forma pasiva y sin objetivo didáctico.

En relación con la evaluación, el profesor dispone de diversos medios para observar y valorar el desarrollo del proceso de aprendizaje: las hojas de trabajo resueltas por el alumnado, el grado de participación durante el visionado y las aportaciones realizadas en las puestas en común, así como la evaluación individual de algunos trabajos específicos y del cuaderno personal del alumno.

En cuanto a los criterios de valoración, sugerimos no dar toda la importancia al conocimiento teórico de los diversos aspectos analizados y valorar especialmente la capacidad de reconocerlos o utilizarlos en ejemplos concretos.

Organización y agrupamientos

La situación ideal para realizar el visionado sería disponer del equipo de vídeo y de retroproyección en la propia aula de los alumnos (estos materiales son fácilmente transportables con un soporte de ruedas adecuado), de tal manera que no se produjese una interrupción importante del ritmo de trabajo al cambiar de actividad. En su defecto sería aconsejable disponer de un aula de audiovisuales con el mobiliario y el espacio suficiente para trabajar en grupo.

Las actividades que vamos a proponer implican dos tipos de agrupación del alumnado: en gran grupo, para el visionado colectivo del v. documento y las reflexiones y coloquios que de ello se deriven, y en pequeños grupos de trabajo, formados, a ser posible, por 3 o 4 integrantes (no más de 5).

Por último, alguna actividad relativa a la elaboración de resúmenes o esquemas en el cuaderno personal supone organizar la actividad de forma individual, que también puede ser aplicable si se desea plantear alguna prueba de seguimiento y evaluación específica.

Materiales

	IMPRESCINDIBLES	OPCIONALES
AUDIOVISUALES	Equipo de vídeo. Vídeo-documento *EL COMIC* Hojas de trabajo para el alumnado: número 1 al número 5. Retroproyector de transparencias. Transparencias: número 1 al número 8. Publicaciones, historietas, macroviñetas, viñetas... Fotos de revistas.	Cámara de fotos y carrete (actividad de ampliación). Proyector de opacos. Películas de cine fotonovelas, películas de dibujos animados... (Actividades de ampliación).
OTROS	Cartulinas. Cuaderno de trabajo.	

Una de las tareas claves del profesorado será la preparación y confección de las hojas de trabajo del alumnado, en función de las actividades que seleccione.

En esta propuesta incluimos algunos ejemplos que pueden utilizarse directamente o modificarse según las propias necesidades. Se incluyen impresas en papel, para que puedan fotocopiarse, en el Anexo 3 y también en fichero informático, pues, al igual que las transparencias, han sido generadas con el programa de autoedición EXPRESS PUBLISHER:

M1HOJA1.EWD
M1HOJA2.EWD
M1HOJA3.EWD
M1HOJA4.EWD
M1HOJA5.EWD

De igual forma, también se incluyen varios ficheros que recogen algunas de las transparencias diseñadas (consultar la relación en el apartado sobre las transparencias de la *Exposición inicial* de este módulo).

Proceso de implementación: actividades

Hemos dividido el proceso en cinco bloques de actividades que aluden a distintos contenidos y a distintos fragmentos del v. documento.

Actividad número 1: ¿Qué es el cómic?

— Visionado ininterrumpido: 00:01-07:17.
— Visionado comentado del mismo fragmento, con las pausas correspondientes. Visionado de un nuevo fragmento: 24:27-26:11.
— Análisis de materiales.
— Resolución de la hoja de trabajo número 1.
— Puesta en común.

Tras la presentación inicial del tema, la actividad se inicia con el visionado del fragmento completo 00:01-07:17, sin realizar ninguna pausa. Posteriormente se realiza un segundo visionado en el que el profesor va comentando algunos aspectos interesantes, a la vez que plantea a los alumnos diversos interrogantes y les hace reflexionar sobre los contenidos. Algunas sugerencias son:

- Se puede hacer notar a los alumnos la diferencia clara entre la forma de integración de texto y dibujo de las filacterias o las Aleluyas y del cómic actual.
- Es interesante detenerse también en las conexiones existentes entre el cine y el cómic. Una de las técnicas gráficas que ambos emplean es la selección y variación de planos y encuadres, que se ejemplifican claramente en el vídeo; por ello sugerimos detener la cinta en el punto 6:16 y retroceder hasta 04:48, visionando de nuevo la película de cine mudo que aparece para analizar en cada secuencia el tipo de encuadre y plano que utiliza:
  — Combinación de acciones simultáneas en distintos espacios (planos exteriores e interiores).
  — Existencia de planos medios de distintas zonas que configuran un cuadro general (el recinto donde se realiza la escena de la ejecución), desde la derecha (la autoridad), el centro (la víctima), la izquierda (los policías); la zona superior (ejecución) frente a la inferior (allegados de la víctima), etc.; primeros planos (puntos 5:59, 6:15) frente a plano general (6:7), etcétera.

A continuación se analizarán igualmente las viñetas del cómic que muestra el v. documento, especialmente el ángulo de encuadre, focalizado desde el personaje que es enterrado vivo y contempla lo que ocurre (06:17-06:38). Este tema se trata más adelante y con más detenimiento en el v. documento; en este caso sólo se trata de que observen las diferencias.

En momentos posteriores de la cinta se retoma la comparación entre ambos medios, cine y cómic, como por ejemplo en el intervalo 24:27-26:11, relativo a la asincronía y la multiplicidad de tiempos; si se considera oportuno, puede visionarse en esta ocasión para completar el análisis efectuado.

La actividad de visionado puede enriquecerse con un pequeño debate sobre algunas diferencias y puntos comunes entre el cine y el cómic que no son recogidos en el v. documento, aunque de forma somera (este tema puede generar una interesante actividad de ampliación, como ya mencionaremos más adelante).

Una vez terminado el visionado, y si el profesor o profesora dispone de material apropiado, se puede entregar a los alumnos y alumnas algunas muestras de historietas de diferentes épocas, y comentar las diferencias de estilo, formato, etc. Si es factible, puede utilizarse un proyector de opacos para su presentación.

A continuación se propone a los grupos de alumnos la resolución de la hoja de trabajo número 1, que posteriormente se expondrá al resto de la clase y se corregirá en gran grupo, durante la puesta en común. Por último es interesante proponer a los alumnos que elaboren individualmente un esquema o resumen final de los contenidos estudiados, en su cuaderno de trabajo, que puede ser evaluado por el profesor.

Actividad número 2: El formato: Distribución y aspecto de las viñetas

— Visionado comentado: 07:17-10:06.
— Resolución de la 1.ª página de la hoja de trabajo número 2.
— Visionado comentado 10:06-12:43.
— Realización de ejercicio colectivo.
— Resolución de la 2.ª página de la hoja del trabajo número 2.
— Puesta en común.

También esta vez la sesión de trabajo se inicia con el visionado del v. documento, pero sólo de una primera parte (07:17-10:06), durante la cual deberán efectuarse las pausas oportunas para realizar las reflexiones y los comentarios necesarios.

A continuación se reunirán los grupos de trabajo para resolver los ejercicios correspondientes a la 1.ª página de la hoja de trabajo número 2; se continuará entonces el visionado hasta completar el fragmento correspondiente a esta segunda actividad.

Sugerimos establecer las siguientes pausas durante el visionado:

- En el primer fragmento, preguntar a los alumnos si conocen las publicaciones que aparecen en imagen y pedirles que pongan otros ejemplos de historietas que conozcan en distintos formatos.
- También en este fragmento, proyectar o distribuir a los alumnos y alumnas una página de una macroviñeta y plantearles cuestiones sobre su carácter narrativo, secuencial, etc. Comprobarán que se trata de una excepción que no cumple las características habituales de la historieta: no se expone una situación de carácter narrativo (más bien descriptivo), pues la indicatividad lineal se ve desbordada por la inexistencia de secuencia lineal entre viñetas y la sincronía de las acciones.
- Los contenidos expuestos en el segundo fragmento pueden resumirse y completarse con un esquema en la pizarra.

Al finalizar la visualización completa del fragmento seleccionado los alumnos terminarán de resolver las actividades recogidas en la 2.ª página de la hoja de trabajo número 2. En la puesta en común se expondrán las conclusiones obtenidas, que se reflejarán en el cuaderno personal de cada uno.

Actividad número 3: Encuadres y angulación

El visionado del fragmento que corresponde a este bloque (12:42-16:35) se puede llevar a cabo realizando una pausa en la secuencia 13:47, momento en el que finaliza la información sobre los distintos tipos de encuadres y planos, para reflexionar con los alumnos de lo visionado.

— Visionado ininterrumpido: 12:42-13:47.
— Proyección de transparencias 1, 2 y 3: realización de ejercicios de reconocimiento.
— Visionado sin sonido: 13:-15:30: ejercicio de interpretación.
— Visionado del mismo fragmento con sonido y su continuación hasta 16:35.
— Proyección de transparencias 4 y 5. Ejercicios de reconocimiento.
— Proyección de transparencia 6. Ejercicios de reconocimiento.
— Resolución por grupos de la hoja de trabajo número 3.

En este momento también se puede proceder a la proyección de las transparencias correspondientes a esta actividad:

- la primera (1), recoge una figura humana;
- la segunda (2), muestra una serie de paralelogramos de distintos tamaños;
- la tercera (3) presenta unos rótulos indicativos de los distintos planos que se definen tomando como referencia el encuadre de una persona.

El proceso de proyección se realiza partiendo de la primera transparencia para ir superponiendo posteriormente las siguientes, mostrando y explicando a los alumnos los planos posibles, como ya se visionó en el vídeo.

Estas transparencias nos permiten también plantear ejercicios de reconocimiento, como por ejemplo:

- Superponiendo 1 y 2, pedir a los alumnos que nombren cada plano que vamos señalando.
- Superponer una transparencia sin contenido alguno sobre 1 y pedir a diversos alumnos que delimiten diferentes planos usando un rotulador adecuado.

Tras esto, los alumnos pueden anotar en su cuaderno los diferentes planos estudiados, y los ilustrarán con un sencillo gráfico esquemático.

A continuación se sigue visionando el fragmento correspondiente, esta vez anulando el sonido, hasta la secuencia 13:-15:30; los alumnos deberán interpretar los efectos producidos por las técnicas que presentan las imágenes, basadas fundamentalmente en la variación o repetición de tamaño o encuadre de diversas viñetas. Posteriormente se visionará el mismo fragmento con su sonido correspondiente, para contrastar los resultados. Este visionado puede continuar ya hasta el final del fragmento (16:35).

En este momento, se procede a la proyección y explicación de otras dos transparencias (4 y 5) que recogen las diferentes posiciones de la cámara frente a un objeto y las distintas angulaciones conseguidas. En este caso también se superponen al proyectarlas y se propone a los alumnos ejercicios de reconocimiento similares a los anteriores. Éstos nuevamente tomarán nota de todo en su cuaderno.

La proyección de una última transparencia (6), referida a una escena en una calle puede ser el siguiente paso. La finalidad de esto es proponer un ejercicio a los alumnos y alumnas: indicar dónde se situarían para conseguir diferentes planos y angulaciones. Así, por ejemplo, si se quiere obtener una angulación cenital de la muchacha sería necesario asomarse a la ventana sobre el escaparate, mientras que para obtener un ángulo nadir de la copa de los árboles podríamos sentarnos en el banco del parque.

Para finalizar, los diferentes grupos de trabajo completan la hoja de trabajo número 3, que se expone y corrige en una puesta en común final.

Ejercicio de seguimiento

En este punto del proceso, el profesor puede plantear a los alumnos el comentario individual de una historieta, sobre aquellos aspectos referidos al formato de página, forma, tamaño y conexión de las viñetas, encuadre y punto de vista de las imágenes (clasificación, predominio, efectos significativos).

Actividad número 4: Globos, cartelas y cartuchos. Las palabras y los sonidos

1.ª parte

— Visionado ininterrumpido: 16:35-17:23.
— Visionado sin sonido de 17:50-18:16. Ejercicio colectivo de interpretación.
— Proyección de transparencias 7 y 8.
— Resolución de la hoja de trabajo número 4.
— Puesta en común.

Podemos decir que en este bloque se produce un cambio significativo de contenido en relación con los dos anteriores: el elemento icónico deja ahora paso al elemento verbal.

El v. documento trata este aspecto en el intervalo 16:35-19:59, con una descripción de distintos recursos relativos a la forma y rotulación de las cartelas y globos; sin embargo, esta información puede ampliarse, puesto que hay algunos aspectos interesantes que se omiten en el vídeo. Para ello proponemos que el profesorado amplíe la información mediante una explicación y varios ejemplos de los siguientes aspectos:

- La diferencia entre cartelas y cartuchos.
- La doble funcionalidad que tienen los textos, lo cual les diferencia en dos tipos: de anclaje (contextualización del discurso y reducción de la indeterminación de una imagen) y de relevo (transición de una situación a otra distinta, generalmente con un cambio espacial o temporal).
- En cuanto a los globos, definir sus partes e insistir en la relevancia significativa del aspecto de la silueta y del delta, e incluir los efectos de voz en "off" y globo múltiple (transparencias 7 y 8).

El proceso de la actividad sería el siguiente:

- Visionamos el fragmento indicado anteriormente, con las siguientes salvedades:
  — El intervalo 17:50-18:16 se puede visionar sin sonido e invitar a los alumnos y alumnas, haciendo las pausas oportunas, a interpretar en voz alta los globos que aparecen en pantalla; es importante que expliquen qué recursos e indicios han observado para hacer una lectura concreta y no otra. Posteriormente se puede contrastar con la versión que ofrece el v. documento.
  — En las secuencias siguientes se puede comentar algunos recursos que aparecen en las imágenes, como el globo "múltiple" (18:34) y las diferencias de rotulación con distintas intenciones comunicativas (p.e., 18:47).
- Explicamos mediante un esquema la diferencia entre textos de anclaje y de relevo, aportando distintos ejemplos donde se observe con claridad.

- Proyectamos las trasparencias 7 y 8 para plantear un ejercicio en el cual los alumnos deduzcan en qué situaciones se utilizan los globos presentados y qué variaciones presentan en sus dos componentes esenciales.

A partir de aquí, como en otras ocasiones, presentaríamos y comentaríamos con el alumnado algunas viñetas interesantes donde se utilizaran estas convenciones y que previamente habríamos seleccionado. Sería muy útil disponer de un proyector de opacos para estos casos, pero también pueden repartirse fotocopias de las mismas.

Para terminar, los diversos grupos se reúnen para completar la hoja de trabajo correspondiente (número 4), que se corregirá de forma colectiva en la puesta en común final. Como en otras ocasiones, se puede finalizar la tarea con la elaboración individual, por parte del alumnado, de un esquema o resumen de los contenidos estudiados.

2.ª parte

— Ejercicios iniciales por grupos.
— Visionado 18:53-19:59 y 22:11-23:13, con las pausas necesarias para realizar un ejercicio de análisis e interpretación.
— Resolución de la hoja de trabajo número 5 y elaboración de un trabajo por grupos.
— Puesta en común.

Esta actividad se inicia con una serie de ejercicios que inviten a los alumnos a investigar sobre el sonido y su transcripción mediante el lenguaje, para introducirles en el concepto de "onomatopeya".

En un primer momento el profesor o la profesora puede anotar en la pizarra diversas onomatopeyas y los alumnos y alumnas deben intentar identificar qué objeto o ser vivo las produce. A continuación, se confecciona en común una lista de onomatopeyas, conocidas o inventadas, que los alumnos anotan en su cuaderno.

Posteriormente, cada grupo puede preparar una breve descripción de una acción o de un lugar mediante la reproducción oral y/o escrita de los sonidos que se escuchan y plantearlo al resto para que lo adivinen; igualmente, se puede ejecutar un sonido para que cada grupo intente transcribirlo a su manera, contrastando luego las diversas propuestas.

En este momento se puede ya visionar las secuencias 18:53-19:59 y 22:11-23:13 y analizar los ejemplos que en ellas se presentan.

En este segundo fragmento se introduce el concepto de "metáfora visual", que el profesor tendrá que explicar con más detalle; como ejercicio interesante se propone ocultar la parte inferior del monitor al visionar los ejemplos que aparecen en pantalla y pedir a los alumnos que sinteticen en una frase lo que expresa cada globo que aparece en imagen. A continuación lo comparan con el original.

Hecho esto, los grupos de trabajo proceden a completar la hoja de trabajo número 5, que completarán con un pequeño trabajo de búsqueda y selección de viñetas que contengan metáforas visuales, e inventar otras alternativas. Todo ello se expone en la puesta en común final.

Actividad número 5: Los personajes: Acción y expresividad

Esta actividad se centra en al análisis de la expresión de los personajes, tanto de sus movimientos y acciones como de sus sensaciones, actitudes y sentimientos. Por esto, tras el visionado del intervalo 19:59-22:11, anticipamos la visualización del fragmento 28:40-31:52 sobre el código gestual, que en el v. documento se intercala en el bloque siguiente.

— Visionado comentado: 19:59-22:11.
— Visionado comentado: 28:40-31:52.
— Juego colectivo.

En este proceso es interesante detenerse en diversas viñetas que aparecen en pantalla y destacar las líneas cinéticas y otros signos que se utilizan. Igualmente puede ser conveniente sintetizar y ampliar el contenido con la presentación a los alumnos y alumnas de un esquema en la pizarra para su posterior comentario e ilustración; puede ser válido el que propone J. L. Rodríguez Diéguez en su libro *El cómic y su utilización didáctica* [2].

SÍMBOLOS CINÉTICOS

1. Trayectoria.
   1.1. Trayectoria lineal simple
   1.2. Trayectoria lineal color
   1.3. Oscilación
2. Efectos secundarios del movimiento:
   2.1. Impacto
   2.2. Nubes
   2.3. Deformación cinética
   2.4. Descomposición visual del movimiento

En cuanto al segundo fragmento, sugerimos detener la imagen en aquellos momentos que preceden a la transformación de la imagen real en dibujo, y pedir a los grupos que imaginen qué signos cinéticos se emplearán.

El intervalo 31:31-31:42 puede ser interesante también para observar la variación de los rasgos faciales, intentando deducir al mismo tiempo qué expresa el personaje.

Puede completarse la actividad con un ejercicio de expresión dinámica, basado en un juego de reconocimiento de sensaciones expresadas únicamente mediante el gesto. Por último, es importante proponer el análisis de viñetas concretas de especial relevancia en este sentido.

Ejercicios de refuerzo y globalización de los contenidos

Primeramente se seleccionan aquellas viñetas que aparecen en el v. documento que resulten interesantes para descubrir los recursos que manifiestan; se pueden encontrar fragmentos que recogen

[2] Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 1988. Pág. 71.

conjuntos de ellas, de tal forma que no sea necesario utilizar de forma excesiva las opciones de avance y retroceso, como por ejemplo, el intervalo 40:46-44:32. Se comentan con todos los alumnos y alumnas en un pequeño debate colectivo, que servirá de refuerzo de aprendizajes y resolución de dudas.

Una vez hecho esto, es el momento de dar una visión más global a la interpretación del cómic, superando la fase de reconocimiento parcial de elementos y el análisis de viñetas independientes para estudiar la dinámica de desarrollo de una historia completa. En este caso, se puede plantear al alumnado un trabajo monográfico por grupos, que posteriormente se evaluará con una prueba de seguimiento.

Actividad número 6: El guión

— Visionado del fragmento 23:19-27:39.
— Comentario general y ejercicio final.

Esta última actividad pone fin al proceso de implementación de la ejemplificación, y como tal supone el análisis del último contenido propuesto: el conocimiento del proceso de guionización en la fase de producción de un cómic. El resto de información sobre la realización de una historieta desborda el objetivo de nuestra propuesta, y de ahí que limitemos el visionado de este tercer bloque del v. documento al fragmento 23:19-27:29.

Las secuencias más interesantes para comprender la estructura y los elementos que componen el guión se presentan en el período 25:10-27:29, en el cual podemos detenernos para destacar la información que nos aporta, visual y verbalmente. Esto mismo puede ponerse en práctica mediante diversos ejercicios, como por ejemplo los que se presentan en "Planifiquemos un cómic", tercer módulo de esta propuesta.

Para terminar, sería interesante realizar una puesta en común para cambiar impresiones con los alumnos sobre cómo se ha desarrollado el tema y sus impresiones finales sobre el mundo del cómic.

Actividades de ampliación

Ciñéndonos a los contenidos presentados, podemos desarrollar con más profundidad o extensión algunos de los aspectos trabajados, ya sea porque el nivel de nuestros alumnos nos permite hacerlo, porque muestren especial interés por ello, o porque nos parezcan suficientemente importantes como para dedicarles mayor atención y tiempo.

A continuación indicamos de forma breve algunas sugerencias posibles:

- El tratamiento de la evolución histórica del cómic se realiza de forma rápida y somera puesto que no supone un núcleo importante en nuestro enfoque del tema, pero en cursos superiores podría profundizarse en ello analizando algunos precedentes más de la historieta: cuadros renacentistas que incluyen variaciones en un mismo cuadro, grabados de Goya de la serie "La captura del bandido Maragato", las Aucas valencianas, revistas satíricas del siglo XIX.

  Igualmente sería interesante presentar a los alumnos una serie de publicaciones españolas propias de cada década, a partir del auge del cómic en los años 20, conectándola con la realidad histórica del momento. Resulta especialmente importante hacer mención a la publicación del T.B.O (1917) y su relevancia para comprender la significación actual del término "tebeo".

- Otro aspecto interesante es el grado de iconicidad de los dibujos y los estilos que ello conlleva: podemos mostrarlos con ejemplos que vayan desde la ilustración realista ("Conan, el bárbaro", "El guerrero del antifaz"...) al dibujo no figurativo de algunas viñetas (luchas, impactos...), pasando por la caricaturización de personajes humanos (Mortadelo y Filemón, Asterix...) y animales (Pato Donald, Gato Félix...). Posteriormente los alumnos pueden buscar otros ejemplos entre el material recopilado y componer un mural alusivo.

- El análisis del encuadre y la angulación puede practicarse con mayor detenimiento haciendo uso de la cámara fotográfica. Es interesante proponer a los alumnos y alumnas que presenten por grupos distintas fotos, tomadas en el centro o fuera del mismo, con distintos planos y enfoques, clasificándolos después y confeccionando un cartel o una composición artística con éstos.

- La comparación entre el lenguaje del cómic y el lenguaje utilizado por medios que se transmiten mediante la imagen en movimiento y el sonido, como el cine o el vídeo, puede ser un tema muy interesante. Se puede llevar a cabo una comparación exhaustiva de técnicas para expresar, por ejemplo, el desarrollo del eje espacio-temporal, el papel del narrador, la secuencia, la expresividad de los personajes, etc. Incluso se puede preparar una actividad en la cual el alumnado visualice un fragmento de una película y proponga su versión en lenguaje del cómic.

Podemos intentar encontrar versiones de un texto literario del que exista una película y un cómic (p.e., *El Quijote*) y observar cómo se resuelve el mismo mensaje en medios diferentes. Mejor aún puede resultar el análisis de películas que han surgido de los héroes del cómic y sus aventuras, como pueden ser Superman, Dick Tracy, Batman, etc.

Un tema que puede ser interesante en esta misma línea es la comparación entre el cómic y la animación, ya que los dibujos animados comparten muchos elementos con el lenguaje de la historieta, pero se diferencian en otros, pues poseen movimiento y sonido.

En cuanto a la imagen fija, la fotonovela puede completar esta labor de contraste entre distintos medios expresivos.

Anexos

Anexo 1

TÍTULO:

- **SERIE:**

AUTOR:
PRODUCTORA:
FECHA:
DISTRIBUIDORA:
- **DURACIÓN:**
FORMATO:

FICHA.EWD

Anexo 1

TÍTULO: "Cómic: Noveno Arte"

SERIE: Cómic: Noveno Arte-Colección de 13 programas

AUTOR: Alejandro Vallejo

PRODUCTORA: Episa Etb, Gobierno Vasco y Ministerio de Cultura

FECHA: 1989

DISTRIBUIDORA: Arasa

DURACIÓN: 13 Vídeos (30' cada uno)

FORMATO: VHS

FICHA1.EWD

Anexo 1

TÍTULO: "Historia y llenguatge" del còmic"
SERIE: Colección de vídeos didácticos
AUTOR: Romà Gubern
COORDINADOR: P.L.Cano, J. Balló
PRODUCTORA: Departament d'Enseyament, Generalitat de Catalunya
FECHA: 1983
DURACIÓN: 29'39"
FORMATO: VHS

FICHA2.EWD

Anexo 1

TÍTULO: "El Cómic"

SERIE: Curso de iniciación a la lectura de la imagen y el conocimiento de los MAVS

AUTOR:

PRODUCTORA: UNED

FECHA: 1991

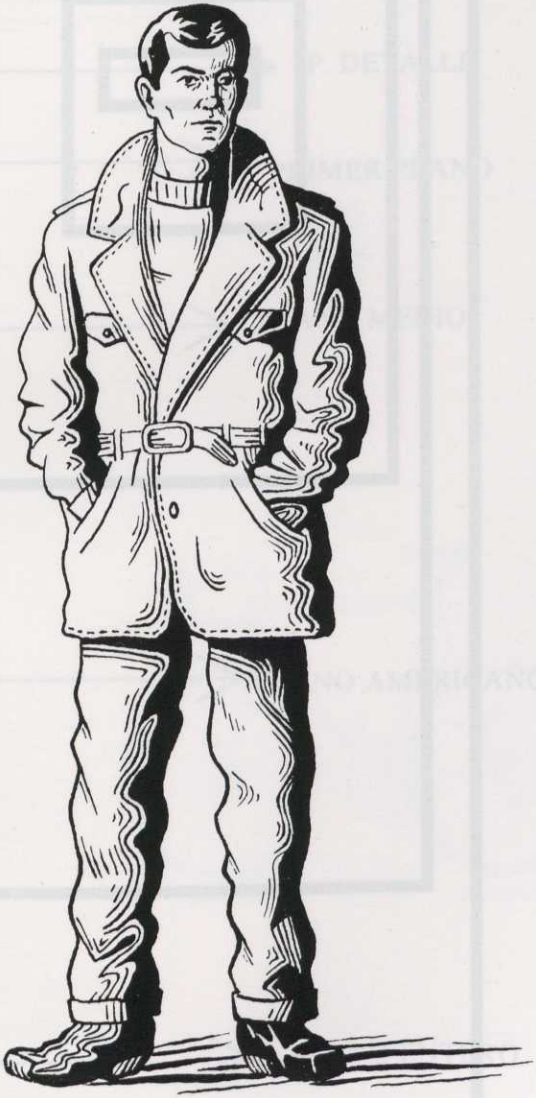
DISTRIBUIDORA: UNED

DURACIÓN: 50'35"

FORMATO: VHS

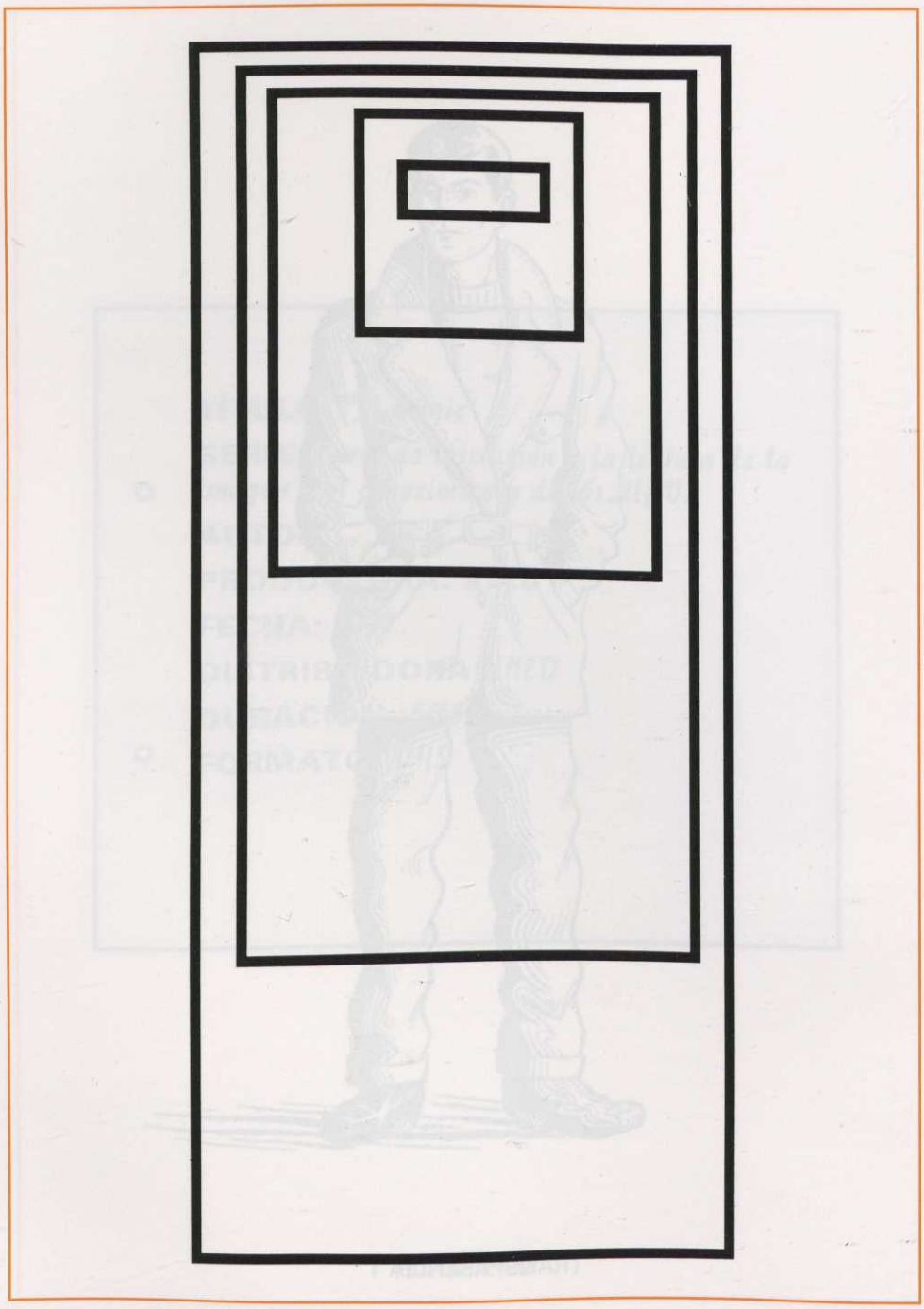
FICHA3.EWD

Anexo 2



TRANSPARENCIA 1

Anexo 2



TRANSPARENCIA 2

Anexo 2

P. DETALLE

PRIMER PLANO

PLANO MEDIO

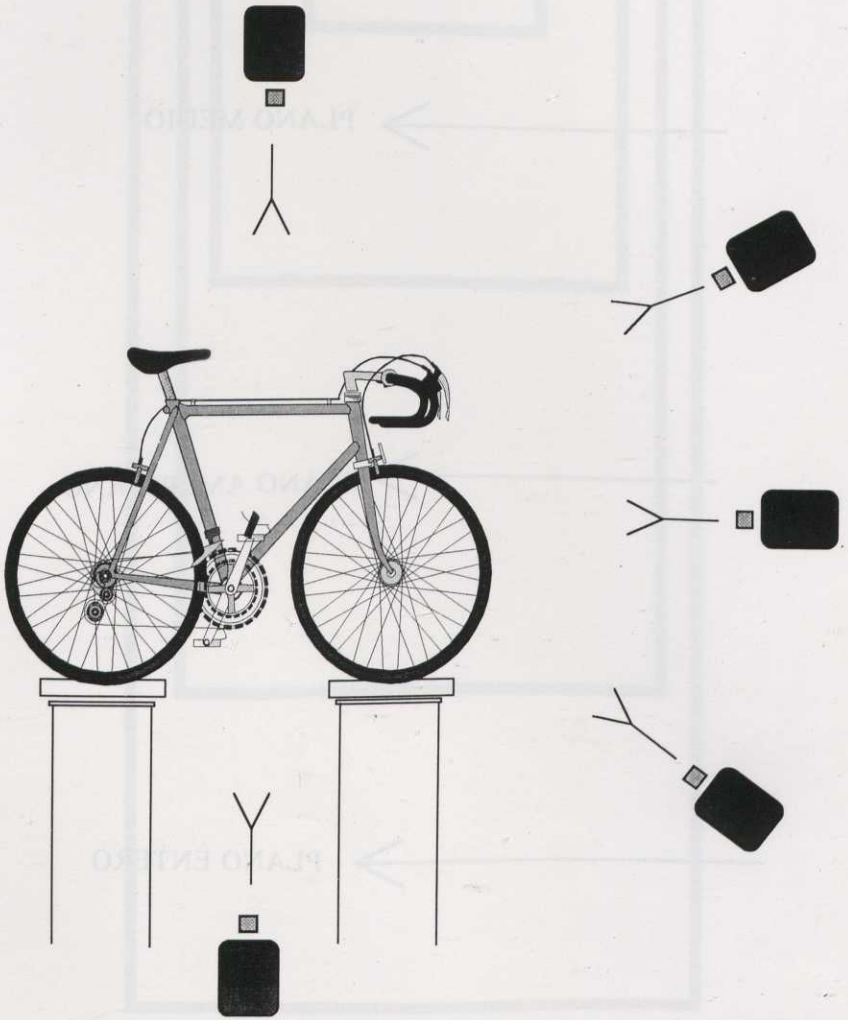
PLANO AMERICANO

PLANO ENTERO

TRANSPARENCIA 3

Anexo 2

ÁNGULOS DE VISIÓN



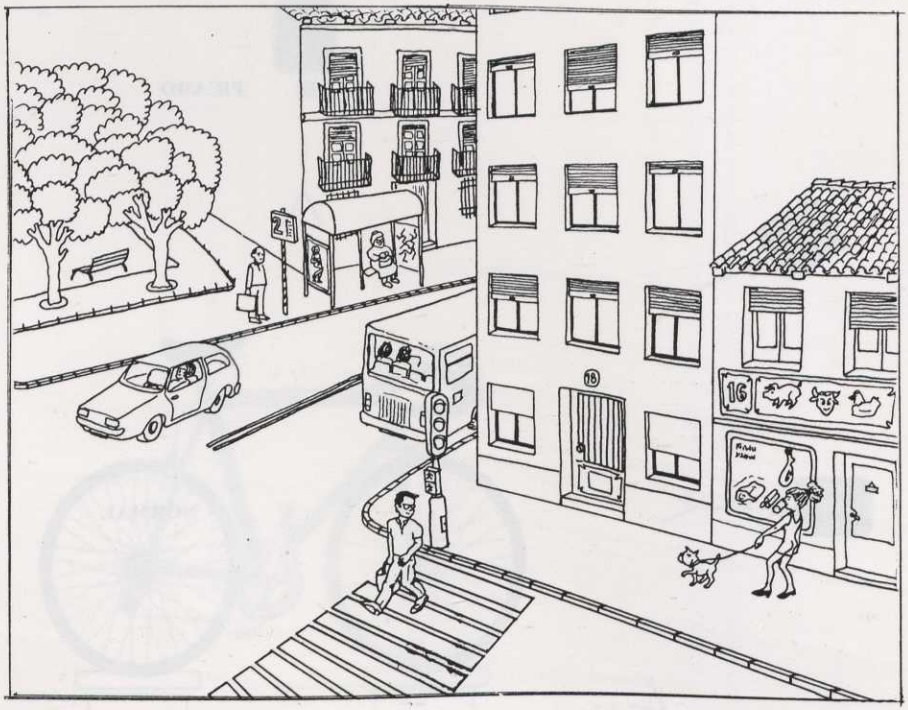
TRANSPARENCIA 4

Anexo 2

ÁNGULOS DE VISIÓN

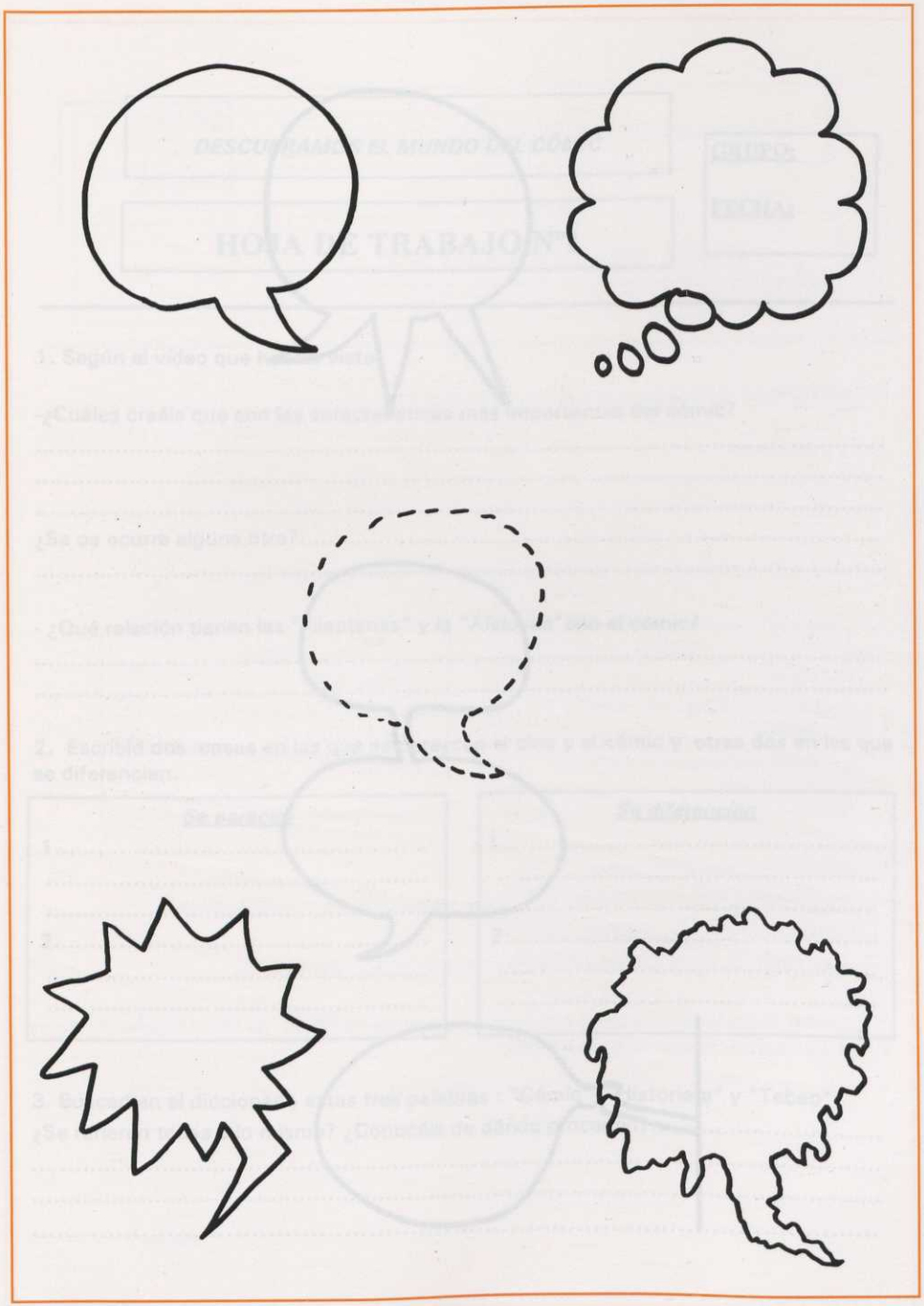
TRANSPARENCIA 5

Anexo 2



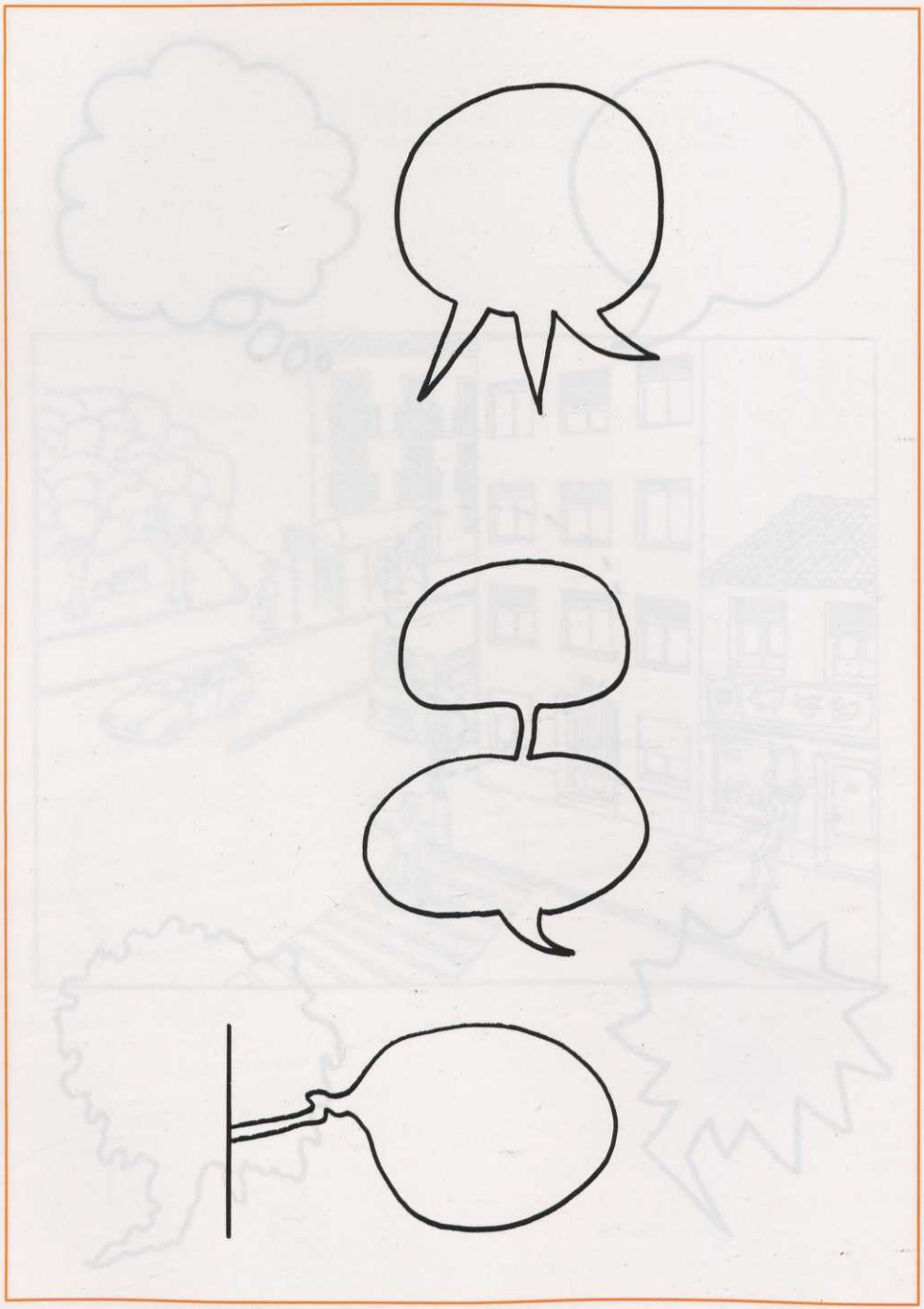
TRANSPARENCIA 6

Anexo 2



TRANSPARENCIA 7

Anexo 2



TRANSPARENCIA 8

Anexo 3

DESCUBRAMOS EL MUNDO DEL CÓMIC

GRUPO:

FECHA:

HOJA DE TRABAJO Nº1

1. Según el vídeo que habéis visto,

-¿Cuáles creéis que son las características más importantes del cómic?

.....

.....

.....

¿Se os ocurre alguna otra?.....

.....

- ¿Qué relación tienen las "Filacterias" y la "Aleluyas"con el cómic?

.....

.....

2. Escribid dos cosas en las que se parezcan el cine y el cómic y otras dos en las que se diferencien.

Se parecen	*Se diferencian*
1.....	1.....
.....	.....
.....	.....
2.....	2.....
.....	.....
.....	.....

3. Buscad en el diccionario estas tres palabras : "Cómic", "Historieta" y "Tebeo"

¿Se refieren todas a lo mismo? ¿Conocéis de dónde proceden?.....

.....

.....

.....

Anexo 3

DESCUBRAMOS EL MUNDO DEL CÓMIC

GRUPO:

FECHA:

HOJA DE TRABAJO Nº2

1. Seleccionad y pegad en una hojas un ejemplo de:

- Tira inacabada.
- Tira autoconclusiva.
- Plancha.

Señalad sobre cada ejemplo si tienen alguno de estos elementos :

INICIO	FINAL
- Título. - Firma del dibujante y nombre del guionista. - Texto que resume lo publicado anteriormente.	- Palabra "FIN". - Palabra "Continuará". - Firma del dibujante y nombre del guionista.

Analizad el formato indicando:
- Si las viñetas presentan diferentes formas y tamaños y cuál predomina.
- Cómo se conectan las viñetas entre sí.
- Si hay algún caso de flecha indicadora de la dirección de lectura.

2. Escribid el nombre de tres revistas de historietas y también de dos personajes cuyas aventuras estén recogidas en álbumes: .....
.....

Página 1

Anexo 3

3. Si encontrarais una viñeta con este contorno, ¿qué podría indicaros?.....
.....
.....
.....
.....

4. Recortad y pegad a continuación viñetas que tengan un aspecto o tamaño especial, intentando explicar para qué las dibujó así el autor.

Página 2

Anexo 3

DESCUBRAMOS EL MUNDO DEL CÓMIC

GRUPO:

FECHA:

HOJA DE TRABAJO Nº3

1. Una vez leída la siguiente historia, asignad a cada secuencia el tipo de plano que mejor le correspondería:

PD: Plano Detalle **PP**: Primer plano **PM**: Plano Medio
PA: Plano Americano **PE**: Plano Entero **PG**: Plano General

"EL ROBO"

AQUELLA CIUDAD NO ERA MUY GRANDE, PERO SÍ MUY RUIDOSA Y ALEGRE_____. SU CALLE PRINCIPAL SIEMPRE ESTABA LLENA DE GENTE, A CUALQUIER HORA DEL DÍA _____. UN GRUPO DE PERSONAS OBSERVABA CON ATENCIÓN UN ESCAPARATE _____ . EN AQUEL GRUPO ESTABA ANDRÉS, QUE MIRABA CON OJOS DE ASOMBRO _____ . EL CABALLERO DE SU LADO NO PARABA DE COMENTAR LO EXTRAORDINARIO DEL SUCESO _____. EN AQUEL MOMENTO UNA MANO SE DESLIZABA POR EL BOLSILLO DE LA CHAQUETA DE ANDRÉS Y SACABA, CON SUMO CUIDADO, UNA BILLETERA DE PIEL _____. ANDRÉS MIRÓ EL RELOJ DE LA TORRE Y VIÓ QUE ERAN LAS TRES _____. ¡OH,NO, VOY A LLEGAR TARDE,I PENSÓ _____. SE DIRIGIÓ HACIA SU COCHE Y AL BUSCAR LA LLAVE OBSERVÓ QUE LE FALTABA LA CARTERA._____ . SU CARA MOSTRÓ PRMERO ASOMBRO Y DUDA _____. DESPUÉS, ENFADO Y RABIA _____. CRUZÓ LA CALLE A TODA PRISA, DIRIGIÉNDOSE A LA COMISARÍA DE POLICIÁ QUE ESTABA ENFRENTE _____.

Escoged una de las secuencias y dibujad aquí su viñeta correspondiente.

2. Escribid los tipos de planos posibles según el ángulo desde el que se enfoca una imagen:.....
.....

Recortad y pegad algún ejemplo de cada uno.

Anexo 3

DESCUBRAMOS EL MUNDO DEL CÓMIC

GRUPO:

FECHA:

HOJA DE TRABAJO Nº4

1. ¿Cómo se denominan las "cajas " en las que aparece el texto narrativo?.....
.....¿Y la voz de los personajes?.....

2. Tratad de definir estos términos:

- **Texto de relevo:**.....
.....

- **Texto de anclaje:**.....
.....

3. Dibujad el globo oportuno alrededor de estos textos:

Chisss...Habla bajito o nos van a descubrir

En el próximo informativo les comentaremos la noticia...

¡SOCORROOO!
¡AAAAHHHHH!

Uummm, este chico parece simpático; tal vez le llame para salir...

4. Recortad algunas fotos de revistas y añadidles globos con diálogos divertidos.

5. Recortad y pegad un ejemplo de:

- Viñeta de texto de anclaje.
- Viñeta con texto de relevo.
- Globo de voz múltiple (con varios deltas).
- Globo de voz en "Off".
- Globos con rotulaciones y tipos de letras especiales.

Anexo 3

DESCUBRAMOS EL MUNDO DEL CÓMIC

GRUPO:

FECHA:

HOJA DE TRABAJO Nº5

1. Escribid tres ejemplos de onomatopeyas que se hayan utilizado en el vídeo documento:.....

2. Buscad la palabra "Onomatopeya" en el diccionario y anotad su definición:
.....
.....

3. ¿Qué onomatopeya utilizaríais en una viñeta para representar el sonido de...?

- Tren:
- Explosión:
- Rotura de cristales:
- Portazo:
- Aplausos:
- Campana:
- Golpe:
- Abeja:
- Caballo:
- Teléfono:
- Ambulancia:

4. ¿Qué entendéis por " metáfora visual"?

Página 1

Anexo 3

5. Anotad los símbolos que se han utilizado en el vídeo para expresar:

Una gran idea	Intentar dormirse	Echar pestes	Perder dinero

6. Buscad viñetas que contengan onomatopeyas para un mismo sonido; comparar si son iguales. Recortadlas y pegadlas .

Página 2

Módulo II
Trabajemos con los recursos del cómic

Exposición inicial

- Los "programas de dibujo".
- El programa Deluxe Paint II.

Actividades para la formación del profesorado

- Actividad número 1
- Actividad número 2
- Actividad número 3
- Actividad número 4
- Actividades de ampliación para la formación del profesorado.

Ejemplificación didáctica

- A quién va destinada.
- Orientaciones didácticas.
- Organización y agrupamientos.
- Materiales.
- Proceso de implementación: Actividades.
  - — Bloque 1: El enfoque: encuadre y angulación.
  - — Bloque 2: Símbolos cinéticos y gestuales.
  - — Bloque 3: La expresividad del rostro.
  - — Bloque 4: La "voz" del narrador /la "voz" de los personajes.
  - — Bloque 5: "Leyendo" sonidos: las onomatopeyas.
- Actividades de ampliación.

Anexos

- Anexo 1
- Anexo 2
- Anexo 3

Exposición inicial

Este segundo módulo se centra esencialmente en el análisis concreto y la aplicación práctica de diversos recursos y convenciones que caracterizan el lenguaje del cómic. Supone ya un segundo paso de profundización en el tema, en el que los alumnos poseen conocimientos de los contenidos conceptuales a los que hacen referencia las diferentes actividades. Para conseguir esto, puede combinarse con el Módulo I, *Descubramos el Mundo del Cómic*, o bien diseñar otros procesos de aprendizaje alternativos.

El medio didáctico utilizado es el medio informático, que nos permitirá, mediante un programa de dibujo llamado DELUXE PAINT II, proponer ejercicios relacionados con el tema que nos ocupa.

Los "programas de dibujo"

Algunas veces de forma coloquial se denomina "programa de dibujo" a todo aquel que permite manipular imágenes e ilustraciones gráficas. Sin embargo, la existencia tan diversa de programas diferenciados por su forma de trabajar, por el objetivo al que se destinan y por las opciones que presentan, evidencia la inconveniencia de hacer extensiva esta denominación. En realidad cabe distinguir entre varios tipos de programas, de los cuales destacamos:

- **Programas de dibujo** propiamente dichos, cuyas imágenes se componen de un conjunto de puntos en el monitor llamados "pixels" y que tienen un tamaño variable en función de algunos factores (la tarjeta gráfica o la resolución). Un ejemplo de éstos son DELUXE PAINT Y PAINT BRUSH.

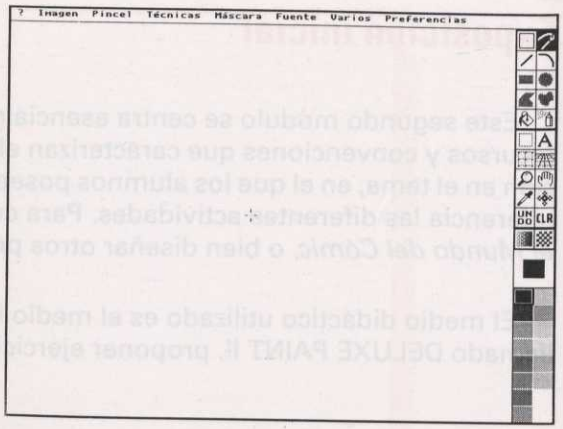
- **Programas de diseño**, de tipo vectorial, cuyas imágenes vienen definidas independientemente por líneas y curvas; disponen de mayores opciones que los anteriores y permiten una manipulación mucho más precisa de las imágenes. COREL DRAW pertenece a este tipo.

- **Programas de CAD**, que pueden trabajar en dos o tres dimensiones; permiten manipular y controlar gran cantidad de objetos y crear imágenes complejas. Se utilizan a menudo en el campo profesional. Como ejemplo de ello podemos citar AUTOESKETCH.

Los programas de autoedición también suelen incluir algunas herramientas de dibujo, aunque principalmente se basan en la utilización de imágenes ya generadas con otros programas o medios. Sus mejores cualidades se centran en el tratamiento de los textos. Este es el caso de EXPRESS PUBLISHER, que utilizaremos en el Módulo III *Planifiquemos un cómic*.

Existen otros programas que se destinan a áreas específicas como la animación, el retoque fotográfico, etcétera. Algunos de ellos, como los programas "multimedia" engloban muchas de estas posibilidades e incluso sonido, y generalmente tienen opciones de hipertexto. Requieren en muchos casos equipamientos especiales.

El programa DeLuxe Paint II



Este programa nos proporciona varias de las herramientas habituales y sencillas de cualquier programa de dibujo, a las que se unen opciones más complejas y sofisticadas, muy útiles para tareas más específicas en el campo del dibujo artístico.

El aspecto más peculiar que lo caracteriza y lo distingue de otros programas similares es el uso del pincel como herramienta más potente de trabajo. En efecto, la posibilidad de personalizar esta herramienta y definirla como queramos nos permitirá obtener efectos muy especiales y conseguir imágenes muy variadas.

Es clara la relevancia de este recurso porque, si bien puede ser muy útil para la composición, por otra parte puede llegar a desorientar al usuario si no conoce claramente su funcionamiento. Quien esté acostumbrado a otros tipos de programas, como PAINT BRUSH o PAINT SHOW PLUS, deberá adaptarse a otra forma de trabajo basado en esta herramienta: necesitará emplearla para tareas de edición como copiar, cortar o mover una imagen (o parte de la misma) sin recurrir a opciones como "marcar" o delimitar una zona específica. Igualmente, el concepto de "borrador" o "goma" tan habitual en otros programas no lo encontraremos en éste, y deberemos recurrir al uso del pincel para conseguir sus efectos.

En la línea de otros programas de dibujo, DeLuxe Paint II nos permite trazar líneas, polígonos , círculos... y todo tipo de figuras en distintas proporciones y formas, con distintos contornos y rellenos, jugando con toda una gama de colores y tramas que puede venir definida por defecto o elaborarse como uno desee. Igualmente presenta otras opciones como la ampliación de la zona de trabajo mediante el zoom o la lupa y la utilización de reglas o rejillas para controlar el trazo.

La definición de cualquier imagen como un pincel se complementa con toda una serie de efectos que permiten su manipulación, transformando su tamaño, deformando su aspecto, modificando su orientación en el espacio (giros, perspectiva...), dejando distintos tipos de rastros y manchas, etc. A esto se une otra opción interesante como es la posibilidad de "proteger" ciertos colores utilizados en una imagen para impedir su alteración, gracias a la definición de una "MÁSCARA".

La posibilidad de retroceder (UNDO) ante un error, siempre dentro de unas limitaciones, es muy útil para evitar equivocaciones que de otro modo no tendrían arreglo, especialmente cuando no se tiene excesiva práctica en el manejo del programa.

No es un programa que exija entorno WINDOWS, pero es recomendable utilizar este último para conseguir el mayor rendimiento de la memoria del ordenador. Sin embargo, al no ser una aplicación propia de este entorno, no se pueden obtener todas las ventajas que ello confiere a los programas.

Información más detallada sobre todo esto junto con otras opciones que no hemos mencionado se puede encontrar en la guía de utilización correspondiente que se adjunta con esta publicación (*DELUXE PAINT• Guía de Utilización*), además de, claro está, en el propio manual del programa.

Actividades para la formación del profesorado

En este epígrafe vamos a proponer una serie de ejercicios concretos no con la finalidad de conocer todo el programa en profundidad, sino con la intención de practicar algunas opciones y herramientas básicas; por otra parte, nos centraremos especialmente en aquellas que generan actividades relacionadas con el tema de esta propuesta, el cómic.

En el planteamiento de los ejercicios describiremos algunos procedimientos para su realización, que serán progresivamente menos detallados. Es muy recomendable la lectura previa de los capítulos o fragmentos de la guía de utilización relacionados con las herramientas utilizadas, lo que resulta imprescindible si se trata del primer encuentro con este programa.

El equipamiento que se sugiere para los ejercicios que aquí se plantean y para el desarrollo de las actividades expuestas en la ejemplificación didáctica son: ordenador 486 con disco duro, 4 megas de RAM, WINDOWS 3.0, ratón. En equipamientos con menor capacidad también puede utilizarse, pero pueden producirse problemas de memoria que no permitan realizar algunas actividades propuestas.

Por último, señalar que en el Anexo 1 se recogen impresos los dibujos resultantes de la resolución de las actividades propuestas.

- ***Ficheros de trabajo:***

— *Actividad número 1:* PHOENIX.LMB (incluido en el programa si la instalación se ha realizado correctamente).

— *Actividad número 2:* RANGEBR.BBM (pincel personalizado, incluido en el programa).

— *Actividad número 3:* PUEBLO.LBM (incluido en el programa)

— *Actividad número 4*: CARAS2.LBM

- *Lea atentamente el Apéndice de la publicación "DELUXE PAINT. Guía de Utilización", relativo a la instalación del programa y su ejecución en el entorno WINDOWS.*

  Siguiendo las instrucciones indicadas en este Apéndice instale el programa DELUXE PAINT y cree un fichero PIF para su ejecución, así como un icono. Es importante hacerlo así porque será necesario el máximo de memoria expandida disponible para realizar los ejercicios (o consultar Anexo 1).

- *Haga una lectura atenta y compruebe de forma práctica la información que ofrece la guía de utilización sobre los siguientes temas:*

  — *Entrar y salir del programa.*

  — *Exploración inicial del programa: menús y herramientas disponibles.*

  — *Cargar, salvar e imprimir trabajos.*

Actividad número 1

Propuesta: Añadir un globo de diálogo a un dibujo.

Aspectos del programa:

- Utilización de la página de reserva.
- Trazado de líneas (curvas conectadas) y figuras (rectángulo y elipse).
- Creación y uso de un pincel personalizado.
- Rellenado de color. Color de fondo.
- Utilización de la lupa.
- Escritura de texto.

Descripción del proceso

Vamos a partir de un fichero de dibujo incluido en el programa DELUXE PAINT que presenta un personaje mitológico y vamos a añadirle un globo, consiguiendo un efecto humorístico; proponemos una forma de hacerlo que incluye varios pasos, mediante la cual se intenta obtener precisión y ausencia de errores; existen otras formas más rápidas de conseguirlo pero sólo son aconsejables si se domina perfectamente el programa, ya que las equivocaciones son difícilmente subsanables. Debemos recordar el uso de la opción UNDO para deshacer una acción equivocada (siempre que sea la última operación realizada).

Un resumen del procedimiento que hay que seguir es:

- Entrar en el programa y cargar el fichero.
- Copiar la imagen obtenida en la página de reserva.
- Delimitar una zona de trabajo, con el color de fondo blanco, sobre la imagen original y, en ella:
  - Escribir el texto.

— Trazar la silueta del globo y dibujar el delta. Borrar la línea separatoria.

— Rellenar el globo completo con el color deseado.

— Tomar como pincel el texto escrito y pintar sobre el globo.

— Tomar como pincel el globo ya terminado.

- Pasar a la página de reserva y pintar con el pincel obtenido en el lugar adecuado.
- Guardar el trabajo.

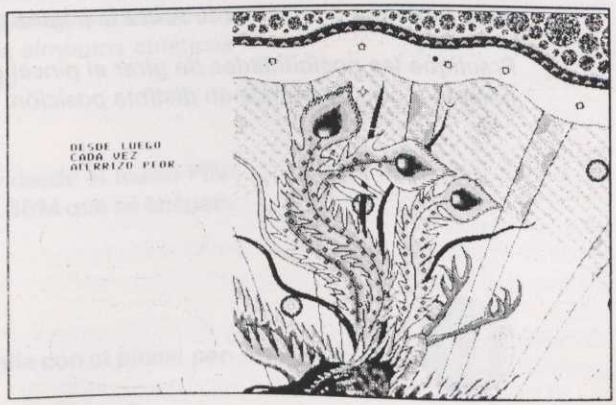
A continuación describimos la acción de forma más detalla:

- Entramos en el programa con el formato de pantalla VGA 640 X 480 16 colores y cargamos el fichero PHOENIX.LBM en el menú IMAGEN. Activamos en el menú de VARIOS la opción BARRA INFO (o pulsamos F10).
- Pulsando *J* (mayúscula), copiamos la imagen en la página de reserva. La necesitaremos para el acabado final.
- Trazamos un rectángulo relleno del último color de la paleta, el blanco.

La peculiaridad de este color es que es el fondo que por defecto subyace en todos los dibujos generados con DELUXE PAINT y no aparece nunca en los pinceles personalizados; de esta forma, cuando rodeamos una figura dibujada sobre este color de fondo para convertirla en pincel observaremos que no aparece la zona blanca que la rodea. Es importante conocer esto pues es una característica útil para ciertos trabajos, como ya veremos.

- Este rectángulo lo trazamos sobre la zona en la cual suponemos que debe aparecer el globo. Delimitamos así un área de trabajo para ajustar las medidas y obtener la forma adecuada.

- Utilizando la herramienta de texto escribimos el contenido del globo, introduciendo un cambio de línea (*<INTRO>*) cuando sea necesario (cada dos o tres palabras, aproximadamente) El texto podría ser, por ejemplo: *"DESDE LUEGO, CADA VEZ ATERRIZO PEOR..."*.



Trazamos una elipse debajo o encima del texto calculando la medida necesaria, pues será la silueta del globo.

- Dibujamos el delta adecuado utilizando la herramienta de línea curva conectada; recurrimos a la lupa para aumentar esta zona y borramos la línea que separa este delta de la silueta (utilizando el botón derecho del ratón); el globo queda ya delimitado.
- A continuación, lo rellenamos con un color que nos agrade, empleando la herramienta de rellenado o "lata" de pintura del menú de herramientas; podemos elegir uno que destaque, como el amarillo, seleccionándolo de la paleta de colores con el botón izquierdo.
- Para terminar el globo sólo nos queda añadirle el contenido; para ello basta con seleccionar el texto escrito anteriormente como pincel personalizado y pintar con él en su interior.
- El último paso consiste en definir como pincel todo el globo completo y pasar a la página de reserva pulsando *j* (atención: letra minúscula) para colocarlo en el lugar deseado. Nosotros hemos añadido, además, unas líneas cinéticas de movimiento para dar sensación de caída, haciendo uso de la herramienta de línea recta y el pincel de trazo múltiple; si se desconoce su utilización, la actividad número 2 que proponemos a continuación muestra de qué manera se emplea.
- Lo salvamos como archivo DELUXE PAINT con un nombre: PAJARO.LBM.

- *Elija otro fichero incluido en el programa que contenga un personaje y añádale, con un procedimiento similar al explicado uno de estos elementos:*
  - *Un globo de pensamiento.*
  - *Dos globos conectados y otro de voz en "off".*
- *Intente repetir la actividad número 1 sin utilizar la página de reserva y sin abrir zonas de trabajo, pintando directamente sobre la página original. Sopese la dificultad.*
- *Practique las posibilidades de girar el pincel para cambiar la posición de un globo o asignárselo a otro personaje en distinta posición.*

Actividad número 2

Propuesta: crear el efecto de distintos movimientos y trayectorias de un objeto mediante símbolos cinéticos.

Aspectos del programa:

- Cargar un pincel personalizado ya definido.
- Trazar líneas rectas y curvas con un tipo de pincel determinado (varios puntos, líneas discontinuas...).
- Cambiar el grosor del pincel.
- Cambiar el color del pincel. Pintar y "borrar".
- Ampliar una zona de la pantalla (lupa).
- Efecto TRANSLÚCIDO y variación de su porcentaje.
- Girar, curvar y distorsionar un pincel.

Descripción del proceso

Partimos de un pincel personalizado incluido en el programa, que corresponde a un objeto: un balón de colores. Utilizando los recursos que ofrece el pincel trazaremos los símbolos cinéticos que indiquen distintos efectos de caída y bote.

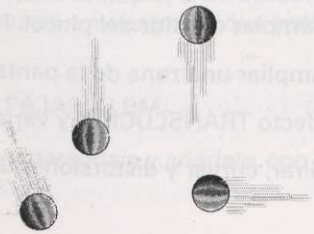
Pasos que hay que dar:

- Entramos en el programa y cargamos desde el menú PINCEL el pincel personalizado RANGEBR.BBM que se encuentra en el directorio ARTWORK.

1.er Efecto

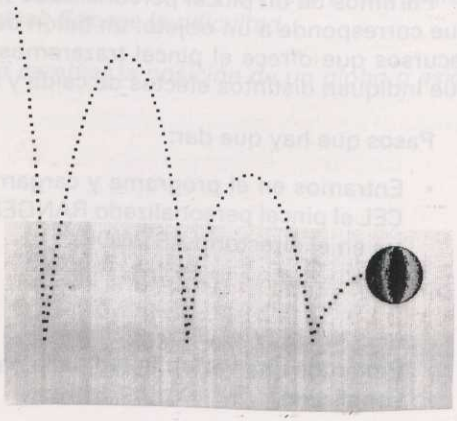
- Pintamos una vez en mitad de la pantalla con el pincel personalizado.

- Elegimos el pincel de trazo múltiple de cuatro puntos y lo aumentamos al máximo haciendo uso de la tecla <+>
- Seleccionamos el color del pincel (gris) en la paleta de colores (botón izquierdo).
- Elegimos la herramienta de línea recta y efectuamos el trazo oportuno junto al dibujo del balón; obtenemos de una vez varias líneas paralelas (es posible que al hacerlo éstas aparezcan y desaparezcan, pero quedarán visibles al concluir la acción).
- Ampliamos el dibujo con la lupa; pulsando el botón derecho sobre esta herramienta se puede elegir un mayor o menor aumento; elegimos el más adecuado para ver todo el dibujo en pantalla, que en este caso es X2 o X3.
- Retocamos y modificamos las líneas, y para ello cambiamos la forma y el tamaño del pincel; utilizamos tanto el botón izquierdo para pintar como el derecho para "borrar".
- Volvemos de nuevo a la página completa y ya tenemos terminado el dibujo. Lo salvamos como pincel desde el menú PINCEL con un nombre: EFECTO1.BBM.
  - *Utilizando únicamente las opciones de INVERTIR y GIRAR del menú PINCEL, consiga que el dibujo realizado (pincel EFECTO1) muestre distintas trayectorias (ascensión del balón, movimiento de izquierda a derecha y viceversa, en diagonal...).*
  - *Aplique las opciones de DISTORSIONAR y DEFORMAR para conseguir efectos más exagerados (por ejemplo, el recurso expresivo de la deformación cinética).*



2.° Efecto

- Limpiamos la pantalla (CLR).
- Trazamos un rectángulo lleno con un color claro para simular un punto de apoyo.
- Elegimos un tipo de pincel de forma cuadrada y de poco grosor.
- Seleccionamos la herramienta de líneas curvas y elegimos que sean conectadas (botón izquierdo) y descritas con puntos cada 8 pixels (botón derecho).



- Trazamos la primera línea curva, la más amplia, y a continuación la segunda. Al terminar la tercera pulsamos la barra espaciadora para desactivar la herramienta.
- Completamos la línea de trayectoria con una curva simple que conecte la primera curva con el margen izquierdo.
- Cargamos el pincel RANGEBR y pintamos con él en el extremo de la última curva. Hemos conseguido el efecto deseado.
- Salvamos el dibujo como archivo EFECTO2.LBM en el menú IMAGEN.

3.er Efecto

- Limpiamos la pantalla.
- Recuperamos el pincel RANGEBR con el botón derecho o, en su defecto, lo cargamos nuevamente.
- Activamos la opción TRANSLÚCIDO del menú PREFERENCIAS. Abrimos, con el botón derecho sobre la "lata" de pintura, el menú que nos permite variar el porcentaje de translúcido: cambiamos a un 80 por 100.
- Pintamos sucesivas veces con el pincel obtenido, describiendo la trayectoria del movimiento.
- Desactivamos la opción TRANSLÚCIDO y pintamos con el pincel inicial al final de la trayectoria dibujada.
- Salvamos como pincel o como archivo EFECTO3.

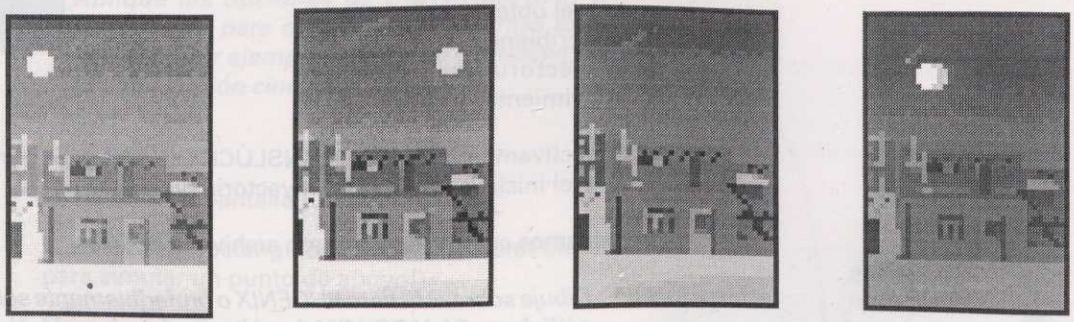
- *Dibuje sobre el fichero PHOENIX o preferiblemente sobre el fichero PAJARO.LBM (resultante del ejercicio 1) los símbolos cinéticos adecuados. Pruebe distintos efectos.*
- *Utilice el pincel RANGEBR y, haciendo uso de las opciones TRANSLÚCIDO (70%) y GIRAR el pincel, obtenga el efecto de caída de la ilustración.*

Actividad número 3

Propuesta: conseguir un efecto de paso del tiempo mediante una secuencia de viñetas que presentan distintos momentos del día.

Aspectos del programa:

- Definir un pincel personalizado. Reducir su tamaño.
- Aplicar la opción CONTORNO.
- Efecto TRANSLÚCIDO y variación de su porcentaje.
- Trazado de rectángulo relleno y de círculo.
- Cambiar el color del pincel.
- Utilizar la lupa.



Descripción del proceso

Partiendo de un fichero que muestra un paisaje, vamos a delimitar una zona y convertirla en viñetas sucesivas; éstas las modificaremos para crear un efecto de cambio temporal aplicando la técnica de translúcido, variando los colores originales.

Los pasos que efectuamos son:

- Ejecutamos el programa con un formato MCGA 320x200 256 COLORES y cargamos el fichero PUEBLO.LBM.
- Tomamos como pincel una pequeña zona que no presente sombreados y le añadimos un contorno en color negro a través del menú PINCEL.
- Limpiamos la pantalla.
- Pintamos cuatro veces en la zona central para obtener cuatro viñetas idénticas.
- A partir de ahora cubriremos cada viñeta con un rectángulo relleno del color apropiado y con el efecto translúcido oportuno, como se indica a continuación:

— **Viñeta 1.**

- Elegimos el color beige más claro (compuesto por los valores R=95, G=94 y B=88) de la paleta de colores.
- Abrimos el menú de características del rellenado (botón derecho sobre icono de rellenado, en forma de lata de pintura, y elegir el porcentaje 80%).
- Seleccionamos un pincel normal y la herramienta de rectángulo lleno. Trazamos sobre la viñeta el rectángulo, de forma que lo cubra.

— **Viñeta 2.**

Mantenemos la imagen original sin alterar.

— **Viñeta 3.**

Pincel: azul oscuro (R=27, G=23, B=58).

Porcentaje translúcido: el mismo (80%).

— **Viñeta 4.**

Pincel: el mismo (azul oscuro).

Porcentaje translúcido: 40 por 100.

- Desactivamos el efecto de TRANSLÚCIDO y trazamos fuera de las viñetas un círculo amarillo que simule el Sol. Dado su reducido tamaño ampliaremos la zona de trabajo previamente mediante la lupa. Lo tomamos como pincel y lo colocamos en los lugares adecuados. Utilizamos además el selector de color para elegir el color del cielo y pintamos sobre la estrella fugaz para anularla excepto en la última viñeta.

Actividad número 4

Propuesta: Proteger zonas de un dibujo.

Aspectos del programa:

- Uso y creación de la MÁSCARA.

Descripción del proceso

La posibilidad de proteger determinados colores con la opción de MÁSCARA nos permite trabajar con mayor seguridad, pues impide modificar o alterar dibujos ya realizados.

Por otra parte es un medio que en combinación con otras herramientas nos permite en algunos casos cambiar el color de las líneas existentes e, incluso, anular colores hasta transformar el dibujo en blanco y negro.

Estas posibilidades pueden resultarnos muy útiles al preparar ejercicios para los alumnos ya que les ayudarán a evitar errores irreparables que puedan cometer.

Para hacer este ejercicio, partiremos de un fichero llamado CARAS2.LBM (ver Anexo 2), el cual presenta un personaje con el rostro incompleto y un menú de rasgos; el ejercicio consiste en proteger determinadas zonas, para poder completar y variar la expresión del rostro varias veces, sin alterar el dibujo original.

Pasos

- Cargamos el programa y el fichero CARAS2.LBM
- Utilizamos la lupa para ampliar la zona que deseamos proteger: el personaje y su contorno (Ampliación x2).
  - — Una vez ampliada la zona, entramos en MÁSCARA para *Crear* la que necesitamos. Pulsando con el ratón en los lugares que queremos proteger iremos seleccionando los colores que definirán la máscara.
  - — Una vez hecha la máscara y estando activa, comprobamos su efecto: tomamos como pincel un conjunto de rasgos y pintamos sobre el rostro (si lo hacemos sobre una zona protegida, como el cabello, no pintará nada). Después desplazamos estos rasgos tomándolos como pincel con el botón derecho; observaremos que las zonas protegidas permanecen en su sitio.
  - — Es importante mantener todo el tiempo el color del rostro como color de fondo, pues si lo variamos, al desplazar el pincel quedará una marca del fondo elegido.

— Podemos, por último, salvar esta máscara con un nombre para su posterior utilización.

- *Complete varias veces la cara del personaje con algunos rasgos pero desactivando la máscara y contraste el resultado.*
- *Cree una máscara que proteja los contornos del dibujo (tonos negros) y cubra el resto con un rectángulo de color blanco, para obtener un dibujo en blanco y negro.*

Actividades de ampliación para la formación del profesorado

— En primer lugar, sugerimos hacer una lectura y realizar los ejemplos propuestos en los epígrafes de la guía de utilización referentes a los siguientes temas:

— La paleta de colores. Creación y uso de gradientes.

— La perspectiva.

— La simetría.

Estas opciones, especialmente la segunda, presentan una mayor complejidad que las vistas hasta ahora pero permiten conseguir algunos efectos muy interesantes que pueden resultar demasiado laboriosos y difíciles de realizar manualmente.

- *Dibuje una bola de color azul (creando un efecto de volumen) y colóquela sobre un suelo en perspectiva.*

— El programa DeLuxe Paint II ofrece una utilidad denominada *Gallery* que permite preparar presentaciones de imágenes que se suceden en pantalla mediante diversos efectos.

Puede ser interesante en la medida que permite al profesorado exponer una secuencia de materiales que pueden servir de apoyo a una explicación concreta o ilustrar efectos específicos; por ejemplo, se pueden aunar imágenes de viñetas que muestren un recurso determinado o incluso que configuren una historia; la digitalización de imágenes reales tomadas de historietas auténticas para convertirlas en ficheros legibles por programas informáticos ampliará las opciones de aplicación de esta utilidad. Este aspecto se tratará en el Módulo IV de esta propuesta y a ella remitimos si se precisa más información.

- *Lea los epígrafes que incluye la guía de utilización del programa sobre el uso de Gallery y Convert y realice los ejercicios que se proponen.*

Ejemplificación didáctica

La aplicación que describimos a continuación se basa esencialmente en la realización de actividades presentadas mediante el medio informático y como tales pretenden proporcionar a los alumnos y alumnas un ámbito en el que practicar y aplicar los recursos expresivos del cómic.

Haciendo uso del programa DELUXE PAINT II los alumnos tendrán la posibilidad de completar y modificar historietas, señalar los recursos que presentan y combinarlos o sustituirlos por otros, practicar el código gestual de un personaje, construir diálogos, etc., ejercicios no siempre realizables de forma manual o sobre el papel. Así pues, esta ejemplificación supone un complemento muy adecuado de la aplicación recogida en el Módulo I *Descubramos el Mundo del Cómic.*

Los contenidos que aborda son de tipo procedimental y actitudinal fundamentalmente:

- Análisis de historietas: reconocimientos de sus características y su configuración.
- Interpretación de los códigos utilizados en una historieta. Reconocimiento de la significación de los elementos relevantes en el plano verbal e icónico.
- Elaboración de diferentes mensajes expresados mediante la interacción del contenido verbal e icónico-visual (el eje temporal, la caracterización y el discurso de los personajes, la expresión del movimiento y la acción...).
- Valoración del cómic como medio de expresión y apreciación de sus distintas finalidades.

A quién va destinada

Los alumnos y alumnas de segundo curso de E.S.O., destinatarios ideales de esta ejemplificación, tal vez hayan realizado alguna experiencia educativa con ordenador en cursos anteriores. Esto supondría un contacto previo con el medio informático que sería muy deseable, especialmente porque en esta ocasión se trata de utilizar un programa de propósito general con la dificultad (y la riqueza) que eso conlleva.

Pero si la experiencia y sobre todo el conocimiento previo de este programa de dibujo puede facilitar el desarrollo de las actividades, ello no implica la necesidad absoluta de que se cumplan estas condiciones. Lo que sí es conveniente es que el alumnado esté algo familiarizado con el uso del ratón y con cierta terminología referente al medio : cargar, salvar, fichero, disco, menú, seleccionar... La destreza en el uso del teclado no es tan importante, ya que prácticamente todo se realiza con el ratón.

De cualquier forma, los ejercicios que se proponen se basan en las herramientas más sencillas y básicas del programa, evitando en casi todos los casos que los alumnos deban dibujar o crear elementos nuevos, para lo que hay que tener cierto dominio del programa, bastante habilidad con el ratón y, en muchos casos, un buen grado de orientación espacial. Así pues, no es imprescindible, pero sí aconsejable, que conozcan previamente el medio.

En relación con los contenidos, deberán conocer de forma teórica los recursos y las convenciones que configuran el lenguaje del cómic y se dará por supuesto que han realizado anteriormente o de forma paralela actividades destinadas a la adquisición de información sobre estos aspectos.

Orientaciones didácticas

Como ya indicamos en las orientaciones generales sobre el uso y aplicación de los programas de propósito general, una de las "dificultades" con las que se encuentra el profesorado es poder conseguir que los alumnos y alumnas aprendan a utilizar el programa, sin dejar por ello de acometer las tareas propias del área.

En esta ocasión hay que buscar procedimientos por los cuales se produzca un acercamiento progresivo a DELUXE PAINT al tiempo que se realizan ejercicios relativos a los contenidos expuestos. Es claro además que el conocimiento de las opciones de este programa queda supeditado a las necesidades impuestas por las propias actividades. Posiblemente resulte eficaz combinar varias acciones, como puedan ser:

- Iniciar las sesiones con unos breves ejercicios colectivos guiados por el profesor. Así, por ejemplo, resulta indispensable que el alumnado comprenda y conozca el concepto y el uso del pincel, la opción de UNDO, el uso del ratón y el despliegue de menús, las funciones básicas de cargar y salvar correctamente los ficheros... Por ello, antes de pasar a la actividad concreta sugerimos dedicar en el aula unos minutos previos a todo lo expuesto.

- Dosificar la información sobre el uso del programa y no querer mostrar o contar todo a la vez; no aconsejamos en este caso dedicar unas sesiones iniciales para mostrar todas las herramientas disponibles, sino presentar en cada sesión las necesarias para realizar la actividad; igualmente es interesante reforzar y recordar lo aprendido anteriormente; los aprendizajes significativos son importantes.

- Proporcionar a los alumnos algunas hojas complementarias que recojan de forma esquemática aquellos procesos generales que se apliquen en todas las sesiones (entrar en el programa, imprimir...) o que muestren los menús desplegados del programa. Es decir, cualquier información que sirva de ayuda rápida.
- Proponer actividades con objetivos claros, más sencillas y sistemáticas en un principio para ir aumentando progresivamente en el grado de libertad o de improvisación. Nuestra propuesta incluye varias actividades pensadas inicialmente para desarrollarse cada una de ellas en una sesión de trabajo (dos como máximo) pero la distribución del tiempo debe estar en función del ritmo de trabajo específico del grupo concreto de alumnos. En este sentido también se aprecian a veces diferencias internas dentro de un mismo grupo; en estos casos es preferible preparar algunas actividades alternativas o de ampliación para estos alumnos en lugar de acelerar el proceso general de actuación.

- Otro aspecto importante para facilitar el buen desarrollo de la actividad, es propiciar un clima de trabajo sereno en el que pueda mantenerse un buen grado de atención y concentración adecuado, ya que DELUXE PAINT requiere una cierta precisión en la acción (algunos errores pueden no ser subsanables); se debe insistir en la necesidad de actuar sin precipitación, haciendo una lectura atenta de las indicaciones de la hoja de trabajo.

Organización y agrupamientos

La organización del alumnado prevista en las actividades de esta ejemplificación es su distribución en pequeños grupos de trabajo, formados por dos o tres componentes. Estos grupos pueden mantenerse en todas las sesiones —lo que ayudará a realizar el seguimiento de su evolución con mayor precisión— a excepción, claro está, de aquellos casos en los que se produzca una situación de desequilibrio o de falta de entendimiento que repercuta negativamente en la actividad.

Materiales

- **Informáticos:**
  - Ordenador, ratón e impresora (esta última, opcional).
  - Entorno WINDOWS.
  - Programa de dibujo DELUXE PAINT II.
  - Ficheros de trabajo:
    - MARTINA.LBM.
    - MARTINA1.LBM.
    - MARTINA2.LBM.
    - MARTIMAS.SBM
    - ATLETA.LBM.
    - ATLETA1.LBM.
    - ATLETA2.LBM.
    - ATLETA3.LBM.
    - ATLEMAS.SBM
    - CARAS.LBM.
    - CARAS1.LBM.
    - CARAS2.LBM.
    - CARAS3.LBM.
    - CARAS4.LBM.
    - CARAS5.LBM.
    - CARAS6.LBM.
    - CARAMAS1.SBM.
    - CARAMAS2.SBM
    - COSTA.LBM.

- COSTAMAS.SBM.
- GLOBO1.BBM.
- GLOBO2.BBM.
- GLOBO3.BBM.
- GLOBO4.BBM.
- GLOBO5.BBM.
- GLOBO6.BBM.

• **Impresos:**

— Hojas de trabajo.

Las hojas de trabajo han sido generadas con el programa de autoedición EXPRESS PUBLISSER, que se utiliza en el Módulo III de esta propuesta y también en el segundo de la anterior, *La Prensa y otras publicaciones*; adjuntamos los ficheros correspondientes para su posible impresión o modificación. Se adjuntan impresas en papel (Anexo 3) y en fichero:

- M2Hoja1.EWD
- M2Hoja2.EWD
- M2Hoja3.EWD
- M2Hoja4.EWD
- M2Hoja5.EWD
- M2Hoja6.EWD
- M2Hoja7.EWD
- M2Hoja8.EWD
- M2Hoja9.EWD

Proceso de implementación: actividades

Todas las actividades se realizan con el programa DELUXE PAINT y se basan esencialmente en la modificación de elementos ya generados, a excepción de la última, en la cual se plantea un ejercicio de creación. Se combina el análisis de historietas completas —dos, en este caso, que se utilizarán en diversas actividades— con ejercicios basados en dibujos o viñetas únicas elaboradas para un fin concreto.

Es importante recordar que los ejercicios propuestos necesitan disponer de una gran cantidad de memoria expandida y por ello es **imprescindible que el programa sea ejecutable desde un icono de WINDOWS que remita a un fichero PIF.** Esto ya se explicó anteriormente en el apartado de *Actividades para la formación del profesorado*, y está recogido en el apéndice de la guía de utilización del programa.

Las actividades están distribuidas en cinco bloques que hacen relación a cinco contenidos diferentes del tema, los cuales se suceden uno a continuación del otro para configurar el proceso de implementación global. Primeramente se abordan los aspectos relativos al código icónico del cómic para continuar después con el estudio del código verbal.

Bloque 1: El enfoque: encuadre y angulación.

Bloque 2: Símbolos cinéticos y gestuales.

Bloque 3: La expresividad del rostro.

Bloque 4: La "voz" del narrador / La "voz" de los personajes.

Bloque 5: "Leyendo" sonidos: las onomatopeyas.

Bloque	Contenidos	Actividades	Ficheros Hojas de trabajo (H. T.)
1	Formato. Encuadre y angulación.	1. Ordenar dos historietas desordenadas: reconstruir la línea de indicatividad.	ATLETA1. LBM. MARTINA1.LBM. H.T. número 1
		2. Reconocer y analizar en una historieta: formas de las viñetas, planos y angulaciones en las mismas.	MARTINA.LBM. H.T. número 2
2	Símbolos cinéticos y gestuales.	1. Reconocer y analizar los símbolos cinéticos y gestuales de una historieta.	ATLETA2.LBM. ATLEM,AS.SBM H.T. Número 3
3	La expresividad del rostro.	1. Partiendo de un rostro sin rasgos, construir diferentes expresiones que sean adecuadas a lo que dice el personaje.	CARAS.LBM. CARAS1.LBM. CARAS2.LBM. CARAS3.LBM. CARAS4.LBM. CARAS5.LBM. CARAS6.LBM. CARAMAS1.SBM. CARAMAS2.SBM. H.T. número 4. H.T. número 5.
		2. A partir de un rostro sin rasgos elegir diferentes expresiones e inventar textos de diálogos adecuados a la situación.	

Bloque	Contenidos	Actividades	Ficheros Hojas de trabajo (H. T.)
4	La voz del narrador/la voz de los personajes.	1. Completar diferentes diálogos de dos personajes combinado la forma de los globos y el tipo de letra para conseguir distintas situaciones comunicativas.	COSTA.LBM. GLOBO1.BBM. GLOBO2.BBM. GLOBO3.BBM. GLOBO4.BBM. GLOBO5.BBM. GLOBO6.BBM. COSTAMAS.SBM. H.T. número 6
		2. Añadir un narrador a una historieta muda mediante cartelas con texto.	ATLETA.LBM. H.T número 7
		3. Variar el contenido verbal de una historieta.	MARTINA2.LBM. MARTIMAS.LBM H.T. número 8
		4. Transformar un globo de contenido icónico por el contenido verbal correspondiente.	ATLETA.LBM. H.T. número 8
		Comunicar un cambio temporal expresado por la imagen con lenguaje verbal mediante un cartucho.	MARTINA.LBM. H.T. número 8
5	"Leyendo" sonidos: las onomatopeyas.	1. Crear una viñeta donde la onomatopeya sea la protagonista del mensaje.	H.T. número 9
		2. Añadir una nueva onomatopeya a una historieta o cambiar otra existente.	ATLETA.LBM.

Puesto que este módulo implica que los alumnos y alumnas ya están trabajando en este tema suponemos que el mismo ha sido ya introducido convenientemente, de ahí que no planteemos otras actividades complementarias ni hagamos una descripción general de todo el proceso de aprendizaje (consultar, si se considera oportuno, el resto de los módulos de esta propuesta). Reflejamos, pues, únicamente aquellos ejercicios específicos que configuran el eje de este segundo módulo.

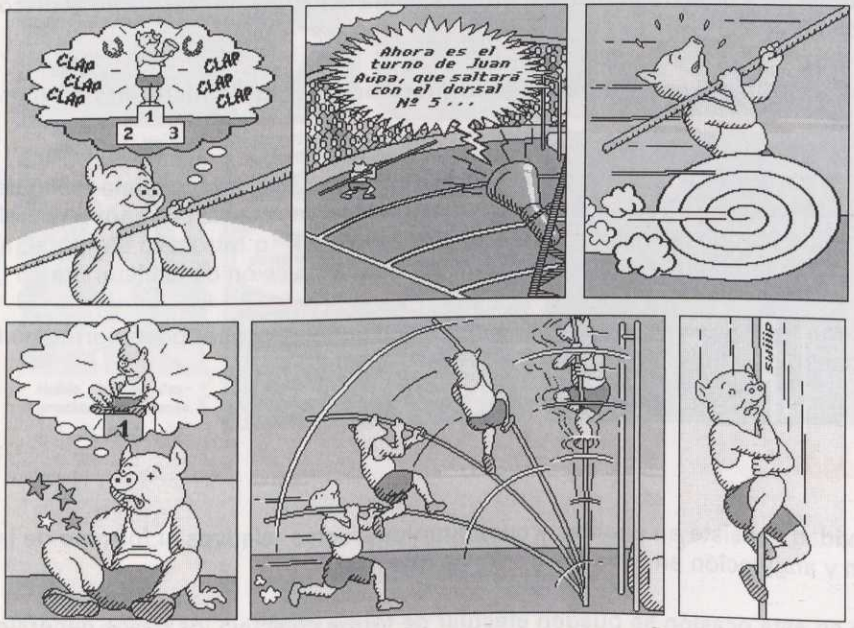
Consideramos de suma importancia que **el profesor realice todas las actividades propuestas antes de aplicarlas en el aula** pues esto le permitirá conocer más a fondo el programa, comprobar las posibles dificultades de los ejercicios, anticiparse a las dudas o problemas que puedan surgir en las sesiones y tener un dominio suficiente de la situación.

Bloque 1: El enfoque: Encuadre y angulación

1.ª Actividad

El objetivo inicial es la reconstrucción de la línea de indicatividad de dos historietas, ordenando sus viñetas correctamente. Es una actividad introductoria de escasa dificultad.

Los alumnos parten de una primera historieta, basada únicamente en elementos icónicos, cuyas viñetas no se ajustan a la línea de indicatividad habitual de la lectura de un cómic: de izquierda a derecha y de arriba a abajo. La reconstrucción de la misma supone ya un esfuerzo inicial de interpretación para decodificar los elementos que la integran y comprender el transcurso del mensaje narrativo.



El procedimiento que han de seguir se recoge en la hoja de trabajo correspondiente de forma bastante detallada, ya que seguramente los alumnos aún no conozcan prácticamente el funcionamiento del programa; no hay que olvidar, como ya indicamos anteriormente, la conveniencia de realizar algunas explicaciones y breves demostraciones iniciales sobre el uso de los elementos más básicos y esenciales, como el uso del pincel, la apertura de los menús o la existencia de la página de reserva.

En esta ocasión podemos iniciar el ejercicio de forma colectiva, entrando conjuntamente en el programa y abriendo el fichero necesario: ATLETA1. Explicaremos a los alumnos y alumnas lo que deben hacer y podemos realizar también en común el cambio de la primera viñeta a su lugar correspondiente. A partir de aquí trabajarán de forma independiente.

La base del ejercicio es un procedimiento sencillo y repetido: tomar como pincel cada viñeta e ir colocándolas en la página de reserva sucesivamente, en el orden adecuado. Para ello, la única dificultad añadida es que en ocasiones deberán recurrir al icono de la mano para mover la imagen o, en su defecto, anular la barra de menús y herramientas. Como recomendación es muy importante decirles que se cercioren de no tener activadas las mayúsculas al pasar a la página de reserva.

Para terminar esta primera parte cada grupo salvará la página de reserva en el disco con un nombre que lo identifique.

Posteriormente pueden comprobar el formato original de la historieta cargando el fichero ATLETA.LBM.

La segunda parte consiste en repetir el proceso con una segunda historieta recogida en el fichero MARTINA1.LBM (véase ilustración de la página siguiente); en este caso el apoyo verbal es importante, especialmente porque se incluye un efecto de "flash-back" o retroceso temporal; algunos recursos icónicos serán también la clave para la correcta reconstrucción de la historieta.

De la misma forma que en el ejemplo anterior pueden comprobar posteriormente la ordenación original cargando el fichero MARTINA.LBM (véase Anexo 2).

2.ª Actividad

Esta actividad consiste en analizar y comentar los efectos relativos al formato de las viñetas y la planificación y angulación en el encuadre de las mismas.

También en esta ocasión se pueden efectuar de forma colectiva los pasos generales para cargar el programa, apertura del fichero... para reforzar y recordar lo visto en la primera sesión.

Los pasos necesarios para realizar este ejercicio son muy sencillos y apenas requieren herramientas de trabajo del programa. El alumno únicamente deberá escribir sobre cada viñeta el tipo de plano y ángulo utilizado en cada imagen. Posteriormente deberá hacer una reflexión sobre la elección que ha hecho el autor en este sentido, buscando la intención comunicativa subyacente. De esta forma el ejercicio no se limita al puro reconocimiento del recurso sino al estudio de su funcionalidad.

Bloque 2: Símbolos cinéticos y gestuales

Este bloque consta de una sola actividad, que consiste en identificar los símbolos cinéticos y gestuales que aparecen en una historieta ya utilizada en el primer bloque (con alguna variación en el formato).

Esta historieta, recogida en el fichero ATLETA1.LBM, recoge de forma muy significativa la expresión del movimiento con diferentes recursos expresivos. En este caso, el formato es en blanco y negro, lo que facilitará el ejercicio. A esto se suma la existencia de una máscara que se carga con el fichero (o se puede crear o cargar posteriormente, desde el fichero ATLEMAS.SBM) y que protege las zonas blancas de fondo, para que únicamente puedan alterarse los contornos de los dibujos.

La sesión comenzará con el trabajo de cada grupo, pues en este momento del proceso los alumnos probablemente serán capaces de entrar en el programa sin dificultad y sin apoyo del profesorado, aunque siempre es conveniente que dispongan de alguna hoja de instrucciones para ello.

Una vez dentro del programa, los pasos que deben efectuar son los siguientes:

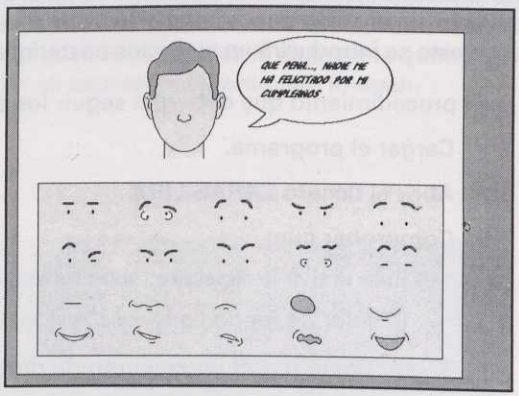
- Cargar la historieta.
- Ampliar las zonas donde aparezcan los símbolos buscados.
- Pintar sobre ellos en el color adecuado con una brocha de un grosor mayor que el habitual (azul para el movimiento y rojo para las sensaciones); la existencia de la máscara les impedirá alterar las zonas blancas del dibujo.
- Guardar el trabajo.

Bloque 3: La expresividad del rostro

Este bloque consta de dos actividades que consisten básicamente en construir diferentes expresiones eligiendo los rasgos más oportunos. Se realiza con diversos ficheros (consultar la tabla resumen presentada anteriormente) los cuales presentan una peculiaridad: al abrirse se activa una máscara que facilita la ejecución del ejercicio, protegiéndose las zonas que no deseamos que se modifiquen. Si no estuviera activada, debe cargarse el fichero de máscara CARAMAS1.SBM.

1.ª Actividad

El ejercicio consiste en lo siguiente: cada uno de los ficheros presentan el mismo personaje que expresa distintos mensajes mediante globos y que aparece sin rasgos en el rostro; en la parte inferior se presenta un conjunto de cejas, ojos y bocas que indican distintas expresiones. Se trata pues de elegir las más adecuadas y, tomándolas como pincel, copiarlas sobre la cara del personaje, para después archivarla en el disco.

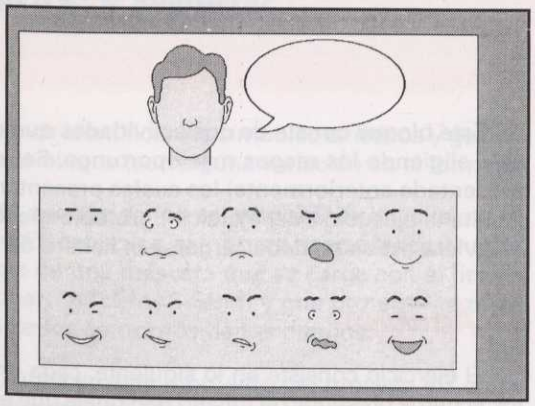


Los pasos que deben realizar los alumnos y alumnas son los siguientes:

- Cargar el programa.
- Abrir el primer fichero: CARAS1.LBM.
- Comprobar que:
  - — La máscara está activada; en su defecto, cargarla: CARAMAS1.SBM.
  - — El color de fondo es el rosa pálido.
- Elegir las cejas y los ojos adecuados y tomarlos como pincel con el botón izquierdo.
- Pintar con el pincel sobre el rostro.
- Repetir la misma operación eligiendo la boca oportuna.
- Archivar el trabajo terminado.
- Cargar el segundo fichero CARAS2.LBM; repetir el ejercicio y continuar el proceso hasta terminar con el resto de los archivos.
- Salir del programa.

2.ª Actividad

Este ejercicio sirve de transición y enlace entre los bloques anteriores (fundamentalmente basados en el lenguaje icónico) y los posteriores (el lenguaje verbal). Similar al anterior, este ejercicio presenta al mismo personaje, pero esta vez se trata de elegir expresiones ya configuradas e inventar el mensaje apropiado para las mismas (completar el globo).



La única complejidad que se añade con respecto al ejercicio anterior es la escritura de texto y el cambio de color de fondo que debe realizarse en algunos momentos del proceso. El resto prácticamente no varía. En este ejercicio no es necesario cambiar el tipo de letra en relación con la intención comunicativa, pues esto se introducirá en ejercicios posteriores.

El procedimiento que deberían seguir los alumnos y alumnas es el siguiente.

- Cargar el programa.
- Abrir el fichero CARAS.LBM.
- Comprobar que:
  - — Está activa la máscara; si no es así, cargar CARAMAS2.SBM.
  - — El color de fondo es el rosa pálido. En su defecto, elegirlo como tal.
- Tomar como pincel un conjunto de rasgos y pintar sobre el rostro.
- Elegir el icono de texto y escribir en el interior del globo el mensaje adecuado. La activación de la máscara impedirá que sobrepase el limite del mismo.
- Salvar el fichero con un nombre.
- Tomar como pincel con el botón derecho los rasgos del rostro para dejarlo nuevamente sin expresión. La máscara protegerá el resto de las zonas.
- Cambiar el color de fondo eligiendo el último de la paleta, el blanco.
- Tomar como pincel, con el botón derecho, el texto del globo, para dejarlo sin contenido.
- Restablecer el color inicial de fondo (rosa pálido).
- Repetir el proceso con una segunda expresión gestual, hasta terminar con todas.
- Salir del programa.

Bloque 4: La "voz" del narrador / La "voz" de los personajes

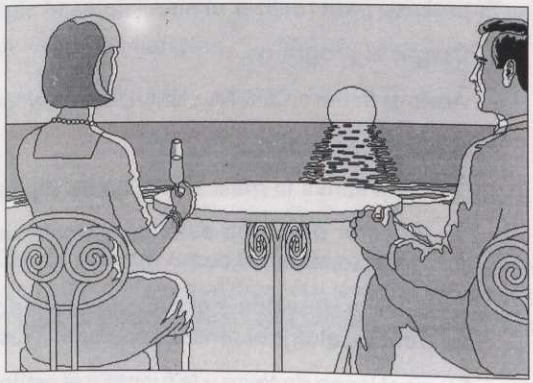
Este bloque centra su atención en el análisis del lenguaje verbal aunque, lógicamente, no de forma aislada, sino en relación con otros elementos expresivos de la imagen.

Se plantean un importante número de actividades, cuatro en total, basadas esencialmente en la invención y creación de mensajes, respetando y aplicando los elementos y recursos expresivos que lo acompañan (forma de los globos, tipografía...).

La primera actividad se realiza completando una viñeta con los globos oportunos para crear distintas situaciones comunicativas. Las siguientes se realizan con historietas completas, en concreto las utilizadas en ejercicios de los primeros bloques; en un caso se deberá inventar un narrador inexistente, en otro se modificará todo el contenido verbal original de la historieta; la cuarta y la quinta actividad consistirán en expresar con lenguaje verbal lo que se expresa mediante una imagen.

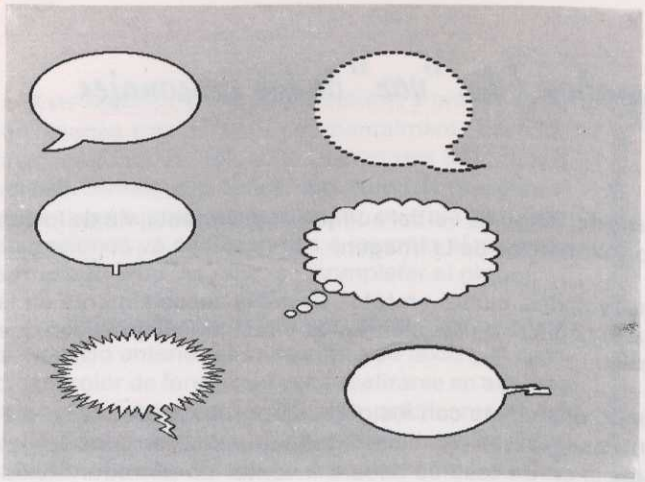
1.ª Actividad

Esta actividad se compone de varios ficheros de trabajo: COSTA.LBM, que muestra una gran viñeta de dos personajes que están en silencio, y seis ficheros de pincel: GLOBOS1.BBM, GLOBOS2.BBM...GLOBOS6.BBM.



Cada uno de estos pinceles muestra un tipo de globo. En el Anexo 1 se adjunta una ilustración que recoge cada uno de estos pinceles. El fichero COSTA.LBM incorpora una máscara que evita que el alumnado pueda modificar el dibujo; esta máscara puede desactivarse si se considera necesario y también cargarse (fichero COSTAMAS.SBM).

El ejercicio consiste en "hacer hablar o pensar" a los personajes para establecer diferentes diálogos. Así, los alumnos deberán imaginar distintas situaciones comunicativas y transmitirlas con los distintos



recursos: tipo de globo, tipografía de las letras, el contenido del mensaje.... Incluso pueden introducir una voz en "off", pongamos por ejemplo, la de un camarero que pregunta al caballero qué desea tomar (en este caso se deberá desactivar la máscara para poder pintar sobre otras zonas).

El proceso se basa esencialmente en pintar con el pincel deseado y, tras elegir el tipo de letra, escribir los mensajes en el interior de cada globo. Sin embargo, en algunos casos deberán utilizarse algunas opciones que modifican el pincel, como son INVERTIR o ALARGAR; la primera es esencial para colocar el delta a la izquierda o a la derecha, según la ubicación del personaje; la segunda puede ser útil si se quiere aumentar o disminuir el tamaño de un globo. Puede ser conveniente realizar colectivamente un primer ejercicio que sirva de ejemplo, combinado la explicación del profesor o de la profesora.

Es primordial mantener el color de la paleta, así como el color de fondo y del pincel, para no alterar las condiciones del ejercicio, previstas de antemano en su diseño.

El proceso para realizar el ejercicio es el siguiente:

- Cargar el programa.
- Abrir el fichero COSTA.LBM. Utilizar el icono "mano" para centrar la imagen.
- Comprobar que:
  - — Está activa la máscara; si no es así, cargar COSTAMAS.SBM.
  - — El color de fondo es el número 12, el violeta, y el color del pincel, el negro (n.° 1). En su defecto, elegirlo como tal.
- Inventar la situación y el diálogo deseado y, observando los globos que se incluyen en la hoja de trabajo, elegir el pincel oportuno. Tras cargarlo, pintar en la zona adecuada.
- Elegir el icono de texto y la fuente y el estilo de letra más adecuado; para ello se adjunta igualmente una hoja que recoge todos los tipos que presenta el programa. Escribir en el interior del globo.
- Archivar con un nombre.
- Restaurar la imagen inicial tomando como pincel con el botón derecho los globos añadidos.
- Repetir el proceso creando otros diálogos.

2.ª Actividad

Se trata en esta ocasión de añadir la voz de un narrador a una historieta que carece del mismo. Esta historieta se recoge en el fichero ATLETA.LBM, la cual los alumnos y alumnas ya conocen por ejercicios anteriores.

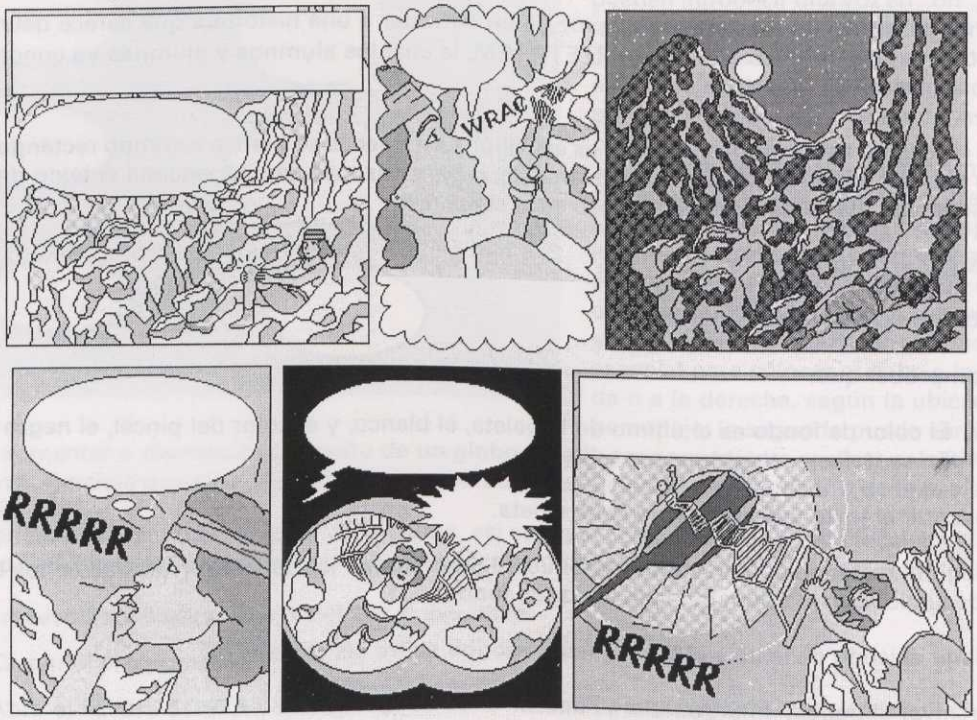
Para conseguir esto el procedimiento es sencillo: abrir huecos en blanco trazando rectángulos llenos con el color de fondo (último color de la paleta) para después escribir encima el texto deseado. Una descripción más detallada del proceso es la siguiente:

- Cargar el programa.
- Abrir el fichero ATLETA.LBM.
- Comprobar que:
  - — El color de fondo es el último de la paleta, el blanco, y el color del pincel, el negro (n.° 1). En su defecto, elegirlo como tal.
- Inventar el texto adecuado para cada viñeta.
- Elegir el rectángulo lleno como herramienta para dibujar las cartelas. Trazarlas en los lugares adecuados con el botón derecho (color de fondo).
- Elegir el icono de texto y el tipo de letra; escribir sobre las cartelas.
- Archivar el trabajo. Imprimirlo si se desea.

3.ª Actividad

La historieta recogida en el fichero MARTINA2.LBM da pie a la tercera actividad, ya que se presenta sin contenido verbal, cuya reconstrucción será la tarea de los alumnos. No se trata de restaurar el texto anterior sino de inventar uno nuevo que sea coherente con lo que expresan las imágenes, incluso aunque varíe el mensaje narrativo.

Este ejercicio no presenta dificultad en cuanto al uso del programa ya que únicamente se trata de escribir en el interior de globos y cartelas el texto adecuado. Sin embargo, opcionalmente puede emplearse la página de reserva a modo de borrador, sobre todo porque el contenido debe ajustarse al tamaño de los globos y cartelas. Para proteger el resto del dibujo se incluye una máscara que sólo permite alterar el color blanco o el negro; también puede cargarse si es necesario (fichero MARTIMAS.SBM).



4.ª Actividad

El contenido de un globo no siempre es verbal, sino que puede ser icónico, transmitiéndose el mensaje mediante la imagen (un caso claro de esto es la metáfora visual). En otros casos, una imagen sin palabras puede ser indicativa del transcurso temporal de la acción, cuyo paralelo verbal sería un texto llamado "de relevo". En esta ocasión se plantea una actividad en la cual el alumnado debe detectar las viñetas en las que se producen estos efectos y sustituir el contenido icónico por un texto que cumpla la misma finalidad.

Las dos historietas utilizadas anteriormente reflejan estos recursos y de ahí que sirvan para propuesta de un ejercicio concreto.

a) La historieta del atleta manifiesta en la segunda y en la sexta viñetas un globo cuyo contenido no es verbal; la primera parte de la actividad consistirá en borrar esas imágenes y manifestar el pensamiento del personaje mediante el lenguaje escrito.

El fichero ATLETA necesario para este primer ejercicio exige la creación de una máscara que proteja el color negro situado en la posición 10, puesto que es el color de los elementos de la viñeta que rodean al contenido del globo (este último está dibujado con el color negro n.° 1.) Podría prepararse previamente como en ejercicios anteriores, pero hemos preferido en esta ocasión que sea creada por los propios alumnos y alumnas durante la actividad, puesto que en ejercicios posteriores también deberán hacerlo.

El proceso necesario para realizar esta primera actividad es el siguiente:

- Cargar el fichero ATLETA.LBM.
- Comprobar que el color de fondo es el blanco.
- Crear una máscara que proteja el color negro de la posición décima de la paleta.
- Detectar los globos de contenido icónico.
- Tomar el contenido como pincel para borrarlo.
- Elegir el tipo de letra adecuado y escribir el texto en el interior del globo.
- Salvar e imprimir si es posible.
- Salir del programa.

b) La historieta de Martina dará pie al segundo ejercicio: se muestra el paso del tiempo en la tercera viñeta sólo con la imagen y los alumnos tendrán que sustituirla por un cartucho que contenga un texto de relevo apropiado.

Esta actividad difiere de las anteriores en cuanto que el profesor sólo plantea el objetivo del ejercicio y no da instrucciones para realizarlo; los alumnos deberán investigar por sí mismos y además describir el proceso que han seguido para conseguirlo; se puede presuponer que, tras lo realizado anteriormente, ya conocen y saben utilizar las herramientas básicas del programa y sus procedimientos.

Existen varias posibilidades para hacerlo, pero el proceso básico radica en tomar como pincel la viñeta con el botón derecho y soltarla sin hacer uso de ella. Después se puede diseñar la cartela y escribir su contenido.

Bloque 5: "Leyendo" sonidos: Las onomatopeyas

Este último bloque incluye dos actividades de las cuales una propone la creación de una viñeta, algo que hasta ahora no se había planteado. Para ello se aprovecharán algunos recursos del pincel, como el trazado de rectas en forma de abanico o la posibilidad de curvarlo. Por último, se sugiere un último análisis de las historietas trabajadas, esta vez en relación con las onomatopeyas.

En este momento del proceso de implementación es muy probable que los alumnos y alumnas tengan cierta destreza en el manejo de las herramientas básicas del programa, por lo que es posible plantear un ejercicio de creación en lugar de manipulación de los elementos. El objetivo inicial consiste en diseñar una viñeta de dibujo no figurativo, cuyo elemento esencial sea la onomatopeya; hemos elegido una explosión puesto que es algo muy habitual en el cómic. Se realizaría de la siguiente forma:

- Cargar el programa.
- Trazar un rectángulo vacío en color negro en el centro de la pantalla.
- Rellenarlo de azul oscuro.
- Crear una máscara que proteja el color blanco de fondo.
- Elegir el icono de línea recta.
- Seleccionar el color amarillo. Aumentar el pincel pulsando una vez la tecla.
- Situar el cursor en el centro de la pantalla y, pulsando simultáneamente el ratón y la tecla <CONTROL> descubrir líneas en círculo, hasta rellenar suficientemente el rectángulo. No importa rebasar los límites de la viñeta pues la máscara protege el color blanco.

- Elegir el color rojo y hacer la misma operación.
- Desactivar la máscara.
- Escribir en la fuente FIFTH AV - 24 p. una onomatopeya de seis letras como máximo.
- Tomarla como pincel. Curvarlo ligeramente hacia arriba desde el menú PINCEL.
- Pintar en el centro de la viñeta con el pincel creado.
- Salvarlo con un nombre. Imprimirlo si es posible.
- Experimentar la deformación del pincel y crear viñetas distintas para el mismo efecto.

La segunda actividad se realizará ya sin hoja de trabajo, para fomentar la toma de decisiones y la capacidad de indagación; se planteará entonces oralmente el siguiente ejercicio: cargar la historieta del fichero ATLETA.LBM y crear una onomatopeya en la cuarta viñeta para indicar el sonido de vibración de la pértiga. Se les puede sugerir la utilización de la página de reserva para crearla, y luego trasladarla al original, en lugar de hacerlo directamente. Se puede proponer además la sustitución de la onomatopeya de la quinta viñeta para otra igualmente válida. Dado que es la última actividad procuraremos que los alumnos busquen sus propias soluciones, aunque los resultados no sean tan perfectos.

Actividades de ampliación

- La mayoría de las actividades que se han propuesto van casi siempre encaminadas a manipular o modificar elementos ya creados. En general se ha procurado, dada la posible complejidad de uso del programa, evitar acciones que impliquen el dibujo libre, un importante grado de destreza en el uso del ratón o la utilización de muchas herramientas distintas en una sola actividad. Además, en casi todos los casos las hojas de trabajo guían de forma detallada y sistemática la actividad, dejando poco lugar para la improvisación.

  Sin embargo, si consideramos que el alumnado domina suficientemente el programa y el uso del ratón, podemos plantear otras actividades que se traduzcan en una mayor creatividad y libertad de acción. Probablemente la colaboración y el planteamiento de un tratamiento conjunto de tema con el área de Educación Plástica y Visual facilitará en gran medida este enfoque.

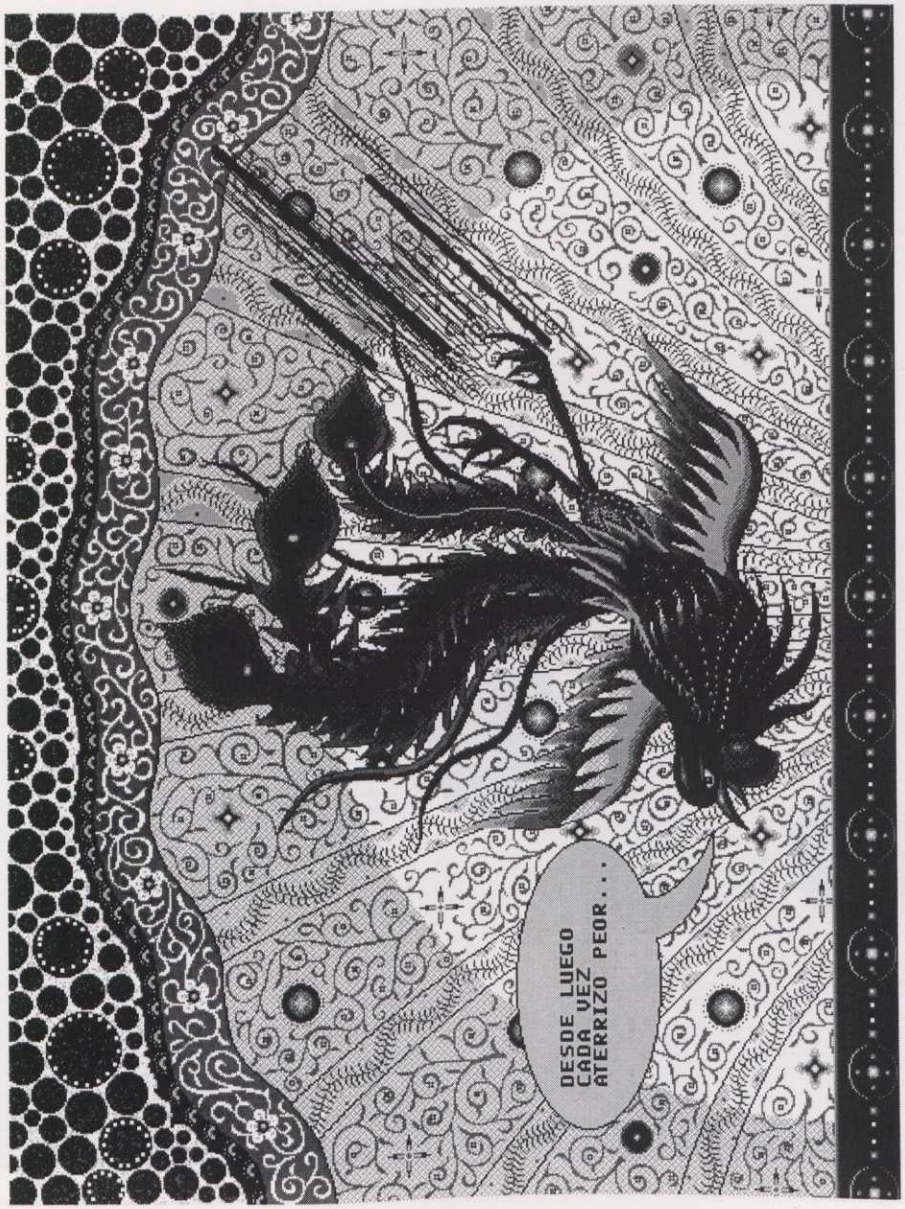
  Las actividades de formación que hemos propuesto para la formación del profesorado en el uso del programa pueden ser un ejemplo válido de ejercicios de creación, los cuales pueden guiarse o no mediante instrucciones, o servir de inspiración para conseguir nuevos efectos.

- La posibilidad de elaborar un cómic ayudándose del programa se planteará sucintamente en el módulo siguiente; igualmente el Módulo IV *Fabriquemos imágenes digitales* se puede relacionar con lo visto hasta ahora, en cuanto que permitirá preparar materiales muy diversos para trabajar con DELUXE PAINT.

  Un ejemplo de esto es el uso que puede hacer el profesor de la utilidad GALLERY del programa para exponer y presentar una sucesión de imágenes que configuren una historieta, muestren un tipo de efectos o recursos, sirvan como punto de reflexión o apoyo a una explicación teórica, etc. Incluso los alumnos pueden preparar un sencillo montaje de este tipo para exponerlo a sus compañeros.

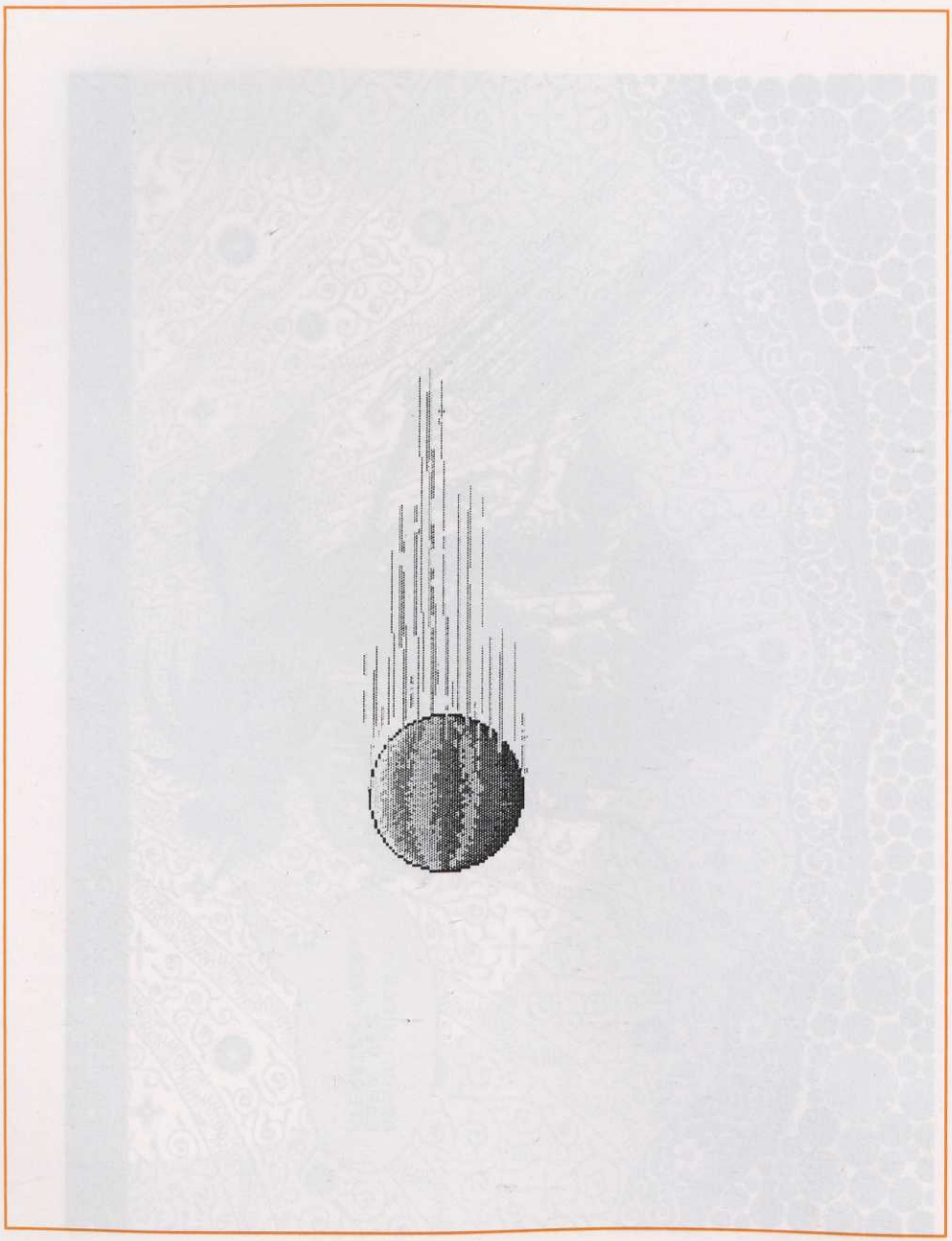
Anexos

Anexo 1



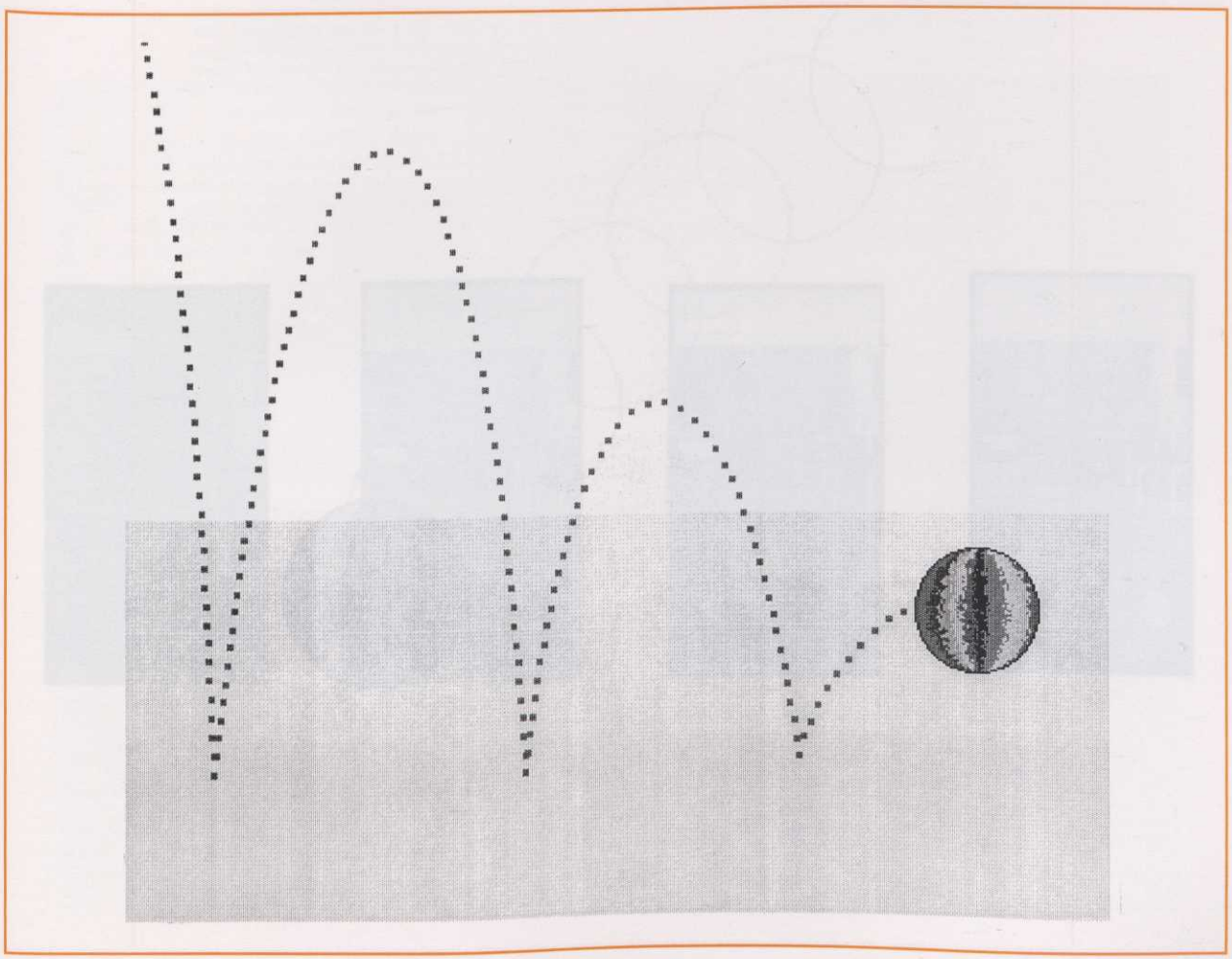
PAJARO.LBM

Anexo 1



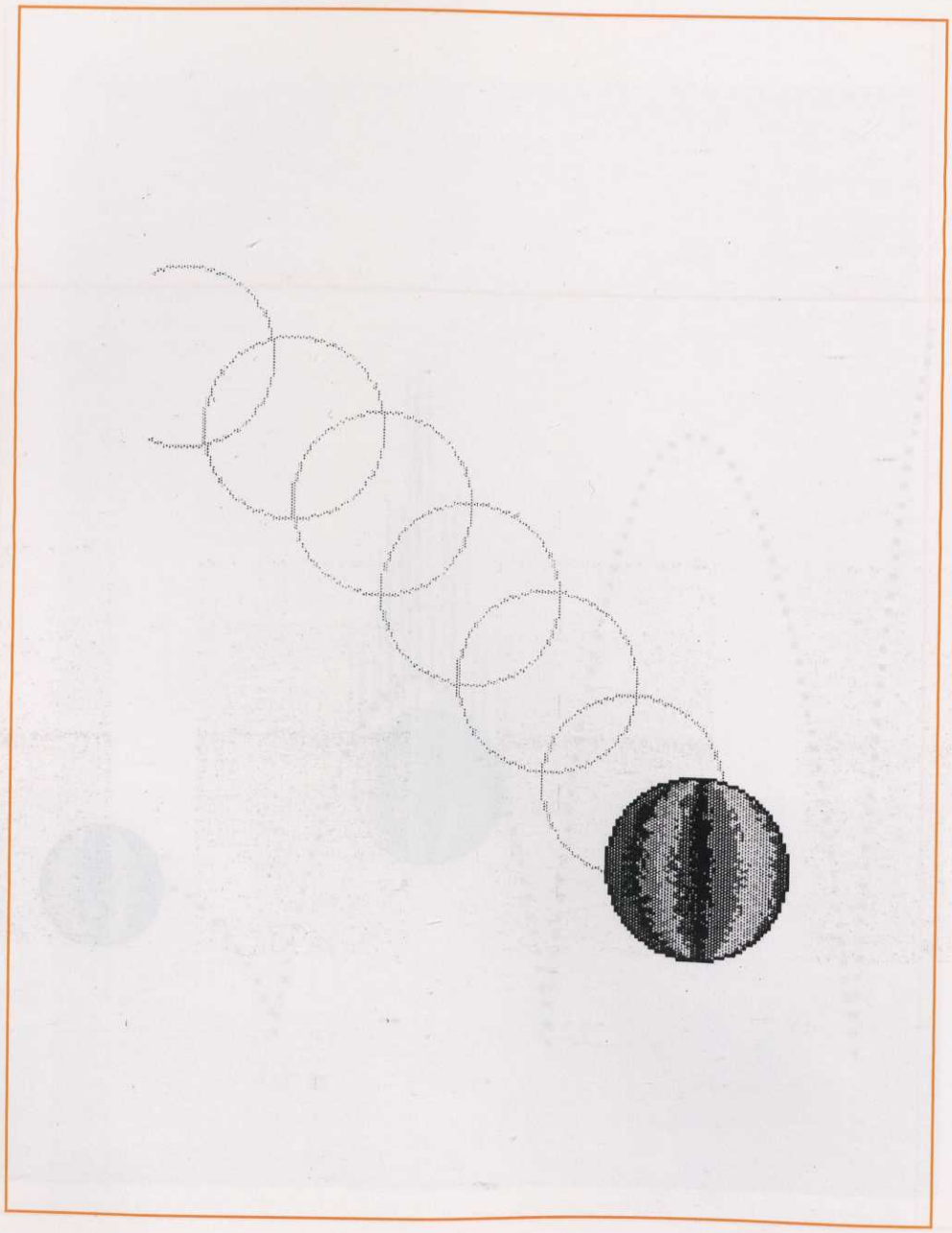
EFECTO1.LBM

Anexo 1



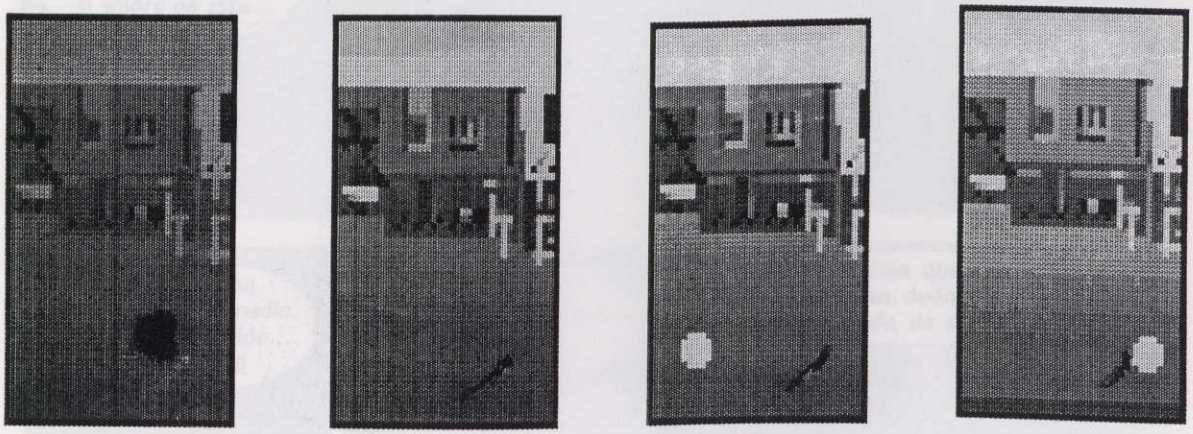
EFECTO2.LBM

Anexo 1



EFECTO3.LBM

Anexo 1

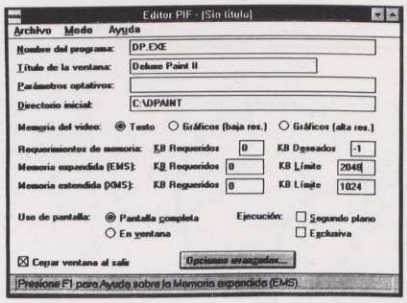


ATARDECE.LBM

Anexo 1

Creación de un archivo PIF

Otra manera de ejecutar una aplicación como DeluxePaint sin usar el Administrador de Archivos es crear un fichero PIF que permite una gestión mejor de la memoria. Por ejemplo si dispone de una tarjeta gráfica SuperVGA compatible con el programa de dibujo y va a trabajar en alta resolución con 256 colores. En ese caso el uso de Windows es imprescindible, por cuanto el programa requerirá mucha más memoria expandida, y conviene crear un fichero PIF a la medida.



Para ello abra el Editor PIF y escriba parámetros similares al ejemplo. El valor **–1** en memoria deseada indica que debe recibir la máxima posible. La memoria expandida deseada se ha aumentado hasta 2.048 K. Guarde finalmente el fichero con nombre **dpaint.pif**, por ejemplo.

Ahora para arrancar el programa tiene que ejecutar ese fichero PIF para activar los parámetros elegidos. Lo ideal es que sustituya en la Línea de Comando, dentro de la ventana de Propiedades correspondiente al icono del programa, la línea C:\DPAINT\ DP.EXE porC:\WINDOWS\ DPAINT.PIF

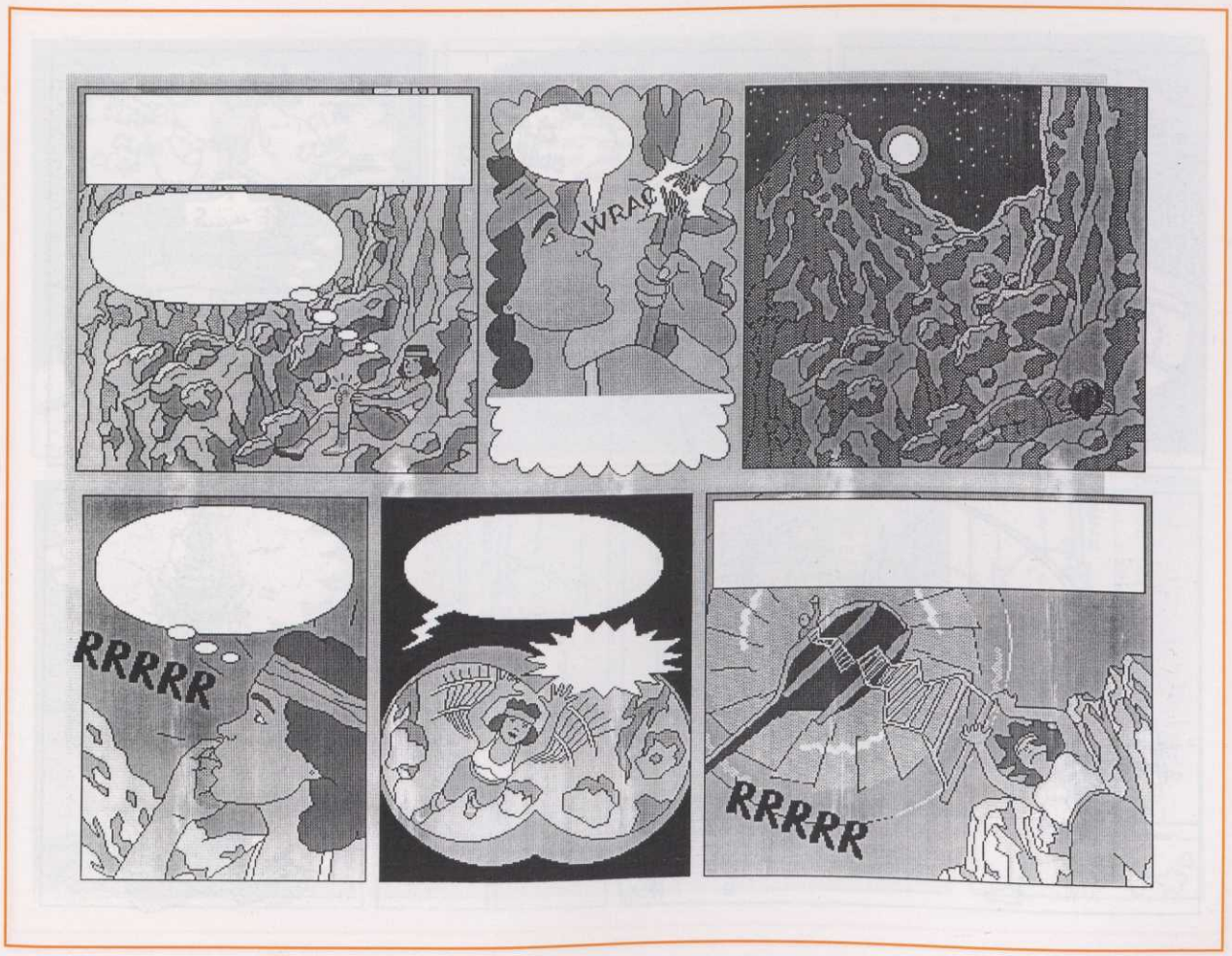
Anexo 2

MARTINA.LBM

Anexo 2

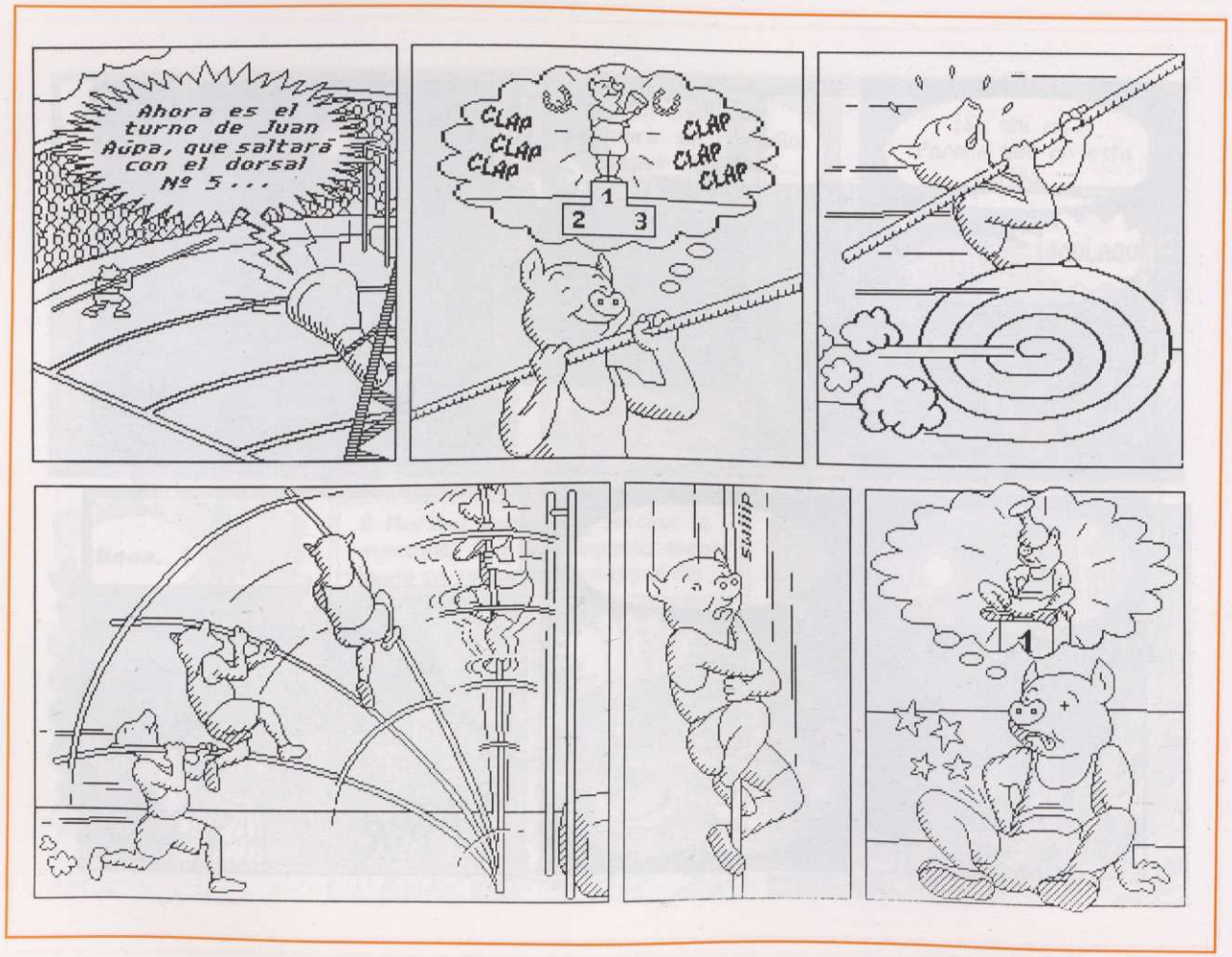
MARTINA1.LBM

Anexo 2



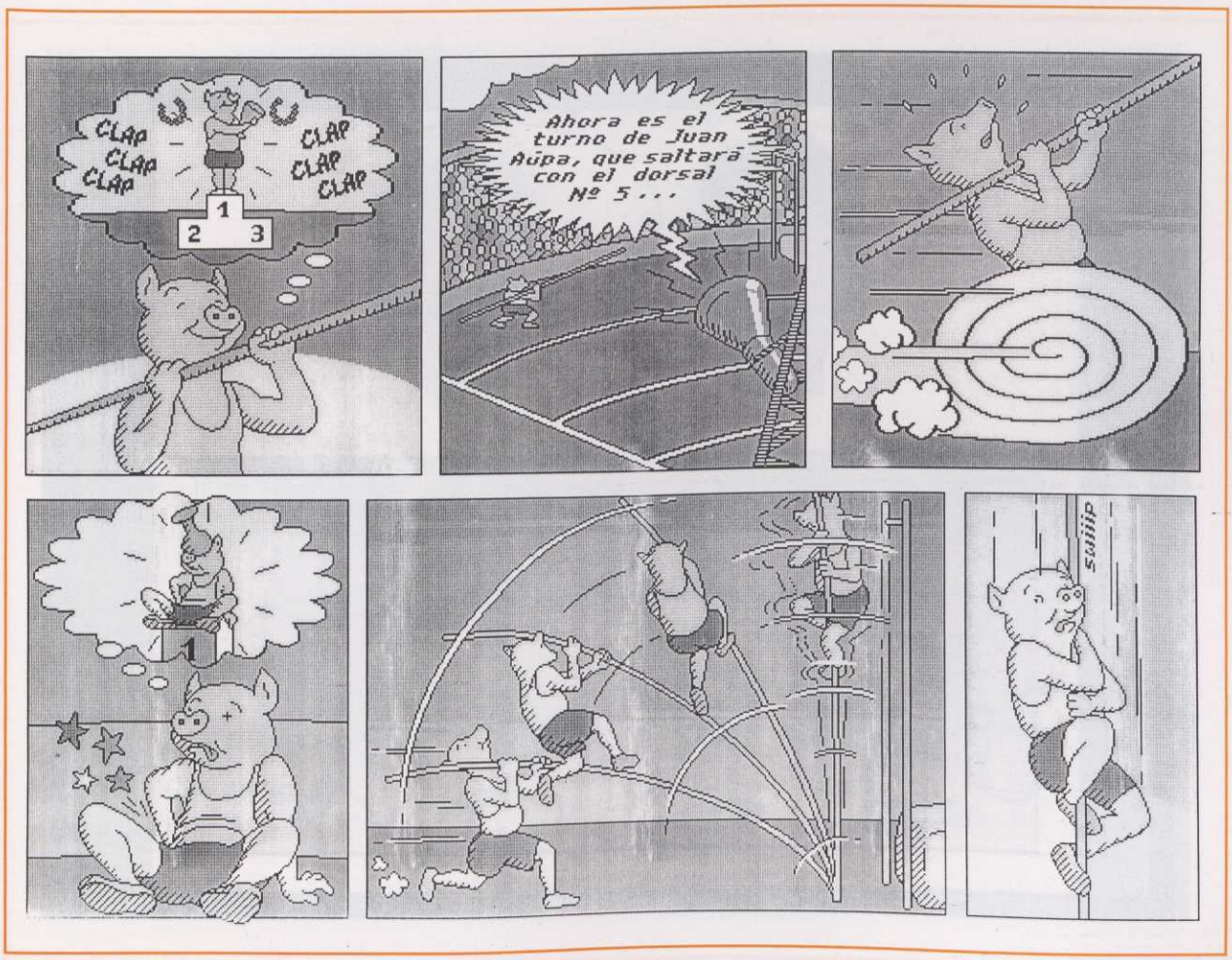
MARTINA2.LBM

Anexo 2



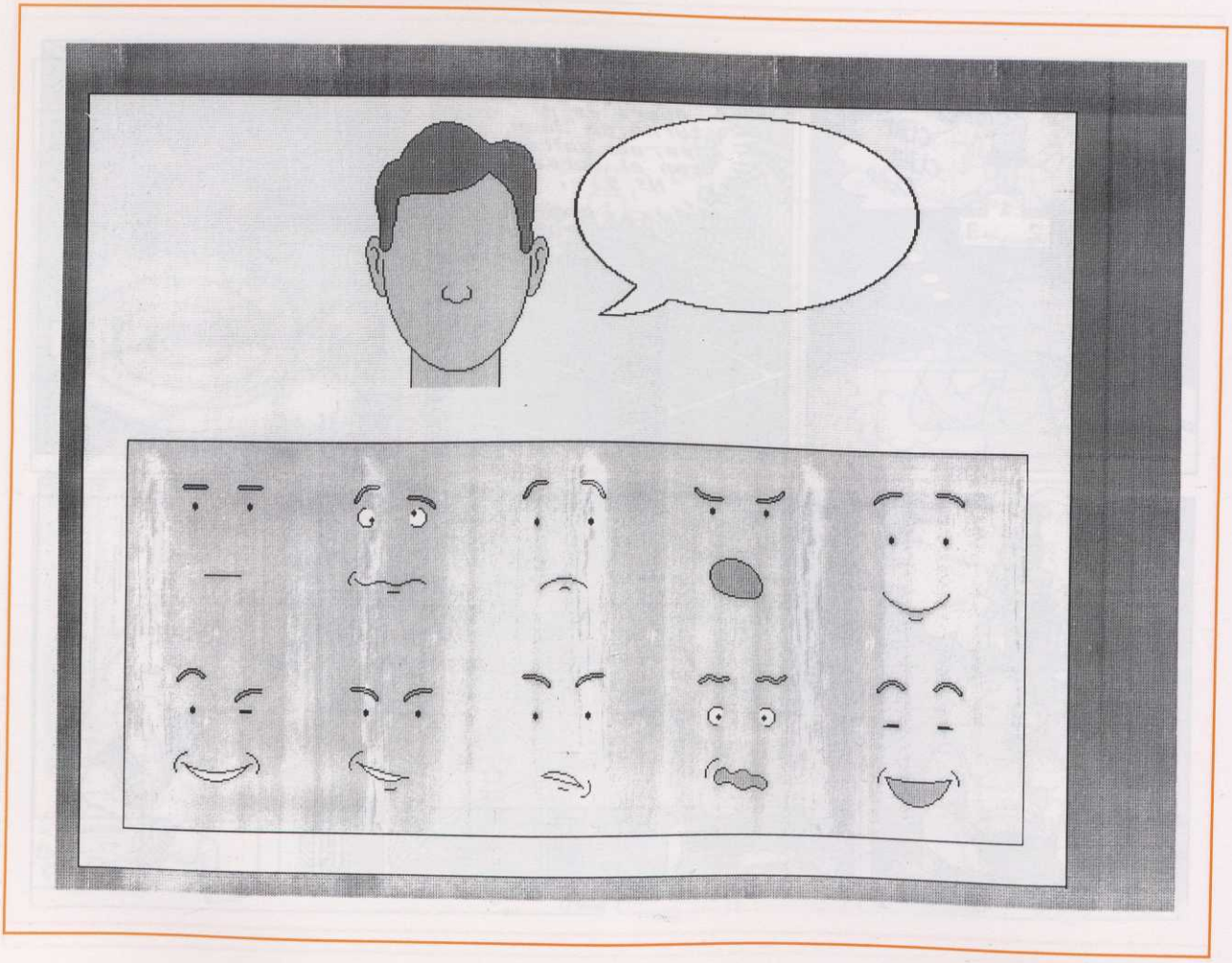
ATLETA2.LBM

Anexo 2



ATLETA1.BM

Anexo 2



CARAS.LBM

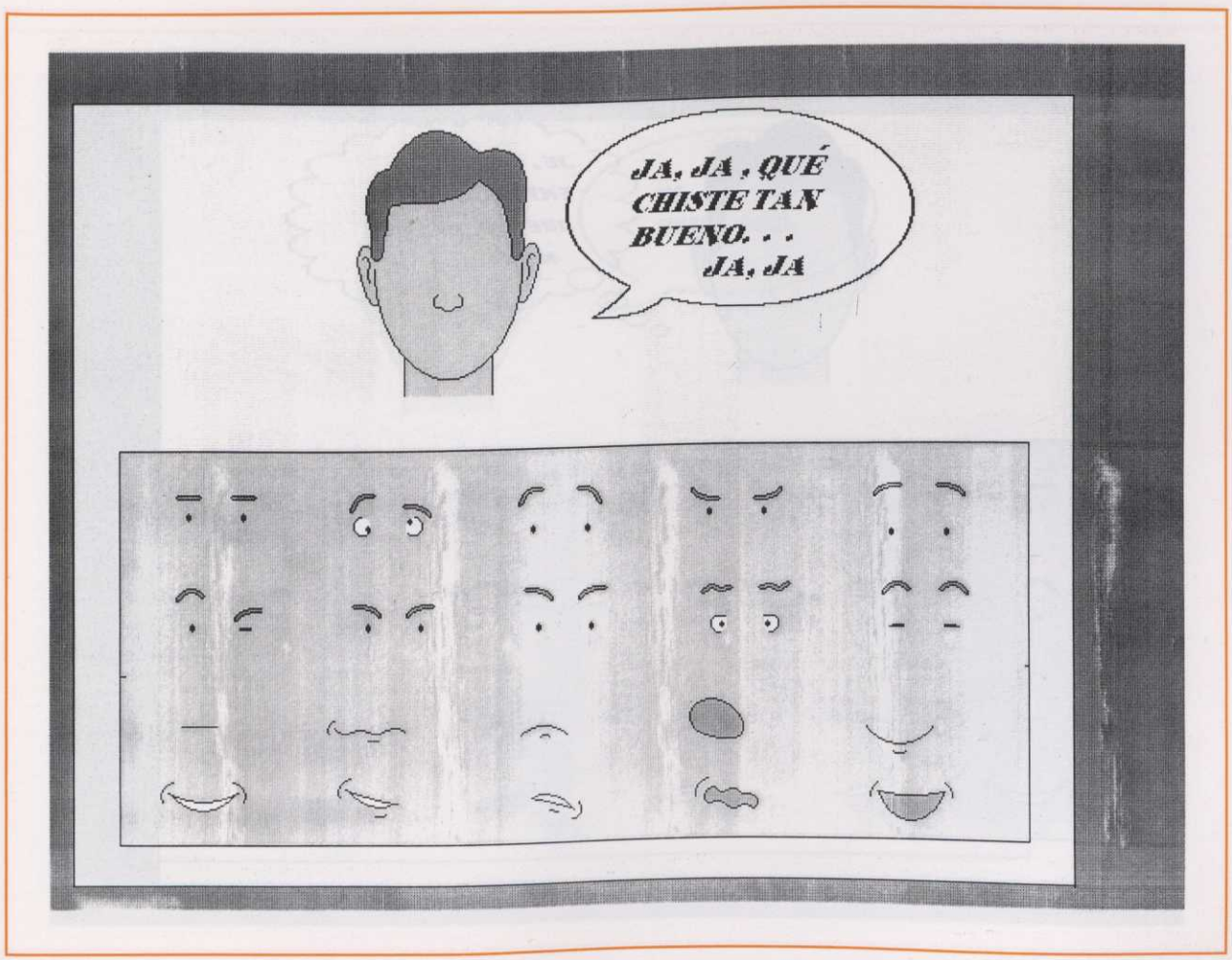
Anexo 2

CARAS1.LBM

Anexo 2

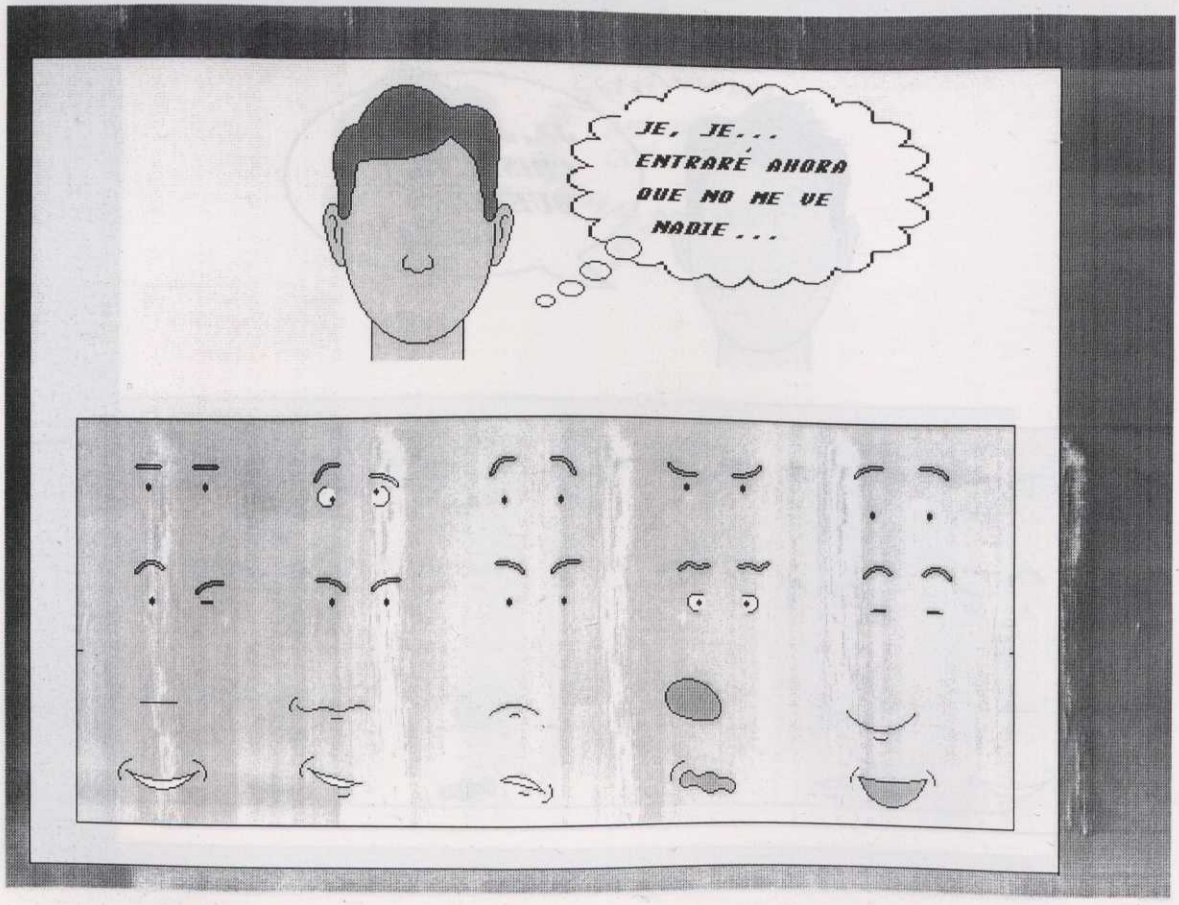
CARAS2.LBM

Anexo 2



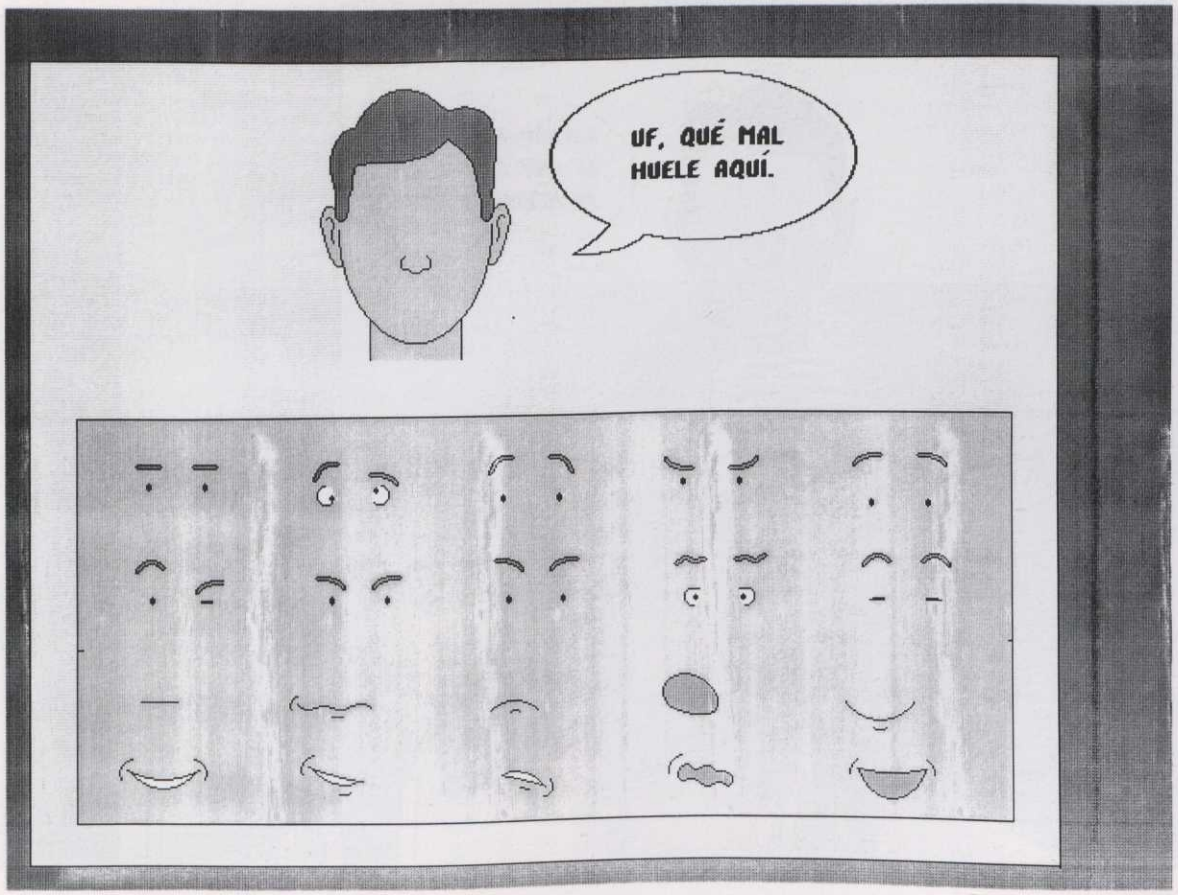
CARAS3.LBM

Anexo 2



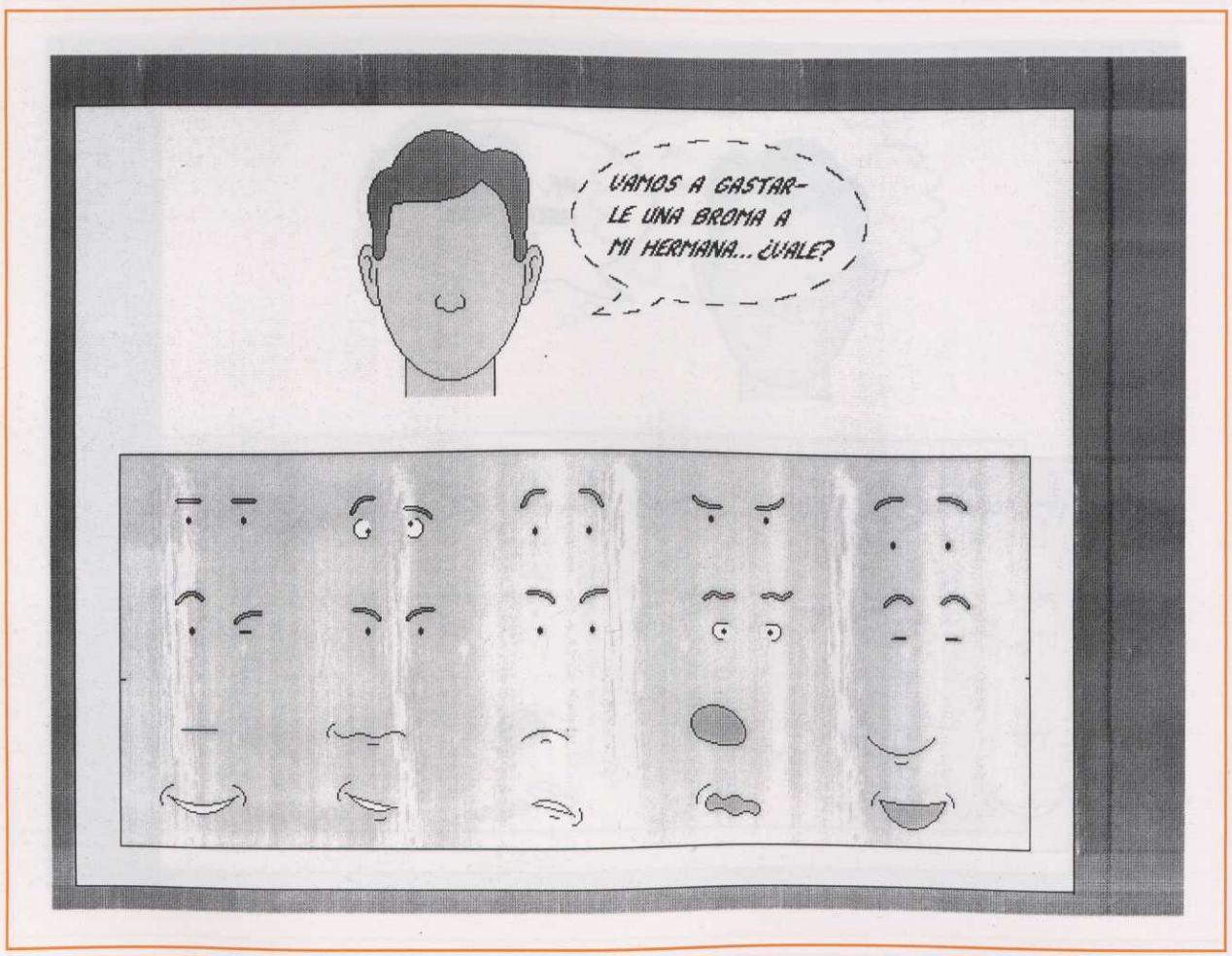
CARAS4.LBM

Anexo 2



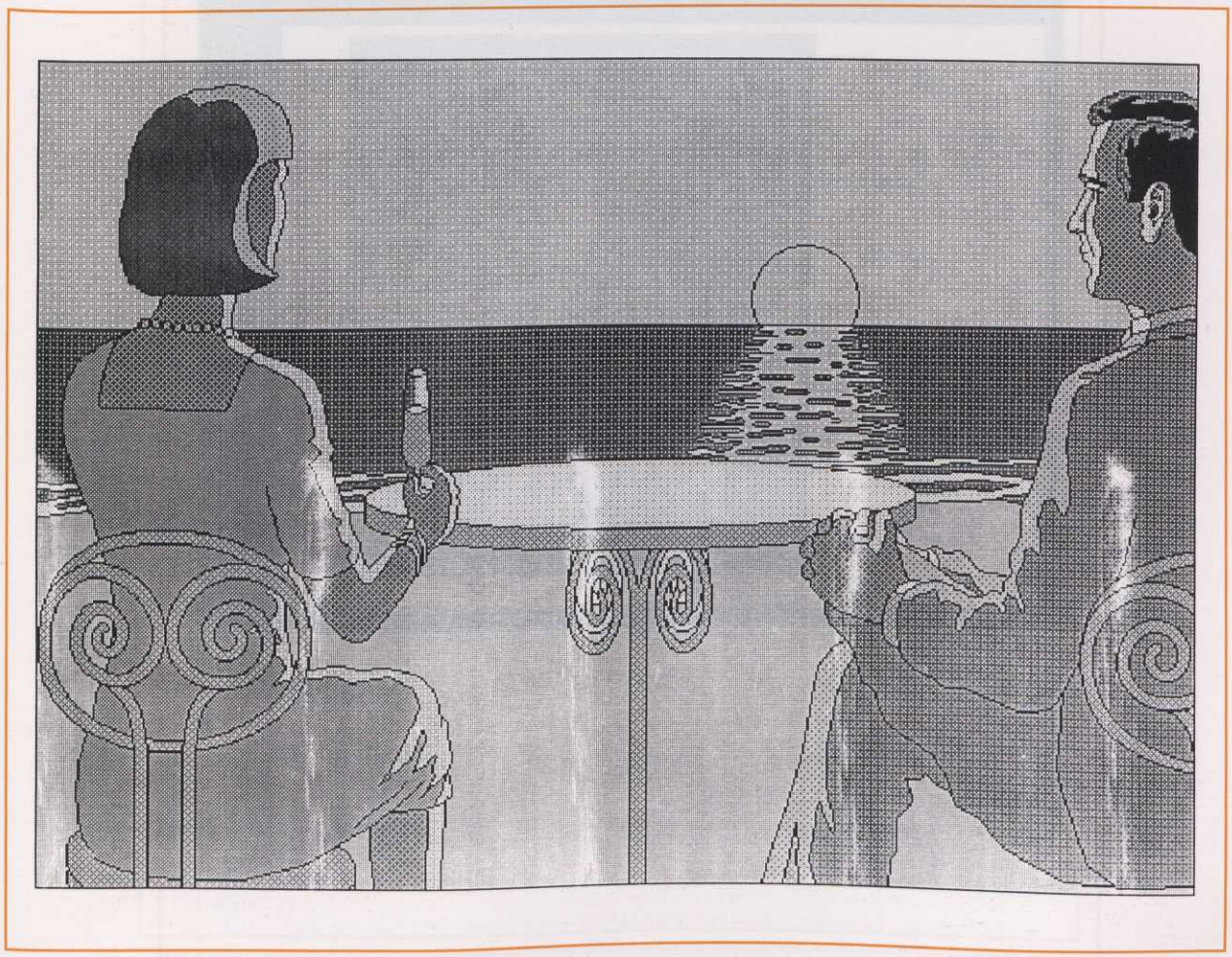
CARAS5.LBM

Anexo 2



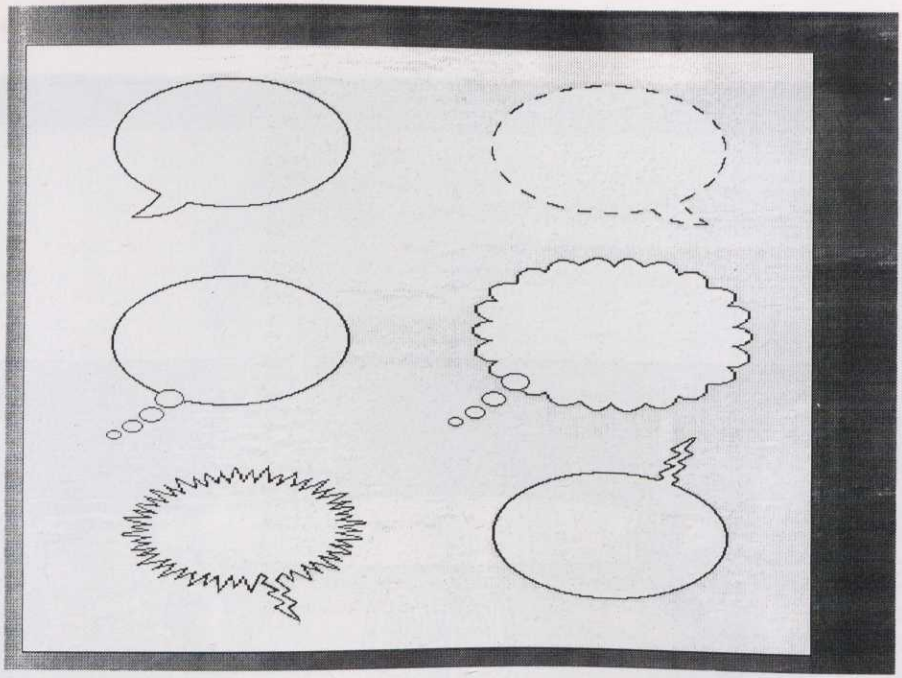
CARAS6.LBM

Anexo 2



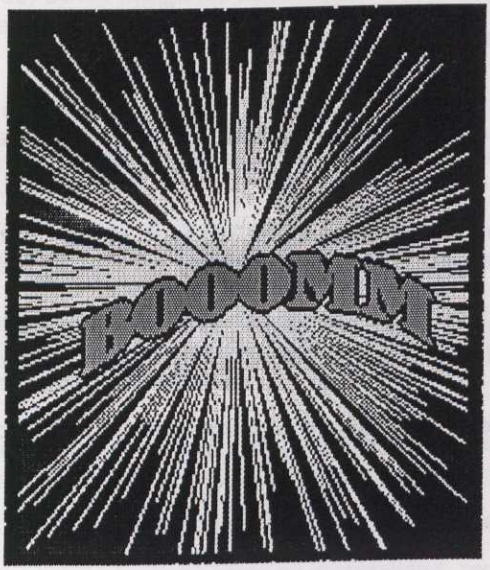
COSTA.LBM

Anexo 2



GLOBOS.LBM

Anexo 2



EXPLOSIO.LBM

Anexo 3

TRABAJEMOS CON LOS RECURSOS DEL CÓMIC

HOJA DE TRABAJO Nº1

GRUPO:

FECHA:

Antes que nada, debéis arrancar el programa DELUXE PAINT.

A continuación realizaréis el siguiente ejercicio:

Vais a ver una historieta en la pantalla, que está desordenada. Debéis ordenarla siguiendo CON MUCHA ATENCION Y CUIDADO estos pasos:

1- Pulsad sobre el menú *Imagen* y SIN SOLTAR, elegid *Cargar.* Aparecerá una ventana con el nombre de los ficheros de trabajo.

2- Pulsad con el ratón sobre ATLETA1.LBM. Cuando quede resaltado, pulsad sobre *Abrir.* Aparecerá en pantalla la historieta.

3- LEEDLA con detenimiento para descubrir el orden adecuado de las viñetas.

4- Elegid la herramienta de pincel personalizado.

Tomad como pincel la 1ª viñeta. Os recuerdo cómo se hace: hay que colocarse junto a la esquina superior izquierda de la 1ª viñeta, pulsar el botón izquierdo y SIN SOLTAR, mover el ratón despacio hacia abajo y hacia la derecha, hasta que quede enmarcada por completo.

5- Observaréis que la viñeta ha quedado "pegada" al pincel.

6- Comprobad que la tecla de mayúsculas no está activada. Si lo está, desactivadla.

7- Pulsad <*j*> (¡minúscula, atención!) para pasar a la página de reserva. En esta página reconstruiréis la historieta.

Anexo 3

HOJA DE TRABAJO Nº1

GRUPO:

Página 2

8- Pintad con el pincel en la esquina superior izquierda, muy cerca (casi pegado) de los márgenes de la pantalla, para dejar la primera viñeta en ese lugar.

9- Pulsad *<j >*para volver a la página original.

10- Repetid el proceso desde el paso nº 4, pero con la segunda viñeta.

(...)

11- Una vez colocada la segunda viñeta, localizad la tercera. Observaréis que no se ve por completo en pantalla. Elegid la herramienta en forma de mano.

Colocaos en el centro de la pantalla. Pulsad el boton izquierdo y SIN SOLTAR moved el ratón hacia la izquierda: la imagen se mueve en esa dirección.

12- Cuando veais la tercera viñeta en su totalidad, repetid desde el punto nº 4 hasta el nº 10, para colocarla en su sitio.

Repetid los mismos pasos para trasladar la cuarta y la quinta viñeta.

(...)

13- Ya sólo queda colocar la última viñeta. Si es necesario, utilizad de nuevo la herramienta en forma de mano para mover la imagen a la derecha.

Anexo 3

HOJA DE TRABAJO Nº1 | **GRUPO:**

Página 3

14- Repetid los pasos nº 4 al 8 para ponerla en su luga correspondiente.

(...)

15- Ya está ordenada la historieta. Ahora vais a "salvarla" en el disco, a guardarla, de esta forma:

.Pulsad sobre el menú *Imagen* y SIN SOLTAR, elegid *Salvar como....* Aparece una ventana en la pantalla.

.Escribid en ella (y aquí) el nombre de vuestro trabajo: .....

.Elegid *Salvar*.

16- Preguntad si podéis imprimirlo; salid del programa siguiendo estas instrucciones: pulsad sobre el menú *Imagen* y, sin soltar, elegid *Salir*.

Anexo 3

TRABAJEMOS CON LOS RECURSOS DEL CÓMIC	GRUPO:
HOJA DE TRABAJO Nº2	FECHA:

Cargad el programa DELUXE PAINT. Una vez dentro del programa vais a realizar la siguiente actividad:

Aparecerá una historieta en la pantalla, que ya conocéis. Debéis distinguir en cada viñeta qué tipo de plano y ángulo se ha utilizado al dibujar la imagen. Para ello, seguid estos pasos:

1- Pulsad sobre el menú *Imagen* y SIN SOLTAR, elegid *Cargar.* Aparecerá una ventana con el nombre de los ficheros de trabajo.

2- Pulsad con el ratón sobre MARTINA.LBM. Cuando quede resaltado, pulsad sobre *Abrir*. Aparecerá en pantalla la historieta.

3- LEEDLA con detenimiento ydecidid cuál es el tipo de plano y ángulo en cada viñeta.

4- Elegid la herramienta de texto, en forma de A, con el ratón.

5- Pulsad la tecla F10. Ahora sólo aparecerá en pantalla la historieta.

6- Situad el cursor en la parte superior izquierda, sobre la primera viñeta y escribid el tipo de plano y el tipo de ángulo utilizado. Para borrar, utilizad la teclas del teclado correspondientes: **<Supr>** o **<Retroceso>**

7- Abrid el menú *Imagen* y elegid *Salvar como* ; escribid el nombre de vuestro trabajo y guardadlo en el disco.

Nombre del fichero: .....

NO SALGÁIS AÚN DEL PROGRAMA. MANTENED EN PANTALLA LA HISTORIETA Y CONTESTAD A LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:

Anexo 3

HOJA DE TRABAJO Nº2

GRUPO:

Página 2

- Imaginad que fuerais vosotros los que fotografiarais la escena de cada viñeta y describid dónde os colocaríais cada vez y si acercaríais o alejaríais la imagen con el objetivo.

Dad razones de por qué se usa un determinado plano en cada viñeta según lo que nos va contando la narración.

Anexo 3

HOJA DE TRABAJO Nº2 | **GRUPO:**

Página 3

La quinta viñeta presenta el punto de vista de un personaje, que cambia claramente en la sexta; ¿qué os indica este punto de vista? ¿de qué personaje se trata? ¿está solo o acompañado? ¿aparece físicamente en la historieta? En caso negativo, ¿influye eso en la comprensión de l relato?

Hay una viñeta que muestra un contorno diferente al resto ¿ Cuál es? ¿Significa algo la forma que tiene? ¿De qué nos informa su contenido? ¿Es necesaria para comprender el relato?

8- Preguntad si podéis imprimirlo. Salid del programa.

Anexo 3

TRABAJEMOS CON LOS RECURSOS DEL CÓMIC

HOJA DE TRABAJO Nº3

GRUPO:

FECHA:

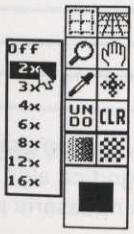
Entrad en el programa DELUXE PAINT.

El ejercicio consistirá en lo siguiente: vais a ver una historieta en la pantalla. Debéis localizar los símbolos cinéticos, que indican movimiento, y pintarlos en color azul, siguiendo CON MUCHA ATENCION Y CUIDADO estos pasos:

1- Pulsad sobre el menú *Imagen* y SIN SOLTAR, elegid *Cargar*. Aparecerá una ventana con el nombre de los ficheros de trabajo.

2- Pulsad con el ratón sobre ATLETA2.LBM. Cuando quede resaltado, pulsad sobre *Abrir*. Aparecerá en pantalla la historieta.

3- LEEDLA con detenimiento para descubrir los signos que expresan movimiento y acción.



4- Pulsad con el botón izquierdo sobre la herramienta de lupa y, SIN SOLTAR, moved el ratón hacia la izquierda, hasta que se abra una ventana. Mantened pulsado el botón y moved el ratón para elegir *X2*. Soltad el botón.

5- Aparece un recuadro; situadlo sobre el primer símbolo cinético. Pulsad el botón izquierdo y se ampliará la zona elegida. La ventanita de la izquierda os muestra la misma zona en su tamaño real.

6- Elegid la herramienta en forma de pincel. Pulsad una vez la tecla < + >; el pincel abrá aumentado su grosor.

7- Elegid el color azul pulsando sobre él en la paleta CON EL BOTÓN IZQUIERDO.

Anexo 3

HOJA DE TRABAJO Nº3 | **GRUPO:**

Página 2

Cambiad el color de fondo en negro pulsando sobre el mismo CON EL BOTÓN DERECHO.

8- Situad el ratón sobre las líneas cinéticas y movedlo sobre ellas pulsando el botón IZQUIERDO; veréis que cambia el color de las mismas. Si os equivocáis podéis utilizar la herramienta de *Undo* o pintarlas en negro pulsando sobre ellas CON EL BOTÓN DERECHO.

9- Pulsad las flechas del teclado y veréis lo que ocurre; utilizadlas si deseáis moveros por la pantalla.

10- Pulsad de nuevo la LUPA para volver al tamaño real y buscad otra zona donde haya símbolos cinéticos.

11- Repetid la operación de los pasos nª 4 al nº 8 inclusives, hasta que pintéis todos los símbolos y recursos hallados.

(...)

12- Realizad el mismo ejercicio con los signos que no indiquen movimiento sino sensaciones, emociones,etc. del personaje, pero EN COLOR ROJO.

13- Guardad el trabajo así: abrid el menú *Imagen* y elegid *Salvar como..* Escribid el nombre de vuestro trabajo y guardadlo en el disco.

Nombre de vuestro fichero:.....

14- Una vez terminado el ejercicio, analizad los recursos que ha utilizado el dibujante para expresar el movimiento y anotadlos a continuación, diciendo a qué tipo pertenecen y en qué viñeta se encuentran.

Anexo 3

HOJA DE TRABAJO Nº3

GRUPO:

Página 3

VIÑETAS	RECURSOS

¿Os parece que está bien expresado el movimiento? ¿Cambiaríais algo?. ¿Por qué son tan importantes los recursos cinéticos en esta historieta?

Anexo 3

HOJA DE TRABAJO Nº3	GRUPO:

Página 4

15- Salíd del programa desde el menú *Imagen.*

Anexo 3

TRABAJEMOS CON LOS RECURSOS DEL CÓMIC

HOJA DE TRABAJO Nº4

GRUPO:

FECHA:

Cargad el programa DELUXE PAINT.

A continuación realizaréis diversos ejercicios que se resuelven de la misma manera: deberéis escoger los rasgos apropiados para completar la cara de un personaje en función de lo que diga.

1- En el menú *Imagen,* elegid *Cargar.* Seleccionad el fichero CARAS1.LBM

2- Abrid el menú *Máscara* y comprobad que está activada la máscara; (si no fuera así, elegid *Cargar...* en este mismo menú, seleccionad CARAMAS1.SBM y activadla pulsando sobre esta opción con el ratón.)

. Comprobad que el color de fondo es el rosa pálido; si no lo fuera, seleccionadlo de las paleta de colores con el BOTÓN DERECHO.

3- Leed lo que dice el personaje y pensad qué tipo de ojos y boca sería el apropiado.

4- Elegid la herramienta de pincel personalizado y tomad como pincel los ojos y las cejas.

5- Pintad en su lugar correspondiente, sobre el rostro.

6- Elegid nuevamente la herramienta de pincel personalizado.

7- Tomad como pincel la boca adecuada.

8- Pintad en el lugar adecuado sobre el rostro.

Anexo 3

HOJA DE TRABAJO Nº4	GRUPO:

Página 2

9- Abrid el menú *Imagen* y elegid *Salvad como..;* guardad el fichero con un nombre:.....

10- Repetid los pasos 1-9, pero con el fichero CARAS2.LBM

(RECORDAD: DEBÉIS SALVARLO CON UN NOMBRE DISTINTO AL ANTERIOR)

(...)

11- Repetid todo el proceso nuevamente pero con los siguientes ficheros:

CARAS3.LBM
CARAS4.LBM
CARAS5.LBM
CARAS6.LBM

(...)

12- Salid del programa a través del menú *Imagen.*

Anexo 3

TRABAJEMOS CON LOS RECURSOS DEL CÓMIC	GRUPO:
HOJA DE TRABAJO Nº5	FECHA:

- Cargad el programa DELUXE PAINT.

Este ejercicio consiste en escoger cada expresión de las que se presentan y, tras colocarlas en el rostro del personaje, escribir lo que él dice; sus palabras han de estar en consonancia con su gesto.

1- En el menú *Imagen*, elegid *Cargar*. Seleccionad el fichero CARAS.LBM

2- Abrid el menú *Máscara* y comprobad que está activada la máscara; (si no lo estuviera,elegid *Cargar* y seleccionad CARAMAS2.SBM. Pulsad después sobre *Máscara Activada).*

Comprobad que el color de fondo es el rosa pálido; si no lo fuera, seleccionadlo de la paleta de colores con el BOTÓN DERECHO.

3- Elegid el pincel personalizado . Tomad como pincel (CON EL BOTÓN IZQUIERDO) una de las expresiones.

4- Pintad en su lugar correspondiente, sobre el rostro.

5- Elegid la herramienta de texto (A).

6- Colocad el cursor en el interior del globo y escribid las palabras del personaje mediante el teclado.

7- Abrid el menú *Imagen* y elegid *Salvar como* . *Guardad* el fichero con un nombre.

Nombre del fichero:.....

Anexo 3

HOJA DE TRABAJO Nº5 | **GRUPO:**

Página 2

8- Elegid el pincel personalizado. Tomad el rostro del personaje como pincel CON EL BOTÓN DERECHO. Se quedará otra vez sin expresión.

9- Cambiad el color de fondo del pincel pulsando CON EL BOTÓN DERECHO sobre el color BLANCO, el último de la paleta.

10- Elegid el pincel personalizado. Tomad las palabras del globo como pincel CON EL BOTÓN DERECHO. Se quedará otra vez sin expresión.

11- Repetid los pasos 1-10 pero con un conjunto de rasgos distinto al anterior.

(...)

12- Repetid todo el proceso nuevamente con todas las expresiones que os dé tiempo hasta finalizar la sesión.

(...)

13- Salid del programa.

Anexo 3

TRABAJEMOS CON LOS RECURSOS DEL CÓMIC	GRUPO:
HOJA DE TRABAJO Nº6	FECHA:

- Cargad el programa DELUXE PAINT.

El ejercicio consistirá en lo siguiente: crear una conversación entre dos personajes de una viñeta muda o mostrar sus pensamientos.

1- En el menú *Imagen*, elegid *Cargar*. Seleccionad el fichero COSTA.LBM

2- Abrid el menú de *Máscara* y comprobad que está activada la máscara; si no, cargadla (COSTAMAS.SBM) y activadla.
Comprobad que el color de fondo es el nº 12 de la paleta, el violeta; si no lo fuera, seleccionadlo con el botón derecho; comprobad también que el color del pincel es el negro.

3- Observad los globos que aparecen en la tercera página. Cada uno de ellos es un pincel que tendréis que cargar del disco.

El primero que vamos a utilizar es el nº 1: inventad un diálogo apropiado para esta situación.

4- Abrid el menú *Pincel* y elegid *Cargar*.

5- Elegid el pincel GLOBO1.BBM.

6- Colocad el globo, pintando en el lugar adecuado.

7- Abrid el menú *Pincel* y pulsad sobre *Invertir* y SIN SOLTAR AÚN moved el ratón hacia la izquierda y elegid de *izquierda a derecha.*

8- Tras unos momentos comprobaréis que la dirección del delta ha cambiado; pintad con este pincel para crear el globo del personaje correspondiente.

Anexo 3

HOJA DE TRABAJO Nº6

GRUPO:

Página 2

9- Observad en la última hoja los tipos de letra que tiene el programa. Entre paréntesis se os indica el número de puntos que se pueden elegir de cada una (mayor o menor tamaño).

Pensad cuál es el adecuado para vuestro diálogo (no olvidéis que tiene que caber en el globo).

10- Elegid la herramienta de texto CON EL BOTÓN DERECHO. Aparecerá un menú de fuentes. Seleccionad la que deseéis. Abrid el menú *Fuente* por si queréis cambiar sus características: negrita, cursiva...

11- Colocad el cursor dentro del globo y empezad a escribir; utilizad las teclas de borrado del teclado para corregir.

12- Cuando hayáis terminado, salvad el fichero con un nombre.
Nombre del fichero:.....

Preguntad si podéis imprimirlo.

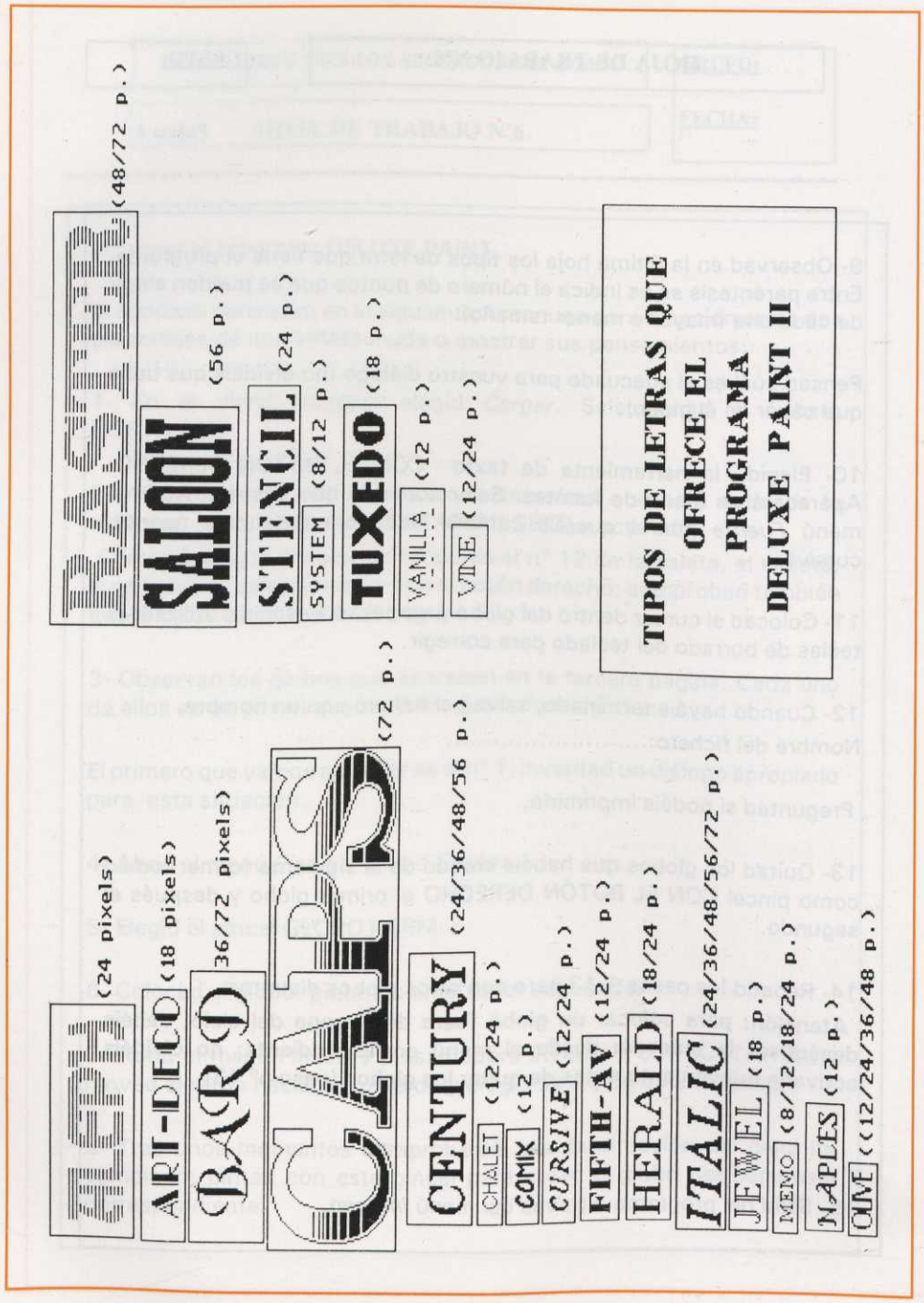
13- Quitad los globos que habéis creado de la siguiente forma: tomad como pincel CON EL BOTÓN DERECHO el primer globo y después el segundo.

14- Repetid los pasos 1-13 pero con otros globos distintos.
Atención: para colocar un globo fuera de la zona del cielo, debéis desactivar la máscara desde el menú correspondiente; no olvidéis activarla nuevamente antes de quitar los globos (paso nº 13)

(...)

15- Salid del programa a través del menú *Imagen*.

Anexo 3


BRASTEED (48/72 p.)
SALOON (56 p.)
STENCIL (24 p.)
SYSTEM (8/12 p.)
TUXEDO (18 p.)
VANILLA (12 p.)
VINE (12/24 p.)
TIPOS DE LETRAS QUE OFRECE EL PROGRAMA DELUXE PAINT II
ALEPH (24 pixels)
ART-DECO (18 pixels)
BARD 36/72 pixels)
CAPRI (72 p.)
CENTURY (24/36/48/56 p.)
CHALET (12/24 p.)
COMIX (12 p.)
CURSIVE (12/24 p.)
FIFTH-AV (12/24 p.)
HERALD (18/24 p.)
ITALIC (24/36/48/56/72 p.)
JEWEL (18 p.)
MEMO (8/12/18/24 p.)
MAPLES (12 p.)
OIME ((12/24/36/48 p.)

Anexo 3

TRABAJEMOS CON LOS RECURSOS DEL CÓMIC	GRUPO:
HOJA DE TRABAJO Nº7	FECHA:

- Cargad el programa DELUXE PAINT.

El ejercicio que vais a hacer es el siguiente: añadir un narrador a una historieta que no lo tiene. Esta historieta ya la conocéis: se trata de una prueba deportiva, en concreto, de un salto con pértiga.

1- En el menú *Imagen*, elegid *Cargar*. Seleccionad el fichero ATLETA.LBM.

2- Comprobad que el color de fondo es el último de la paleta, el blanco; si no lo fuera, seleccionadlo con el botón derecho; comprobad también que el color del pincel es el negro.

3- Decidid en qué viñetas va a aparecer el narrador y lo que va a decir.

4- Pulsad sobre la herramienta en forma del rectángulo y SIN SOLTAR, moved el ratón a la izquierda para elegir el rectángulo lleno.

5- Trazad un rectángulo CON EL BOTÓN DERECHO para crear las cartelas en las viñetas escogidas.

6- Elegid la herramienta de texto y cambiad el tipo de letra si os parece oportuno. Escribid el texto de las cartelas.

7- Salvad el fichero con un nombre. Nombre:..... Preguntad si podéis imprimirlo.

8- Salid del programa.

Anexo 3

TRABAJEMOS CON LOS RECURSOS DEL CÓMIC	GRUPO:
HOJA DE TRABAJO Nº8	FECHA:

- Cargad el programa DELUXE PAINT.

A continuación vais a trabajar sobre la historieta de MARTINA, pero en este caso aparecerá sin texto verbal, el cual deberéis añadir vosotros.

1- Cargad el fichero MARTINA2.LBM

2-Comprobad que está activada la máscara MARTIMAS.SBM; si no, cargadla y activadla. Comprobad que el color de fondo es el blanco y el color del pincel es el negro.

3- Elegid la herramienta de texto y completad los globos y cartelas (debe ser inventado, distinto del original). Podéis cambiar la fuente de letra y sus características.

4- Salvad el trabajo con un nombre:.....

5- Salid del programa .

- Cargad DELUXE PAINT

Vais a trabajar con la historieta del atleta nuevamente; tenéis que localizar los globos que tienen una imagen como contenido y cambiarlo por un contenido verbal que exprese el mismo mensaje.

1 Cargad el fichero ATLETA.LBM

Anexo 3

HOJA DE TRABAJO Nº8	GRUPO:

Página 2

2- Cread una máscara que proteja el color negro (el décimo en la paleta) de esta forma:

. Abrid el menú *Máscara*

. Elegir *Crear ...*

. Pulsad sobre el color décimo de la paleta, el negro. Aparecerá una marca a su lado.

. Pulsad *Crear*

. Guardad la máscara con un nombre, utilizando la opción Salvar de este menú. Nombre:.....

.Marcar la opción *Máscara Activada.*

3- Borrad el contenido de los globos tomándolos como pinceles con el botón derecho.

4- Escribid con un tamaño de letra adecuado el texto apropiado en cada globo.

5- Guardad el trabajo con un nombre:.....

- Cargad DE LUXE PAINT

El ejercicio consiste en localizar qué viñeta de la historia de MARTINA.LBM indica un cambio temporal mediante la imagen, sin expresarlo en palabras; después hay que sustituir esa imagen por un cartucho de texto que indique lo mismo.

Esta vez no os daremos instrucciones; debéis intentar hacerlo de la forma más sencilla que se os ocurra. Resumid cómo lo habéis hecho y después no olvidéis salvar vuestro trabajo. Nombre:.....

Anexo 3

TRABAJEMOS CON LOS RECURSOS DEL CÓMIC	GRUPO:
HOJA DE TRABAJO Nº9	FECHA:

- Cargad el programa DELUXE PAINT

El ejercicio consiste en crear una viñeta cuya protagonista sea una onomatopeya, como ocurre en ocasiones en el cómic; un caso muy frecuente es el de una explosión. Para ello seguid las instrucciones que se os indican a continuación.

1- Pulsad sobre la herramienta de rectángulo y, SIN SOLTAR, desplazad el ratón para elegir la figura rectangular vacía (arriba, izquierda). El contorno debe ser negro.

2- Seleccionad el color azul oscuro con el botón izquierdo.

3- Eligid la herramienta de Relleno (en forma de lata inclinada) y pulsad dentro del rectángulo.

4- Ahora vais a crear una máscara que proteja el color blanco de fondo:

. Abrid el menú *Máscara* y elegir *Crear...* Aparecerá en pantalla una ventana con diversos colores.

. Pulsad con el ratón sobre el color blanco de fondo de la pantalla . Automáticamente aparecerá una marca en un lado de ese mismo color, en la ventana *Crear Máscara.*

. Confirmad pulsando *Crear.*

5- En el mismo menú, seleccionad *Máscara activada.*

6- Elegid la herramienta de línea recta.

7- Seleccionad el color amarillo como color de pincel.

Anexo 3

HOJA DE TRABAJO Nº9

GRUPO:

Página 2

8- Aumentad el grosor del pincel pulsando una vez la tecla < + > (se puede reducir de nuevo pulsando la tecla <->).

9- Situad el cursor en el centro de la viñeta y pulsando a la vez <Control> y el ratón, y sin soltar, dibujad muchas líneas en círculo (no importa que os salgáis de la viñeta).

10- Realizad la misma operación, pero con el color rojo.

11- Desactivad la máscara.

12- Escribid en la zona blanca, con la herramienta de texto, la onomatopeya de explosión: debéis elegir primero la fuente de letra FIFTH AV-24 y sólo puede tener un máximo de seis letras (ejemplo: BOOMMM)

13- Tomadla como pincel personalizado.

14- Abrid el menú *Pincel* y elegir *Curvar Arr-Abj.*

15- Curvadlo pulsando el ratón un poco hacia arriba.

16- Pintad con esta figura como pincel en el centro de la viñeta.

17- Guardad el trabajo con un nombre:.....

18- Salid del programa.

Módulo III
Planifiquemos un cómic

Exposición inicial

- EXPRESS PUBLISHER y la autoedición.

Actividades para la formación del profesorado

- Actividad número 1
- Actividad número 2
- Actividad número 3
- Actividades de ampliación para la formación del profesorado

Ejemplificación didáctica

- A quién va destinada
- Orientaciones didácticas
- Organización y agrupamientos
- Materiales
- Proceso de implementación: Actividades
  - — Actividad número 1
  - — Actividad número 2
  - — Actividad número 3
  - — Actividades de ampliación

Anexo

Exposición inicial

Generalmente cuando leemos un cómic o historieta nuestra mayor atención se centra en la imagen que percibimos, y esto nos puede hacer creer que la acción de dibujar es la única importante en la elaboración del mismo; sin embargo, podría decirse que la tarea primordial se realiza mucho antes, en los primeros momentos, cuando se planifica con detalle y precisión la estructura y desarrollo del cómic en cuestión.

La importancia de realizar una buena planificación inicial en la cual se incluyan y relacionen todos los elementos icónicos y lingüísticos es esencial para conseguir un buen resultado; de esta forma la elección de los recursos expresivos no se realiza de forma improvisada o inconexa, sino que surge de la decisión consciente y reflexiva de utilizarlos con una finalidad determinada.

El guión es el instrumento capaz de presentar y contener de forma estructurada y ordenada toda la información y los elementos para la creación de un cómic. En él se incluyen aspectos esenciales sobre qué se quiere contar y cómo se va a contar. Esto supone la puesta en práctica de todos los conocimientos sobre el lenguaje específico de este medio de expresión, y en esto radica su inclusión en esta propuesta, como culmen de todo el proceso realizado en los módulos anteriores.

Planifiquemos un cómic centra su atención en esta labor de diseño inicial, en dos dimensiones distintas: la primera, la más sencilla, coloca a los alumnos en el papel de receptores de un mensaje ya elaborado; como tales, deberán describir los elementos y recursos que perciben para reconstruir el guión que subyace en el mismo; es lo que algunos autores denominan el "post-guionado"; en la segunda se convierten en emisores del mensaje, tomando las decisiones oportunas para expresar un relato determinado con los códigos apropiados; esto supone la elección y creación propia de los elementos en función de la intencionalidad comunicativa concreta.

El medio didáctico previsto para el desarrollo de este módulo es el programa informático de autoedición llamado EXPRESS PUBLISHER, que ya ha sido utilizado en la primera propuesta de trabajo número 2 *La prensa y otras publicaciones*.

Supone el nivel más avanzado de toda la propuesta y se plantea como la última fase del proceso global de aprendizaje. De cualquier forma, como el resto de los módulos, es autónomo y puede implementarse de forma independiente.

Express Publisher y la autoedición

EXPRESS PUBLISHER es un programa que trabaja en entorno WINDOWS, característica importante que le proporciona modernidad y versatilidad.

Las opciones se presentan a través de menús desplegables y de una una caja de dieciséis herramientas para diversas utilidades, especialmente de tipo gráfico... Las imágenes que genera son de tipo vectorial, aun-

que permite también capturar dibujos basados en mapas de bits (tipo pixels). Permite duplicar los objetos, redimensionarlos, alinearlos automáticamente, apilarlos, rotarlos, etc. El tratamiento textual se realiza de dos formas, según se desee: considerado como texto o como objeto gráfico, permitiendo esto último su manipulación como tal incluye también acciones como buscar y reemplazar texto, verificación ortográfica, creación de estilos...

Todas estas posibilidades que hemos esbozado hasta ahora nos van a permitir diseñar y editar guiones con facilidad y versatilidad, sean sólo de texto o combinados con imagen.

La aplicación que proponemos en este módulo solamente utiliza una pequeña parte de las prestaciones que ofrece EXPRESS PUBLISHER; en cambio, la primera propuesta de este trabajo, expuesta con anterioridad, proporcionaba una información más detallada del programa y del proceso de la autoedición, así como una muestra de utilización más completa y profunda, en consonancia con el tema tratado.

Ambos factores son la causa fundamental de la brevedad de esta introducción, ajustada a las necesidades de este módulo; para obtener una descripción más amplia y detallada sobre sus posibilidades de uso se sugiere la lectura del Módulo II de la primera propuesta, esto mismo es aplicable a las actividades de formación que proponemos al profesorado.

Actividades para la formación del profesorado

Ofrecemos a continuación un modo de acercamiento a determinadas funciones útiles para la consecución de trabajos concretos. Será la guía de utilización la que cumpla sobradamente el objetivo de conocer el programa en su totalidad y ha de ser igualmente el medio más acertado para adquirir un conocimiento preciso y detallado de EXPRESS PUBLISHER.

- *Siguiendo las instrucciones indicadas en el Apéndice de instalación de la "Guía de Utilización", instale el programa EXPRESS PUBLISHER.*
- *Haga una lectura atenta y realice los ejercicios prácticos que se proponen en la guía de utilización del primer capítulo, "PRIMEROS PASOS CON EXPRESS PUBLISHER" y el epígrafe del segundo capítulo dedicado a las opciones del entorno.*

No deseamos que las actividades aquí propuestas se limiten a una mera ejercitación con el programa, sino que tengan una finalidad, un propósito relacionado con el tema que nos ocupa y, sobre todo, con el ámbito educativo. Por ello, los ejercicios tienen un interés determinado, en concreto la elaboración y preparación de materiales que posteriormente se utilizarán en la ejemplificación didáctica.

El diseño de distintos modelos de guión que sirvan de ejemplo a los alumnos y alumnas para la realización de otros diferentes puede ser una actividad que cubra este objetivo.

Dado que no existe un formato obligatorio para el diseño del guión técnico, es interesante proporcionar al alumnado distintas opciones que proponen algunos estudiosos del tema; esto nos permitirá practicar distintos procedimientos de EXPRESS PUBLISHER para conseguir distintos formatos.

El vídeo *EL COMIC* [1], nos muestra un formato a dos columnas, en el cual los elementos icónicos se describen a la izquierda y los lingüísticos a la derecha; algo similar, aunque con mayor número de columnas, es el presentado por M. Rollán y E. Satre en su libro *El Cómic en la escuela. Aplicaciones didácticas.*

Por su parte, M. Fernández y O. Díaz, en su obra *El cómic en el aula*, presentan un modelo que incluye tres columnas divididas en fragmentos que corresponden a cada viñeta, además de un "storyboard" que recoge un boceto de la viñeta comentada.

Por último, una propuesta muy indicada para los casos de reelaboración de guiones es el ofrecido por J. L. Rodríguez en la publicación *El cómic y su utilización didáctica*, que se basa en el diseño de matrices en forma de retícula, con una distribución similar a la que presenta el cómic elegido[2].

Los dos primeros modelos indicados serán la base de los ejercicios guiados que proponemos a continuación; el diseño y creación del tercero se deja a criterio del profesorado, como actividad complementaria.

---

[1] Material utilizado en *Descubramos el Mundo del Cómic*, Módulo I de esta propuesta.

[2] Para conocer más datos sobre las obras mencionadas, consultar la bibliografía de este trabajo.

El primer ejercicio que se plantea tiene como objetivo la creación de una cabecera a través de un plantilla, para elaborar cualquier hoja de trabajo; se utilizará para convertir los guiones en hojas de trabajo para los alumnos y alumnas.

El segundo ejercicio presenta el diseño de la plantilla para el primer tipo de guión. Se parte de la cabecera anterior.

El tercer ejercicio necesita para su realización los siguientes FICHEROS DE TRABAJO:

HOJABASE.EWT (generado en el ejercicio anterior).
CUADRO1.PCX
CUADRO2.PCX
CUADRO3.PCX
CUADRO4.PCX
CUADRO5.PCX
CUADRO6.PCX

Cada uno de ellos recoge una viñeta de una historieta ya utilizada previamente en el segundo módulo; está generada con DELUXE PAINT y guardada en formato PCX; se presenta en dos formatos: blanco y negro y color. Las viñetas pertenecen en este caso al primer formato.

En esta ocasión también se parte de las plantillas elaboradas en los ejercicios anteriores. El modelo de guión resultante será muy adecuado para la reconstrucción de un guión de una historieta ya elaborada. El fichero que recoge el ejercicio terminado es GUION2.EWT, y se recoge impreso en el Anexo.

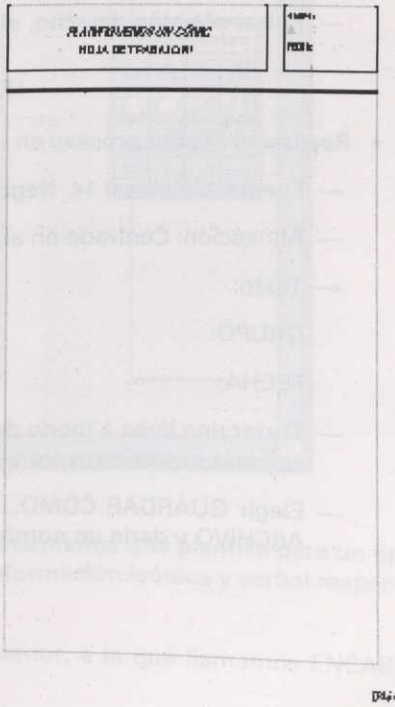
- *Lea los siguientes epígrafes y realice las prácticas de la guía de utilización que se indican a continuación:*

CAPÍTULO	PÁGINAS	CONTENIDOS	PRÁCTICAS
Número 3 "TRABAJO CON TEXTOS"	93-102	Formatos de página	3.A
		Creación, selección y edición de textos	3.C
	109-118	Fuentes de texto	3.F
		Alineación	
	123	Márgenes	
	131-136	Estilos	3.K

Actividad número 1

Este primer ejercicio servirá para realizar una plantilla que sirva de base al diseño de los guiones para que adopten el formato de una hoja de trabajo, utilizable para las actividades del aula. Se trata de diseñar una sencilla cabecera que identifique el trabajo y permita incluir datos sobre la fecha o el grupo de trabajo.

Descripción del proceso



- Arrancar EXPRESS PUBLISHER.
- En la ventana de características del nuevo documento, elegir PREPARAR PÁGINA y definir los valores de los márgenes y del número de columnas siguientes:

  Tamaño de página: A4.

  Orientación: vertical.

  N.° de columnas: 0

  Márgenes: Superior/Inferior: 25 mm.
  Izquierdo/Derecho: 20 mm.

Es importante observar que las medidas están definidas según el sistema métrico decimal. Si el programa trabajara en otro tipo de medida, será necesario cambiarlo en el menú OPCIONES/UNIDADES DE MEDIDA (si no estuviera disponible, abrir primero cualquier documento; eso permitirá efectuar el cambio)...

- En el menú OPCIONES elegir REGLAS/AJUSTAR A...
- Crear una caja de texto (aproximadamente de 25 mm x 120 mm), seleccionarla y editar sus parámetros con el botón derecho para definir con precisión su tamaño y su ubicación, que pre-

ferentemente no debe sobrepasar los márgenes (20 mm horizontal. / 25 mm vertical); definir el BORDE como línea SÓLIDA.

— Trazar una segunda caja a su lado (dimensiones 42 mm x 25 mm; posición: 147,5 mm hor./25 mm) y repetir el proceso de comprobación de las dimensiones y definición de línea sólida para el borde.

- Elegir la herramienta de TEXTO, situar el cursor en la primera caja y:

— Pulsar el botón derecho y elegir fuente y características: Universal 14, cursiva).

— En el menú TEXTO seleccionar ALINEACIÓN...VERTICAL/CENTRO y HORIZONTAL/CENTRO.

— Teclear el título del módulo:

PLANIFIQUEMOS UN CÓMIC.

Cambiar a la línea siguiente.

— Pulsar el botón derecho, elegir NEGRITA y desactivar CURSIVA. Escribir el texto:

HOJA DE TRABAJO NÚMERO:

- Realizar el mismo proceso en la segunda caja con estos valores:

— Fuente: Universal 14. Negrita, Versalita.

— Alineación: Centrado en ambos sentidos.

— Texto:

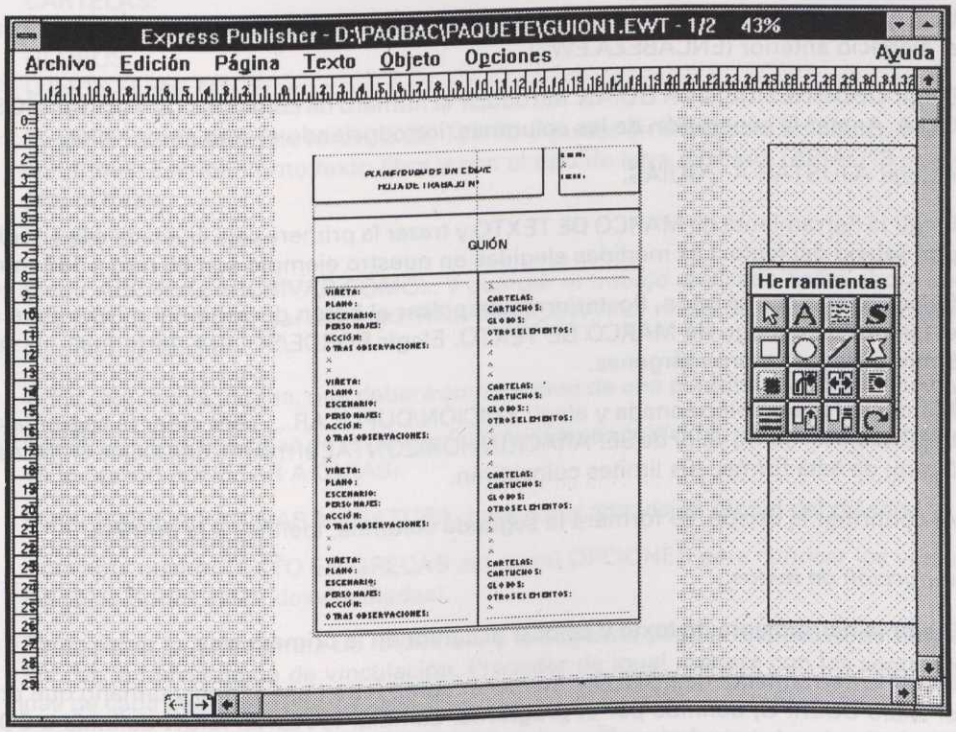
GRUPO:

FECHA:

— Trazar una línea a modo de filete bajo las cajas, utilizando la herramienta de LÍNEA. Seleccionarla posteriormente y con el botón derecho establecer como valor de grosor 2.

— Elegir GUARDAR COMO... en el menú ARCHIVO; seleccionar PLANTILLA como TIPO DE ARCHIVO y darle un nombre, que puede ser, por ejemplo, ENCABEZA.EWT.

Actividad número 2



El objetivo de este ejercicio es crear una hoja de trabajo que contenga una plantilla para un tipo de guión, compuesto por dos columnas de texto que recojan información icónica y verbal respectivamente.

Partiremos de la plantilla base generada en el ejercicio anterior, a la que llamamos ENCABEZA.EWT.

Las tareas principales que hay que realizar son dos: construir dos cajas de texto en forma de dos columnas e incluir la información necesaria con los tipos de letra adecuados.

Vamos a designar algunas características que mejoren la presentación y el diseño del guión, como la utilización de estilos para cada tipo de información, designando la alineación, el tipo de letra, el tamaño, etc.

Un procedimiento para la realización del ejercicio es el siguiente:

a) *Creación de las columnas*

- Una vez dentro del programa, ABRIR desde el menú ARCHIVO la PLANTILLA elaborada en el ejercicio anterior (ENCABEZA.EWT)
- Elegir OPCIONES/DEFINIR GUÍAS. Introducir el número de columnas (2) y activar MOSTRAR GUÍA. Anular la separación de las columnas, introduciendo el cero como valor.
- Activar AJUSTAR A.../GUÍAS.
- Elegir la herramienta de MARCO DE TEXTO y trazar la primera caja ajustada a la 1.ª columna, por debajo del filete. Las medidas elegidas en nuestro ejemplo son 85 mm x 183 mm.

  Seleccionarla con el ratón. Posteriormente pulsar el botón derecho del mismo para activar el cuadro de diálogo de MARCO DE TEXTO. Elegir BORDE/SÓLIDA. Introducir un valor de 5 mm para los cuatro márgenes.
- Mantener la caja seleccionada y elegir EDICIÓN/DUPLICAR..., para crear la segunda columna. Establecer como valor de SEPARACIÓN HORIZONTAL el mismo que existe entre las guías: 0 mm; de esta forma, sus límites coincidirán.

  Al confirmar la acción, se formará la segunda columna, idéntica a la primera.

b) *Introducción de textos:*

- Elegir la herramienta de texto y colocar el cursor en la primera caja.
- Elegir la herramienta de ESTILO y mantener como letra base el tipo y tamaño que presenta el estilo CUERPO, definida por el programa. Cambiar la ALINEACIÓN definida a COMPLETA. Aplicarla a la caja de texto.
- Escribir las siguientes entradas de información, cada una en una línea distinta:

  VIÑETA:
  PLANO:
  ANGULACIÓN:
  ESCENARIO:
  PERSONAJES:
  ACCIÓN:
  OTRAS OBSERVACIONES:

- Poner en negrita lo escrito. Si se quiere evitar tener que cambiar de tipos de letra al escribir después (importante para los alumnos), se debe seleccionar una palabra cada vez **sin incluir los dos puntos finales** y activar negrita utilizando el botón derecho. De esta forma se mantendrá el estilo "cuerpo" a partir de los dos puntos.

- Escribir en la segunda caja, de la misma forma que en la primera columna, los textos adecuados; por ejemplo:

  CARTELAS:
  CARTUCHOS:
  GLOBOS:
  OTROS ELEMENTOS:

- Elegir la herramienta de MARCO DE TEXTO y pulsar en el espacio en blanco encima de las columnas. Escribir como texto libre y con el tipo de letra deseada (ARIAL/18 p. en el ejemplo) el título:

  GUIÓN

- Elegir ARCHIVO/ARCHIVAR COMO... y guardar el trabajo realizado hasta ahora como plantilla con un nombre; por ejemplo: HOJABASE.EWT. La razón de esto es su utilización para el tercer ejercicio.

- Crear una nueva página, que deberá componerse de una plantilla en blanco (sin columnas).

- Construir otras dos cajas de texto cuyas dimensiones coincidan con las guías (mantener activa la opción AJUSTAR A GUÍAS).

  Elegir PÁGINA/PÁGINAS MINIATURA, para tener una visión global del diseño.

  Activar la opción TEXTO EN GRECAS del menú OPCIONES para conocer los vínculos entre las cajas (todas están desvinculadas).

- Seleccionar la 1.ª columna de la primera y la segunda página respectivamente y conectarlas con la herramienta de vinculación. Proceder de igual manera con las segundas columnas de cada página.

- Volver al formato de PÁGINA COMPLETA, para ver la primera página con mayor detalle.

- Seleccionar en cada columna el texto escrito y, haciendo uso de COPIAR y PEGAR del menú EDICION, copiarlo nuevamente a continuación del mismo, dejando tres espacios en blanco de separación. Repetir este proceso varias veces.

c) *Finalización del trabajo.*

- Imprimir y guardar el trabajo como plantilla en el disco con un nombre: por ejemplo, MODELO1.EWT.

Este tipo de diseño del guión basado en dos columnas presenta una ventaja: se puede introducir todas las líneas de texto que uno necesite sin tener que variar las dimensiones de la caja de texto; al escribir en cada apartado reseñado, el resto del texto irá desplazándose y fluirá por las columnas de las siguientes páginas (pueden crearse todas las que sean necesarias utilizando la opción de copiar página y conectando las cajas de texto correspondientes).

Sin embargo, para conseguir que la información icónica y textual vayan paralelas en relación con cada viñeta, seguramente habrá que borrar o introducir posteriormente los espacios en blanco necesarios mediante la pulsación de la tecla correspondiente.

- *Busque y practique otros procedimientos para crear la segunda caja de texto sin utilizar la opción DUPLICAR, como son:*
  - *COPIAR Y PEGAR.*
  - *Trazado de la caja con el ratón y ajuste de sus medidas y su posición mediante:*
    - *Las herramientas IGUALAR Y ALINEACIÓN.*
    - *La modificación de los Parámetros de la caja (tamaño y ubicación).*
- *Al crear la segunda página se ha optado por crear las columnas de texto en una página en blanco y no por elegir directamente una plantilla de dos columnas. Averigüe por qué se ha hecho así. Le proponemos lo siguiente: cree una nueva segunda página de esta forma, borrando previamente la anterior, y observe si puede colocar el cursor de escritura de texto. Si lo consigue... ¿por qué presenta la alineación central...?.*

  La respuesta se halla en la vinculación entre las cajas de texto que ha establecido en este caso EXPRESS PUBLISHER; eligiendo la opción TEXTO EN GRECAS se comprobará cuál es la primera caja (A1), con la cual establece el vínculo por defecto; compruébelo escribiendo en la caja A1 para observar cómo fluye el texto a esta columna (A2). Solucione el problema desvinculando y vinculando las cajas necesarias.

Actividad número 3

Frente al modelo anterior, el segundo modelo de guión que vamos a utilizar presenta una separación entre cada viñeta, acotando la información en una cuadrícula.

Esto hará innecesaria la manipulación de los espacios en blanco y ofrecerá una mayor organización visual de la información; pero traerá un inconveniente: será necesario establecer previamente el espacio dedicado a cada viñeta, a la vez que su modificación posterior supondría rehacer el formato inicial, lo que en algún caso podría ser complejo para el alumnado.

Otra variación interesante es la inclusión de imágenes; éstas serán bocetos en el caso de un auténtico guión, y podrán ser las originales si se trata de un ejercicio de reconstrucción del mismo a posteriori; esto último será lo que utilicemos en este ejercicio.

Existe la opción de diseñar una nueva plantilla con el nuevo formato; sin embargo, puede ser práctico utilizar la plantilla anterior y realizar las modificaciones oportunas, como propondremos seguidamente.

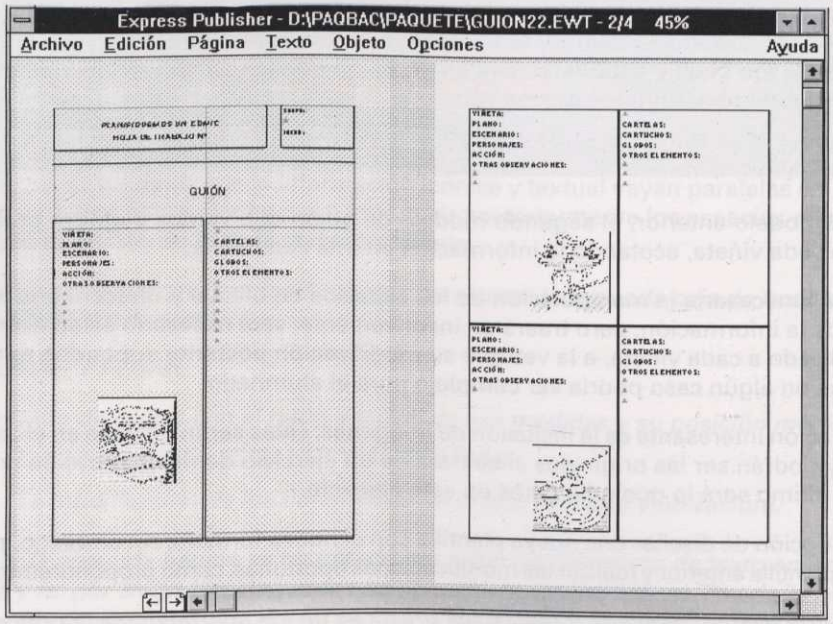
- *Haga una lectura detallada y realice las prácticas de los apartados de la guía de utilización de EXPRESS PUBLISHER relativos a:*
  - — *Edición de objetos gráfico.*
  - — *Edición avanzada de objetos. Parámetros.*
  - — *Importación de dibujos.*

La variación principal consistirá en formar la cuadrícula e introducir las imágenes, que serán las viñetas de una historieta realizada con DELUXE PAINT. En cada página se incluirán los comentarios de dos viñetas, excepto en la primera, en la cual sólo aparece una. Así, se limitará un espacio suficiente para introducir toda la información pertinente (véase ilustración de la página siguiente).

La descripción del proceso es la siguiente:

a) *Crear el formato de guión.*

- Abrir la plantilla HOJABASE.EWT (creada en el ejercicio anterior).
- Abrir OPCIONES/DEFINIR GUÍAS e incluir 2 columnas y activar su aparición en pantalla. Introducir el cero como valor de separación entre ellas. Activar después OPCIONES/AJUSTAR A.../GUÍAS.
- En la primera columna, trazar con la herramienta correspondiente un rectángulo debajo del texto.



- Pasar a la siguiente página y definirla con formato sin columnas, en blanco.
- Trazar —ajustándose a los márgenes superior, derecho e izquierdo de la primera guía— una caja de texto, la cual corresponderá al comentario icónico de la segunda viñeta.
- Seleccionarla con el ratón.
- Pulsar el botón derecho e introducir el valor 123,5 mm como Altura (la mitad de la distancia entre el margen superior e inferior). Elegir BORDE/SÓLIDA.
- Elegir EDITAR/DUPLICAR... e incluir los valores siguientes:
  - — Horizontal: 2
  - — Vertical: 2
  - — Separación horizontal: 0
  - — Separación vertical: 0
- Confirmar con O.K. La cuadrícula ya está formada.
- Pasar a la primera página. Elegir la herramienta de TEXTO y colocar el cursor en la primera caja. Seleccionar el texto con el ratón.
- Mediante la opción EDICIÓN/COPIAR, colocar nuevamente este texto en la caja izquierda de la segunda página. PEGAR también en la caja siguiente.

- Repetir igualmente el proceso con el texto de la columna derecha.
- Seleccionar el objeto gráfico (rectángulo) y copiarlo en la página siguiente (fijarse en la ilustración anterior).
- Elegir NUEVA PÁGINA/COPIAR PÁGINA. COPIAR Y PEGAR nuevamente los textos en su interior. Repetir la operación con una cuarta página.
- Imprimir y guardar el trabajo hasta aquí realizado como plantilla, para que pueda utilizarse como modelo.

b) Colocar los gráficos.

- Seleccionar el primer objeto gráfico del guión, el rectángulo de la primera viñeta.
- Elegir ARCHIVO/COLOCAR IMÁGENES Y TEXTO...
- Seleccionar la unidad o directorio correspondiente y el TIPO de archivo PCX.
- Elegir el primer gráfico, CUADRO1.PCX, y confirmar.
- Mantener seleccionado el objeto gráfico y editar sus parámetros con el botón derecho del ratón.
- Pulsar RESTAURAR ORIGINAL para restablecer la proporcionalidad de las medidas. Para ver el resultado con mayor nitidez, utilizar el ZOOM del menú PÁGINA.
- Repetir el proceso de vinculación de los gráficos con el resto de los ficheros (CUADRO2.PCX, CUADRO3.PCX...) en los distintos objetos gráficos, de forma correlativa.
- Guardarlo en disco con un nombre: MODELO2.EWT. Imprimirlo.

ATENCIÓN: Cuando se introducen gráficos en un documento hay que tener muy en cuenta lo siguiente: EXPRESS PUBLISHER solamente establece un vínculo entre el gráfico y el documento; no incorpora realmente la imagen, sino que la busca en el disco y la coloca temporalmente en el sitio previsto. Esto significa que no podremos recuperar esa imagen si:

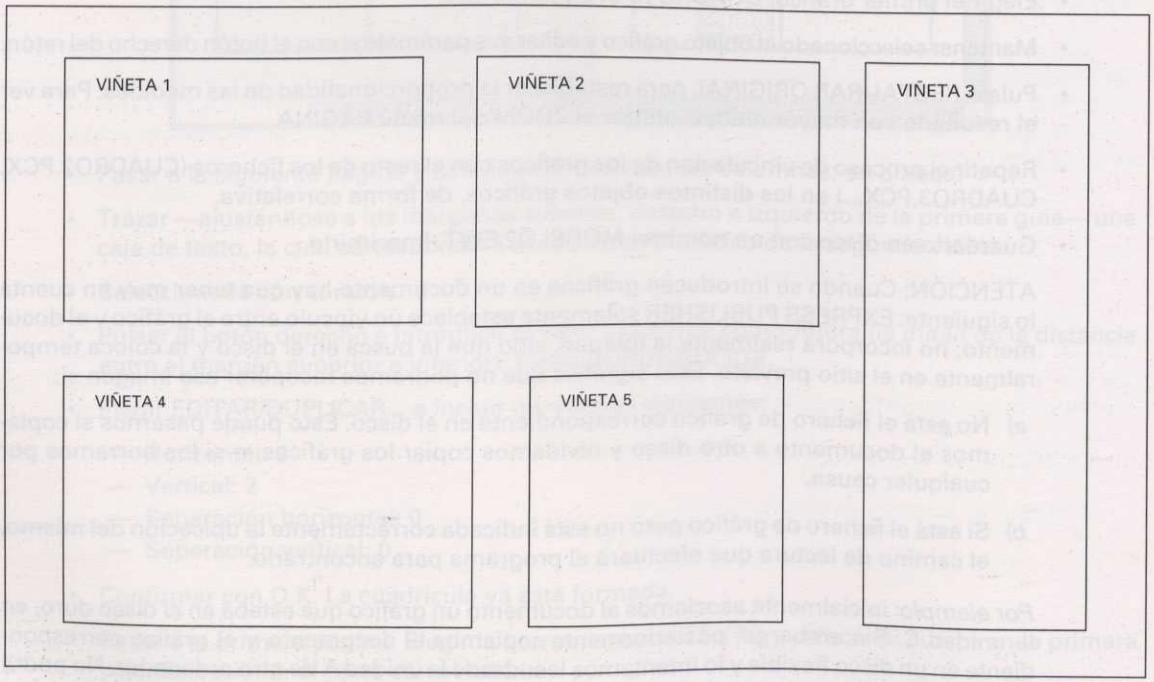
a) No está el fichero de gráfico correspondiente en el disco. Esto puede pasarnos si copiamos el documento a otro disco y olvidamos copiar los gráficos, o si los borramos por cualquier causa.

b) Si está el fichero de gráfico pero no está indicada correctamente la ubicación del mismo, el camino de lectura que efectuará el programa para encontrarlo.

Por ejemplo: inicialmente asociamos al documento un gráfico que estaba en el disco duro, en la unidad C. Sin embargo, posteriormente copiamos el documento y el gráfico correspondiente en un disco flexible y lo intentamos leer desde la unidad A de otro ordenador. No podrá mostrar el gráfico aun estando vinculado y estando en el disco, pues no hemos cambiado el camino de acceso y seguirá buscando el gráfico en C, cuando en realidad ahora está en A.

Actividades de ampliación para la formación del profesorado

- *Complete la plantilla con los datos correspondientes para obtener un ejemplo de guión ya realizado.*
- *Seleccione cualquier objeto gráfico y pulse el botón derecho del ratón. Seleccione VINCULAR GRÁFICO y cambie el nombre del fichero por otro existente en el disco. Compruebe lo que ocurre.*
- *Diseñe un modelo de guión que se ajuste a la forma de las viñetas de una historieta concreta. Utilice un formato apaisado (opción NUEVO/PREPARAR PAGINA).*



- *Lea la ejemplificación didáctica de este módulo y diseñe unas hojas de trabajo para las actividades expuestas.*

Ejemplificación didáctica

Hemos visto anteriormente las posibilidades que puede ofrecer el medio informático para la construcción y edición de diferentes modelos de guión. La creación de una plantilla permite la elaboración de guiones distintos tantas veces como sea necesario, así como adaptar cada formato a las necesidades específicas de cada historieta concreta. Por otra parte, la capacidad que nos da de completar, borrar y modificar la información de forma rápida y directa amplía el campo de posibilidades a la hora de diseñar actividades didácticas en torno al tema que nos ocupa.

La aplicación que aquí presentamos propone la utilización del programa de autoedición EXPRESS PUBLISHER para realizar una de las tareas más completas para abordar el estudio del lenguaje del cómic.

La confección del guión literario y técnico para crear una historieta implica un conocimiento importante del funcionamiento interno del relato en relación con los recursos expresivos icónico-verbales. No se trata ya de descubrir fenómenos aislados sino de poner en práctica el sistema de comunicación, de aplicar sus elementos y reglas de forma oportuna, de acuerdo con una situación y una intención determinada.

A su vez, se plantearán ejercicios de reconstrucción de guiones a partir de la observación y el análisis de historietas ya elaboradas.

Por tanto, esta ejemplificación se incluye en el último escalón del proceso de aprendizaje planteado en esta propuesta, como culminación de todo lo realizado en anteriores módulos, con los cuales establece una relación de complementariedad.

Los contenidos que pretende abordar son de carácter procedimental y se corresponden a su vez con algunos de los contenidos conceptuales que se trataron en el primer módulo, referentes al tema de la elaboración de un guión:

- Análisis de una historieta y elaboración del guión que le correspondería.
- Interpretación y transmisión de una narración o acontecimiento mediante el lenguaje del cómic.
- Creación de un guión original para una historieta inventada.

A quién va destinada

La experiencia previa de utilización del ordenador siempre es un elemento favorable al plantear actividades con un programa de propósito general; sin embargo, dada la sencillez de los ejercicios que proponemos, esto no es un factor determinante del mayor o menor éxito de esta aplicación. Como en el módulo anterior, es aconsejable familiarizar al alumnado con el uso del ratón y con cierta terminología específica del medio ("fichero", "unidad de disco", "menú"...) En esta ocasión la destreza en el uso del teclado sí tiene mayor importancia en cuanto que la tarea esencial será la escritura. Si los alumnos han utilizado previamente un procesador de textos las dificultades serán prácticamente inexistentes.

Los ejercicios que se proponen no exigen ni mucho menos el conocimiento de todas las opciones del programa; por el contrario son muy pocas las operaciones que los alumnos deben efectuar para realizarlos, ya que los materiales básicos (las plantillas) se les proporcionan ya elaborados.

En cuanto a los contenidos es imprescindible que los alumnos conozcan con cierta profundidad los mecanismos de funcionamiento del cómic y el lenguaje que lo caracteriza. Si no es así, la actividad no podrá plantearse en su totalidad, especialmente en aquellos casos en los que se propone la confección de un guión original, ni se obtendrá el rendimiento adecuado. Es preferible, pues, buscar los procedimientos oportunos para subsanar las posibles carencias en este sentido.

Orientaciones didácticas

La presunción de que los alumnos poseen conocimientos sobre el cómic no implica la innecesariedad de contextualizar e introducir el tema previamente, si no se ha hecho con anterioridad. Por el contrario, conviene organizar alguna puesta en común en la cual se repasen los recursos expresivos del cómic y las características que definen este medio; por supuesto, es importante utilizar historietas y publicaciones reales en las cuales se plasmen los efectos descritos.

A partir de esta iniciación es necesario explicar la concepción del guión como un punto esencial en el proceso de creación de un cómic. Mediante una transparencia u otros medios similares se pueden reflejar las fases que configuran este proceso de creación, desde el planteamiento del relato hasta la rotulación y el acabado final del trabajo. El visionado del fragmento sobre el guión del vídeo propuesto en el Módulo I de esta propuesta puede ser muy útil.

En relación con el modelo de guión con el que pueden trabajar los alumnos existen variadas opciones, ya sea por elección de un formato ya propuesto por algún estudioso del tema, su modificación o la invención de otro más personal pero igualmente válido. Un ejercicio interesante puede ser el proponer a los alumnos y alumnas el análisis de las ventajas e inconvenientes de unos y otros y la opción por uno de ellos.

Si hubiera oportunidad sería muy enriquecedor que el alumnado escuchara las preferencias en este sentido de uno o varios creadores del mundo del cómic, así como sobre su forma de trabajar. La visita a una editorial dedicada a este tipo de publicaciones puede ser también muy interesante.

En relación con el uso del medio informático probablemente no sean necesarios realizar ejercicios de familiarización con el programa y posiblemente sea suficiente con una explicación inicial previa al desarrollo de la actividad. Como en otros casos, la utilización de hojas de trabajo que recojan las instrucciones oportunas es un buen método para guiar a los alumnos en los procedimientos necesarios, aunque en este caso serán bastante escuetas.

Los diferentes ejercicios que se plantean no siempre coinciden con sesiones individuales, pues pueden exigir un tiempo mayor de realización; este es el caso de la confección de un guión.

Frente a las aplicaciones expuestas en otros módulos no se contempla la inclusión de ejercicios paralelos o complementarios en las hojas de trabajo, las cuales se limitarán sólo a describir las instrucciones para hacer la actividad. En los momentos en que sea pertinente que los alumnos y alumnas realicen algún comentario escrito, se puede hacer con el propio programa de autoedición.

Organización y agrupamientos

El trabajo en grupo es la organización básica para esta aplicación. Cada grupo puede estar compuesto por unos tres o cuatro componentes y, aunque la estabilidad de la configuración de los mismos generalmente es positiva, en este caso puede optarse por su variación en cada actividad, de forma que exista una mayor posibilidad de intercambio de opiniones.

En esta ocasión no es indispensable disponer de un espacio para escribir manualmente, ya que las hojas de trabajo no han de recoger más que las instrucciones de realización de la actividad.

Materiales

- **Informáticos:**
  - — Entorno WINDOWS.
  - — EXPRESS PUBLISHER.
  - — Ratón.
  - — Impresora.
  - — Ficheros de trabajo:
    - – GUION1.EWT (primer modelo de guión).
    - – GUION2.EWT (segundo modelo de guión).
- **Impresos:**
  - — Hojas de trabajo (opcionales; no se incluyen en esta propuesta).
  - — Historietas.

Otro aspecto que hay que tener en cuenta es la preparación de un disco de trabajo para cada grupo, si no se optara por archivar el trabajo en el disco duro, aunque se recomienda esto útimo. En cuanto a las hojas de trabajo, no incluimos ningún modelo concreto dada su facilidad de diseño, excepto una posible cabecera, ya creada en el epígrafe *Actividades para la formación del profesorado*. Estas hojas pueden realizarse sin gran dificultad pues las operaciones que deben realizar los alumnos son muy escasas (prácticamente, escribir texto y cambiar de página).

Proceso de implementación: Actividades

Tres son las actividades que se proponen para abordar los contenidos expuestos. Su grado de dificultad aumenta progresivamente, por lo que el orden de presentación no es arbitrario.

La primera actividad se basa en un ejercicio de reconstrucción de un guión a partir de un cómic ya elaborado; las dos últimas, por el contrario, suponen un proceso inverso y más complejo, por el cual los alumnos deberán diseñar y elaborar un guión original a partir de un relato, suceso, noticia, etc.

Actividad número 1

El primer paso es la elección de la historieta de la cual se va a realizar el "post-guionado". Para ello existen dos opciones:

a) El profesorado escoge un material adecuado y lo reparte a los grupos de trabajo; todos los alumnos y alumnas realizan, pues, el mismo ejercicio.

b) Cada grupo de trabajo elige la historieta que más le guste.

La opción (a) tiene algunas ventajas, como pueda ser la posibilidad de hacer una corrección colectiva del trabajo, mediante una puesta en común; se puede establecer incluso un intercambio de trabajos para que los alumnos se corrijan entre sí; además, se tiene la garantía de que la historieta elegida es adecuada y posee elementos de análisis interesantes.

Sin embargo, la opción (b) supone una mayor capacidad de decisión y de participación del alumnado en el proceso de enseñanza y aprendizaje, a la vez que puede ser más motivador.

Existen igualmente soluciones intermedias, como por ejemplo proporcionar a los alumnos distintas historietas para que ellos seleccionen la que deseen, ya sea una para todos o particular de cada grupo. De esta forma se consiguen parcialmente las ventajas de ambas opciones.

En cualquier caso, si la historieta elegida es una única para todos será necesario fotocopiarla; esto hará perder algunos elementos como el color, lo cual puede desvirtuar en algún caso el elemento visual (sobre todo si es relevante). Lo mismo ocurrirá si se digitalizan las imágenes mediante escáner[3], y se incluyen en el guión como se describió en las actividades de formación de este módulo.

Una vez seleccionado el material de análisis, los alumnos procederán a construir el guión utilizando el programa de autoedición. El proceso es el siguiente:

- Cargar el programa.
- Abrir el fichero de plantilla.
- Elegir la herramienta de TEXTO y colocar el cursor en el lugar deseado. Escribir la información. Cambiar de página si es necesario.
- Imprimir y guardar el archivo.

[3] Este procedimiento se describe en *Fabriquemos imágenes digitales*, cuarto módulo de esta propuesta

Actividad número 2

La actividad consiste en comunicar un mensaje ya elaborado mediante un cómic. El contenido, el código y el canal de transmisión del mensaje original puede ser muy diverso, y su elección corresponderá al profesorado de forma unilateral o consensuada con los alumnos y alumnas. Algunos ejemplos son:

- Una producción literaria. Puede ser una obra o fragmento relevante dentro de un período o movimiento literario, una narración corta, un cuento, un poema descriptivo, una escena de teatro... De esta forma se pueden abordar contenidos de bloques distintos (literarios y lingüísticos) a la vez.
- Una noticia periodística (sin imagen). Puede ser interesante para contrastar los recursos empleados en ambos casos, dado que la noticia utiliza sólo el lenguaje verbal.
- Un largometraje o cortometraje de cine, vídeo o de televisión. En este caso se comparan medios que utilizan sistemas de comunicación verbal y no verbal.

Se pueden establecer algunas reglas o exigencias como el número de viñetas que debe incluir, la existencia o no de un narrador, la aparición de algún recurso como el "flash-back", etc.

El proceso que deberán seguir los grupos de trabajo es el siguiente:

- Analizar el mensaje y destacar los puntos esenciales para la progresión comunicativa del mismo. Determinar el número de secuencias o viñetas o ajustar el desarrollo narrativo a la cantidad establecida previamente.
- Escribir un resumen o sinopsis de la acción. Decidir los personajes que van a intervenir, y el entorno espacio-temporal. Esto puede realizarse con el programa de autoedición, con un procesador de textos o de forma manuscrita.
- Completar la plantilla de guión establecida utilizando el programa de autoedición e imprimirla.

Dada la posibilidad que ofrece el medio informático de recuperar y modificar la información introducida originariamente, la actividad podrá realizarse progresivamente en más de una sesión, así como corregirse tantas veces como se considere necesario: en un momento dado los alumnos y alumnas pueden optar por variar un plano, sintetizar en una viñeta la acción descrita previamente en dos, cambiar el título, etc.

La realización de una puesta en común posterior permitirá al alumnado comentar y contrastar las distintas soluciones que cada grupo ha dado al ejercicio, lo cual puede ser muy enriquecedor. Se puede hacer en este momento una valoración colectiva de los trabajos completada con una autoevaluación personal de cada uno.

Actividad número 3

Esta actividad es similar a la anterior pero el grado de libertad creativa es mayor en cuanto que no se da ninguna pauta sobre el contenido o la expresión de los mensajes.

Cada grupo inventará una historia, real o ficticia, y la contará a los demás mediante el guión de un cómic. En esta ocasión se puede proporcionar una plantilla que sólo recoja la distribución en columnas o cuadrículas, sin ningún tipo de información escrita que sirva de pauta.

La valoración de esta actividad debe tener muy en cuenta el grado de creatividad y originalidad, además de la adecuada utilización de los recursos expresivos. Es importante que todos los grupos conozcan y den su opinión sobre el trabajo de los demás, que puede reimprimirse o fotocopiarse para ser repartido posteriormente.

Actividades de ampliación

Una de las actividades que necesariamente se derivan de las actividades realizadas, especialmente de las dos últimas, es la plasmación de los guiones elaborados en historietas dibujadas por los alumnos; quizá el marco ideal para desarrollar esta propuesta sea la realización de un planteamiento interdisciplinar con el área de Educación Plástica y Visual. En este caso, sería perfectamente viable el estudio de las técnicas para dibujar los elementos incluidos en el guión, así como la elaboración de la historieta, analizando elementos que no se han tenido aquí en cuenta sobre la ilustración y el color.

Así, cada grupo puede materializar sus propios diseños e, incluso, puede plasmar de forma gráfica los guiones compuestos por otros grupos, comprobando así su eficacia y adecuación.

Contemplando esta posibilidad se completaría verdaderamente la expresión en códigos verbales y no verbales, y la actividad se haría aun más motivadora, pues los trabajos podrían difundirse, ya sea mediante su exposición en lugares visibles del centro educativo o bien formando una revista del cómic mediante su recopilación.

Anexos

Anexo 1

PLANIFIQUEMOS UN CÓMIC
HOJA DE TRABAJO Nº

GRUPO:

FECHA:

GUIÓN

VIÑETA: **PLANO**: **ESCENARIO**: **PERSONAJES**: **ACCIÓN**: **OTRAS OBSERVACIONES**:	**CARTELAS**: **CARTUCHOS**: **GLOBOS**: **OTROS ELEMENTOS**:
VIÑETA: **PLANO**: **ESCENARIO**: **PERSONAJES**: **ACCIÓN**: **OTRAS OBSERVACIONES**:	**CARTELAS**: **CARTUCHOS**: **GLOBOS**: : **OTROS ELEMENTOS**:
VIÑETA: **PLANO**: **ESCENARIO**: **PERSONAJES**: **ACCIÓN**: **OTRAS OBSERVACIONES**:	**CARTELAS**: **CARTUCHOS**: **GLOBOS**: **OTROS ELEMENTOS**:
VIÑETA: **PLANO**: **ESCENARIO**: **PERSONAJES**: **ACCIÓN**: **OTRAS OBSERVACIONES**:	**CARTELAS**: **CARTUCHOS**: **GLOBOS**: **OTROS ELEMENTOS**:

GUION1.EWT

Anexo 1

Anexo 1

PLANIFIQUEMOS UN CÓMIC

HOJA DE TRABAJO Nº

GRUPO:

FECHA:

GUIÓN

VIÑETA:
PLANO:
ESCENARIO:
PERSONAJES:
ACCIÓN:
OTRAS OBSERVACIONES:

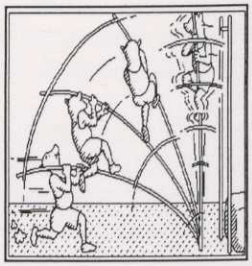
CARTELAS:
CARTUCHOS:
GLOBOS:
OTROS ELEMENTOS:

GUION2.EWT

Anexo 1

VIÑETA: **PLANO**: **ESCENARIO**: **PERSONAJES**: **ACCIÓN**: **OTRAS OBSERVACIONES**: 	**CARTELAS**: **CARTUCHOS**: **GLOBOS**: **OTROS ELEMENTOS**:
VIÑETA: **PLANO**: **ESCENARIO**: **PERSONAJES**: **ACCIÓN**: **OTRAS OBSERVACIONES**: 	**CARTELAS**: **CARTUCHOS**: **GLOBOS**: **OTROS ELEMENTOS**:

Anexo 1

VIÑETA: **PLANO**: **ESCENARIO**: **PERSONAJES**: **ACCIÓN**: **OTRAS OBSERVACIONES**: 	**CARTELAS**: **CARTUCHOS**: **GLOBOS**: **OTROS ELEMENTOS**:
VIÑETA: **PLANO**: **ESCENARIO**: **PERSONAJES**: **ACCIÓN**: **OTRAS OBSERVACIONES**: 	**CARTELAS**: **CARTUCHOS**: **GLOBOS**: **OTROS ELEMENTOS**:

Anexo 1

VIÑETA:	**CARTELAS**:
PLANO:	**CARTUCHOS**:
ESCENARIO:	**GLOBOS**:
PERSONAJES:	**OTROS ELEMENTOS**:
ACCIÓN:	
OTRAS OBSERVACIONES:	

Módulo IV
Fabriquemos imágenes digitales

Exposición inicial

Actividades para la formación del profesorado

- Actividad número 1.
- Actividad número 2.
- Actividad número 3.
- Actividad número 4.
- Actividades de ampliación.

Anexo 1

Exposición inicial

El presente módulo es el último de los cuatro que conforman esta segunda propuesta, dedicada al mundo del cómic.

Se trata de un módulo cuya finalidad es la digitalización y posterior retoque de imágenes mediante el uso del escáner manual y del programa FOTOTOUCH. Esta finalidad, recordemos, coincide plenamente con el objetivo del Módulo III: *Obtención y uso de imágenes digitales*, módulo que cierra nuestra primera propuesta de trabajo, y que gira en torno al tema de la prensa y otras publicaciones.

El hecho de que ambos módulos respondan al mismo objetivo no significa en modo alguno que el módulo en el que nos encontramos no aporte nada nuevo al tema de la digitalización de imágenes. Al contrario, pues no sólo permite profundizar en el conocimiento del programa sino que aporta posibles aplicaciones de aula sobre el tema que nos ocupa. Podríamos decir entonces que este módulo complementa al anterior.

En este sentido, el módulo actual, al igual que ocurría con el Módulo III, no sólo difiere de los demás módulos en que no recoge una ejemplificación de aula concreta, sino que prácticamente tampoco aporta nueva información sobre el proceso y los materiales que se utilizan en la digitalización de imágenes, ya que esta información está ampliamente tratada, pensamos, en el otro módulo.

Por tanto, remitimos al profesor o a la profesora a la lectura y a la realización de las actividades que se describen en el citado Módulo III: *Obtención y uso de imágenes digitales*, antes de acometer las actividades de formación que aquí se proponen.

Actividades para la formación del profesorado

Con las actividades que en este módulo proponemos perseguimos un doble objetivo. Pretendemos, en primer lugar, que el profesor o la profesora amplíe sus conocimientos acerca del programa FOTOTOUCH, que ha sido introducido y suficientemente tratado, creemos, en la primera propuesta de este paquete de recursos. En segundo lugar, intentamos mostrar aquí algunas de las aplicaciones que puede tener el programa para el tema del cómic, en el que se basa esta segunda propuesta.

Veremos cómo es posible generar fácil y rápidamente gran variedad de imágenes diferentes a partir de un dibujo inicial, sin más que girarlo, ampliarlo, reducirlo, retocarlo mínimamente, copiarlo, recortarlo, etc. Utilizaremos como imagen base la que se adjunta en el Anexo 1, al final de este módulo, que deberá ser digitalizada previamente.

Consideramos muy útiles para la elaboración de cómics todas estas posibilidades que el programa ofrece pues, gracias a ellas, pueden crearse multitud de dibujos que representen, por ejemplo, a un mismo personaje en diferentes posiciones y tamaños, o con distintas expresiones, sin más que introducir pequeños cambios en la imagen de partida.

Aconsejamos, por comodidad, que los ficheros que se generen durante la implementación de las actividades que se proponen se guarden en un disco flexible, que podrá ser formateado y reutilizado una vez finalizadas éstas.

Actividad número 1

La intención fundamental de esta primera actividad es que el profesorado adquiera un mayor grado de destreza en el manejo del escáner manual. Se propone para ello un ejercicio de digitalización de una imagen en modo líneas, imagen que adjuntamos en el Anexo 1.

Aunque el proceso que debe seguirse es análogo al que se expone en la actividad número 1 del módulo: *Obtención y uso de imágenes digitales*, la consulta de los apartados dedicados al tema de la digitalización en la guía de utilización del programa FOTOTOUCH y en el manual del escáner, servirán para afianzar los conocimientos que ya se tienen sobre el tema.

Descripción del proceso

- Conectar o, en su caso, asegurarse de que el escáner está conectado y ajustar en él los distintos controles:
  - La modalidad de transferencia (con el número 2 en la ilustración del escáner, que se adjunta en el Anexo 1) en el MODO LÍNEA.
  - El selector de resolución (4) en el valor 100 dpi.
  - El control de luminosidad y brillo (3) en el centro de la ruedecita, aproximadamente.
- Arrancar el programa FOTOTOUCH.
- Digitalizar la imagen del Anexo1. El proceso es el siguiente:
  - Abrir el menú ARCHIVO.
  - Hacer clic sobre el comando SELECCIONAR DISPOSITIVO. Aparece una nueva ventana.
  - Hacer clic sobre LOGITECH SCANMAN.
  - Hacer clic sobre SELECCIONAR.
  - Abrir otra vez el menú ARCHIVO.
  - Seleccionar el comando DIGITALIZAR. Con esta acción se abre una nueva ventana y el escáner se encuentra preparado para comenzar la transferencia de la imagen.
  - Seleccionar EN LÍNEAS, y 100 dpi.

— Comenzar a transferir el dibujo del Anexo 1, teniendo presionado el *Pulsador* del escáner mientras el aparato se va deslizando sobre el dibujo.

Observaremos que en la pantalla se muestra una reproducción del dibujo que se está digitalizando. Si la imagen no se ajusta a nuestros deseos se debe hacer clic sobre REDIGITALIZAR para repetir la transferencia modificando en el escáner, si es necesario, el control de luminosidad y brillo o cualquier otro parámetro.

— Seleccionar el botón COMPLETO si el resultado que observamos es el deseado.

- Guardar la imagen digitalizada. Para ello se debe:

— Abrir el menú ARCHIVO.

— Seleccionar el comando GUARDAR COMO. Aparece una nueva pantalla:

— Seleccionar PCX en el apartado FORMATO.

— Seleccionar [-a-] en el apartado UNIDAD.

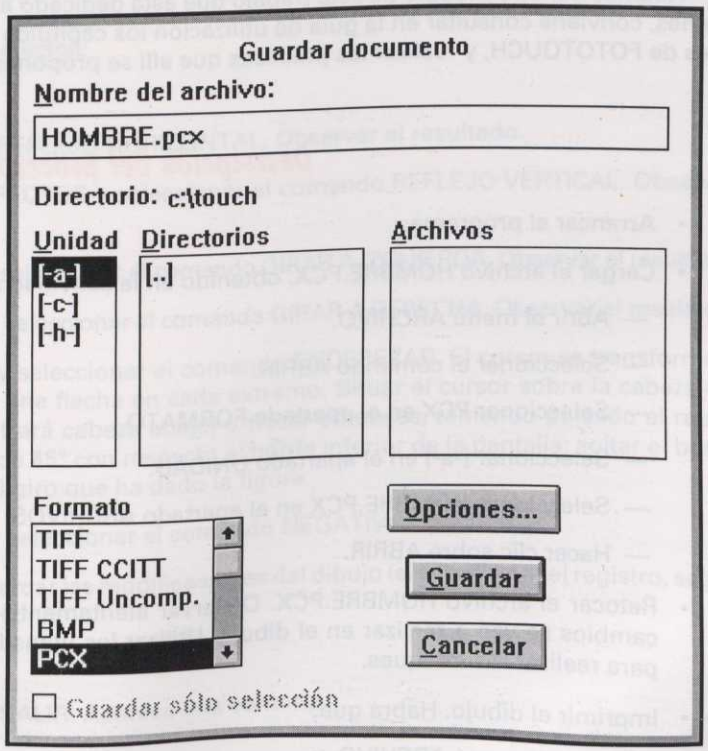
— Escribir HOMBRE en el apartado NOMBRE DEL ARCHIVO. El resultado debe de ser similar al de la figura.

— Hacer clic sobre GUARDAR.

- Salir del programa:

— Abrir el menú ARCHIVO.

— Seleccionar el comando SALIR.



Actividad número 2

En esta actividad se va a proceder a retocar el dibujo que se ha digitalizado en la actividad anterior para subsanar las posibles deficiencias que hayan podido generarse. Seguidamente aplicaremos a la imagen determinados *efectos*, que nos permitan conocer nuevas posibilidades del programa FOTOTOUCH.

Utilizaremos, en primer lugar, algunos de los utensilios de la CAJA DE HERRAMIENTAS para retocar la imagen. En segundo lugar, trabajaremos con la práctica totalidad de los comandos del programa que componen el menú EFECTOS.

Además del otro módulo de este trabajo que está dedicado al escáner y a la digitalización de imágenes, conviene consultar en la guía de utilización los capítulos que hacen referencia a estas funciones de FOTOTOUCH, y realizar las prácticas que allí se proponen.

Descripción del proceso

- Arrancar el programa.
- Cargar el archivo HOMBRE.PCX, obtenido en la actividad anterior. Para hacerlo:
  - — Abrir el menú ARCHIVO.
  - — Seleccionar el comando ABRIR.
  - — Seleccionar PCX en el apartado FORMATO.
  - — Seleccionar [-a-] en el apartado UNIDAD.
  - — Seleccionar HOMBRE.PCX en el apartado ARCHIVOS.
  - — Hacer clic sobre ABRIR.
- Retocar el archivo HOMBRE.PCX. Observar atentamente la imagen y decidir qué retoques o cambios se van a realizar en el dibujo. Utilizar los utensilios de la CAJA DE HERRAMIENTAS para realizar los retoques.
- Imprimir el dibujo. Habrá que:
  - — Abrir el menú ARCHIVO.

— Seleccionar el comando IMPRIMIR. Aparece una nueva ventana.

— Hacer clic sobre IMPRIMIR.

Comparar el dibujo impreso con el original.

- Guardar el trabajo con otro nombre. Recordemos el proceso:

— Abrir el menú ARCHIVO.

— Seleccionar el comando GUARDAR COMO. Aparece una nueva pantalla.

— Seleccionar PCX en el apartado FORMATO.

— Seleccionar [-a-] en el apartado UNIDAD.

— Escribir HOMBRE2 en el apartado NOMBRE DEL ARCHIVO.

— Hacer clic sobre GUARDAR.

- Aplicar a la imagen distintos efectos:

— Abrir el menú EFECTOS.

— Seleccionar el comando REFLEJO HORIZONTAL. Observar el resultado.

— Abrir otra vez el menú EFECTOS y seleccionar el comando REFLEJO VERTICAL. Observar el resultado.

— Abrir el menú EFECTOS y seleccionar el comando GIRAR A IZQUIERDA. Observar el resultado.

— Abrir el menú EFECTOS y seleccionar el comando GIRAR A DERECHA. Observar el resultado.

— Abrir el menú EFECTOS y seleccionar el comando ENDEREZAR. El cursor se transformará en una especie de Z con una flecha en cada extremo. Situar el cursor sobre la cabeza del personaje (que se encontrará cabeza abajo) y trazar entonces, teniendo pulsado el ratón, una línea con un ángulo de 45° con respecto al borde inferior de la pantalla; soltar el botón del ratón, y comprobar el giro que ha dado la figura.

— Abrir el menú IMAGEN y seleccionar el comando NEGATIVO.

— Salir del programa sin guardar las modificaciones del dibujo (sin confirmar el registro, según mensaje de FOTOTOUCH):

— Abrir el menú ARCHIVO.

— Seleccionar el comando SALIR. Aparece una ventana.

— Hacer clic sobre NO.

Actividad número 3

En multitud de ocasiones, al trabajar con FOTOTOUCH, podremos encontrarnos con la necesidad de actuar sobre una parte del dibujo y no sobre la totalidad de la imagen que tenemos en pantalla. Así, por ejemplo, todos los efectos que se han aplicado al dibujo en la actividad precedente podrían haberse efectuado sobre una zona concreta, sin más que *seleccionar* previamente esta zona, es decir, indicándole al programa cuál es la zona que nos interesa.

El objetivo principal de esta actividad es capacitar al profesorado para seleccionar una zona a partir de una imagen de mayor tamaño. Una vez seleccionada, se proponen ejercicios que permitirán profundizar en el conocimiento de las posibilidades de FOTOTOUCH: ampliaremos la zona seleccionada, la recortaremos, la guardaremos en disco y la imprimiremos añadiéndole un marco.

Descripción del proceso

- Arrancar FOTOTOUCH.
- Cargar el archivo HOMBRE2.PCX:
  - — Abrir el menú ARCHIVO.
  - — Seleccionar el comando ABRIR.
  - — Seleccionar PCX en el apartado FORMATO.
  - — Seleccionar [-a-] en el apartado UNIDAD.
  - — Seleccionar HOMBRE2.PCX en el apartado ARCHIVOS.
  - — Hacer clic sobre ABRIR.
- Seleccionar una zona del dibujo, concretamente la cabeza del personaje. El proceso es el siguiente:
  - — Seleccionar el icono RECTÁNGULO DE SELECCIÓN de la caja de herramientas. El cursor se transforma en una cruz.
  - — Situar el eje de la cruz sobre un punto situado por encima y a la izquierda de la cabeza del personaje.

— Pulsar el botón izquierdo del ratón y no soltarlo.

— Arrastrar el ratón hasta un punto situado por debajo y a la derecha de la cabeza.

— Soltar el botón del ratón. De esta forma, la cabeza del personaje quedará dentro de un recuadro, es decir, seleccionada.

- Ampliar la zona seleccionada:

— Abrir el menú EFECTOS.

— Seleccionar el comando AMPLIAR/REDUCIR. Aparecen unos pequeños cuadrados en las esquinas del rectángulo de selección.

— Situar el puntero sobre el pequeño cuadrado de la esquina inferior derecha de la zona seleccionada.

— Pulsar el botón izquierdo del ratón y no soltarlo.

— Arrastrar el ratón hacia abajo y hacia la derecha unos centímetros.

— Soltar el botón del ratón. La zona se ampliará en unos instantes.

- Recortar la zona seleccionada.

— Abrir el menú EDICIÓN.

— Seleccionar el comando RECORTAR. El resto del dibujo desaparecerá de la pantalla.

- Imprimir el dibujo con un marco.

— Abrir el menú ARCHIVO.

— Seleccionar el comando IMPRIMIR. Aparece una ventana.

— Hacer clic sobre el botón OPCIONES. Se abre una nueva ventana.

— Hacer clic sobre la opción AÑADIR MARCO y hacer clic sobre ACEPTAR. Así se cerrará la última ventana abierta.

— Hacer clic sobre IMPRIMIR.

— Guardar el dibujo con un nuevo nombre, por ejemplo: FOTO.PCX. (Menú ARCHIVO, comando GUARDAR COMO).

— Salir del programa (Menú ARCHIVO, comando SALIR).

Actividad número 4

En un apartado anterior, hemos visto que FOTOTOUCH es una *aplicación WINDOWS*, es decir, un programa diseñado para ser ejecutado desde este entorno operativo. FOTOTOUCH, como cualquier aplicación WINDOWS, tiene tres comandos importantes: el comando CORTAR, el comando COPIAR y el comando PEGAR, que se utilizan para transferir información (fragmentos de textos, gráficos...) entre distintas aplicaciones WINDOWS, o también, dentro del mismo programa.

Estos tres comandos citados se complementan con el denominado *portapapeles*, un mecanismo de transferencia pasivo que forma parte de WINDOWS. Veamos cómo funciona:

Si sobre una determinada información (por ejemplo un gráfico) se utiliza un comando CORTAR o COPIAR, esta información queda almacenada en el portapapeles. Cuando a continuación se utiliza un comando PEGAR, el contenido del portapapeles se vierte en el lugar en el que nos encontremos y que, recordemos, puede ser el mismo programa de donde se ha obtenido la información o bien otra aplicación WINDOWS.

Aun cuando se haya transferido la información con el comando PEGAR, el portapapeles sigue almacenando esa información hasta que utilicemos de nuevo los comandos CORTAR o PEGAR, o abandonemos el entorno WINDOWS.

En esta actividad vamos a hacer uso de los comandos COPIAR y PEGAR de FOTOTOUCH (y por tanto del portapapeles de WINDOWS), para realizar varias copias de una imagen. Pasaremos después a realizar pequeños retoques en los dibujos copiados, con las herramientas del programa.

Se trata, más concretamente, de obtener copias de la cabeza del personaje cuya imagen se ha digitalizado para pasar después a modificar, en cada una de esas copias, un rasgo o atributo físico, o algún complemento de su indumentaria. De esta manera, conseguiremos nuevos personajes a partir del personaje original.

Descripción del proceso

- Arrancar el programa FOTOTOUCH.
- Cargar un archivo:

— Abrir el menú ARCHIVO.

— Seleccionar el comando ABRIR.

— Seleccionar PCX en el apartado FORMATO.

— Seleccionar [-a-] en el apartado UNIDAD.

— Seleccionar HOMBRE2.PCX (o bien HOMBRE.PCX) en el apartado ARCHIVOS.

— Hacer clic sobre ABRIR.

- Seleccionar una zona del dibujo, de nuevo la cabeza del personaje. Recordemos el proceso:

— Seleccionar el icono RECTÁNGULO DE SELECCIÓN.

— Colocar el eje de la cruz sobre un punto situado por encima y a la izquierda de la cabeza del personaje.

— Pulsar el botón izquierdo del ratón y no soltarlo.

— Arrastrar el ratón hasta un punto situado por debajo y a la derecha de la cabeza.

— Soltar el botón del ratón.

- Copiar la zona seleccionada. Veamos cómo:

— Abrir el menú EDICIÓN.

— Seleccionar el comando COPIAR. Ahora, una copia de la zona seleccionada se encuentra en el portapapeles de WINDOWS.

- Cerrar el documento HOMBRE.PCX:

— Abrir el menú ARCHIVO.

— Seleccionar el comando CERRAR.

- Crear un nuevo documento:

— Abrir el menú ARCHIVO.

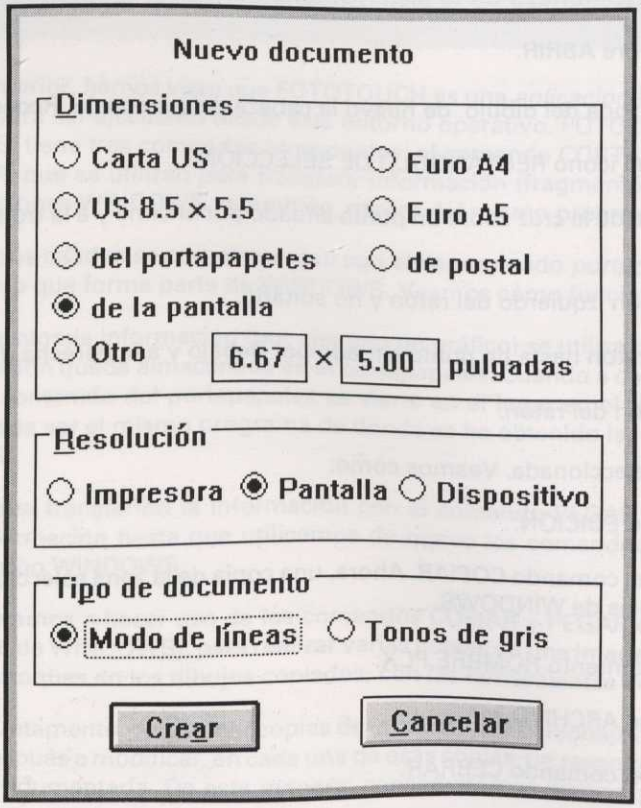
— Seleccionar el comando NUEVO. Aparece una ventana en la que habrá que:

– Seleccionar DE LA PANTALLA en el apartado DIMENSIONES.

– Seleccionar PANTALLA en el apartado RESOLUCIÓN.

– Seleccionar MODO DE LÍNEAS en el apartado TIPO DE DOCUMENTO.

La ventana debe presentar este aspecto:



— Hacer clic en CREAR.

Con todas estas acciones aparecerá en pantalla un documento en blanco, en el que podremos comenzar a trabajar.

- Estampar en el documento el contenido del portapapeles:

— Abrir el menú EDICIÓN.

— Seleccionar el comando PEGAR.

Aparece en pantalla una copia de la cabeza del personaje con un borde de guiones móviles; este borde indica que podemos desplazar la imagen a cualquier lugar de la pantalla.

Nota: en el portapapeles sigue existiendo una copia de la imagen, y allí seguirá hasta que utilicemos de nuevo el comando CORTAR o COPIAR.

- Desplazar la imagen a un nuevo lugar de la pantalla:
  - — Llevar el puntero del ratón hasta el interior de la cabeza.
  - — Pulsar el botón izquierdo del ratón y no soltarlo.
  - — Arrastrar la imagen a otro lugar, por ejemplo, arriba y a la izquierda de la pantalla.
  - — Soltar el botón del ratón.
- Volver a estampar la imagen para obtener una nueva copia:
  - — Abrir el menú EDICIÓN.
  - — Seleccionar el comando PEGAR.
  - — Desplazar la nueva copia al lugar de la pantalla que deseemos.
- Repetir el paso anterior para obtener 6 nuevas copias en la pantalla.
- Utilizar ahora los utensilios de la CAJA DE HERRAMIENTAS para retocar cada una de las copias e intentar así conseguir personajes distintos: probar, por ejemplo, a poner un bigote al personaje, a borrarle el pelo, a ponerle barba o gafas, etc.
- Imprimir el dibujo (Menú Archivo, comando IMPRIMIR).
- Guardar el dibujo con un nuevo nombre, por ejemplo CARAS.PCX (Menú Archivo, comando GUARDAR COMO).
- Salir del programa (Menú ARCHIVO, comando SALIR).

Actividades de ampliación

Actividad número 1

Con esta actividad vamos a mostrar al profesorado cómo convertir un dibujo que se halle en modo líneas en un documento con distintos tonos de gris. Utilizaremos, para ello, uno de los archivos que se habrán obtenido durante el desarrollo de las actividades que se acaban de proponer. Pasemos pues a transformar el archivo HOMBRE2.PCX (o bien HOMBRE.PCX) en un documento en niveles de gris.

En resumen, el proceso es el siguiente:

- Arrancar FOTOTOUCH.
- Abrir el documento en modo líneas, es decir, el documento HOMBRE.PCX.
- Comprobar que existen determinadas funciones de FOTOTOUCH que no pueden activarse por estar reservadas al modo niveles de gris:
  - — Abrir el menú VER y comprobar que no pueden activarse los comandos MOSTRAR PALETA y MOSTRAR REGLAJES.
  - — Abrir el menú HERRAMIENTAS y comprobar que no pueden activarse los comandos ACLARAR y OSCURECER.
- Abrir el menú EDICIÓN y seleccionar el comando COPIAR.
- Abrir el menú ARCHIVO y seleccionar el comando NUEVO. Aparece una ventana en la que habrá que:
  - — Seleccionar la opción NIVELES DE GRIS en el apartado TIPO DE DOCUMENTO.
- Abrir el menú EDICIÓN y seleccionar el comando PEGAR.
- Trasladar y fijar la imagen en el lugar de la pantalla que deseemos. Ahora la imagen está en tonos de gris.
- Comprobar que los comandos citados anteriormente de los menús VER y HERRAMIENTAS pueden activarse. Experimentar con estos comandos.
- Retocar, imprimir y archivar el documento.
- Salir del programa.

Actividad número 2

Una de las limitaciones del programa FOTOTOUCH (al menos de la versión del programa que hemos utilizado en este trabajo), es la imposibilidad de colorear las imágenes digitalizadas. Otra limitación es el no poder incorporar texto en los documentos creados con el programa. Siendo el color y el texto escrito dos elementos esenciales en los cómics, proponemos ahora añadir color y texto a las imágenes elaboradas con FOTOTOUCH utilizando, para ello, otro de los programas con los que se trabaja en este paquete de recursos. Nos estamos refiriendo al programa de dibujo DELUXE PAINT.

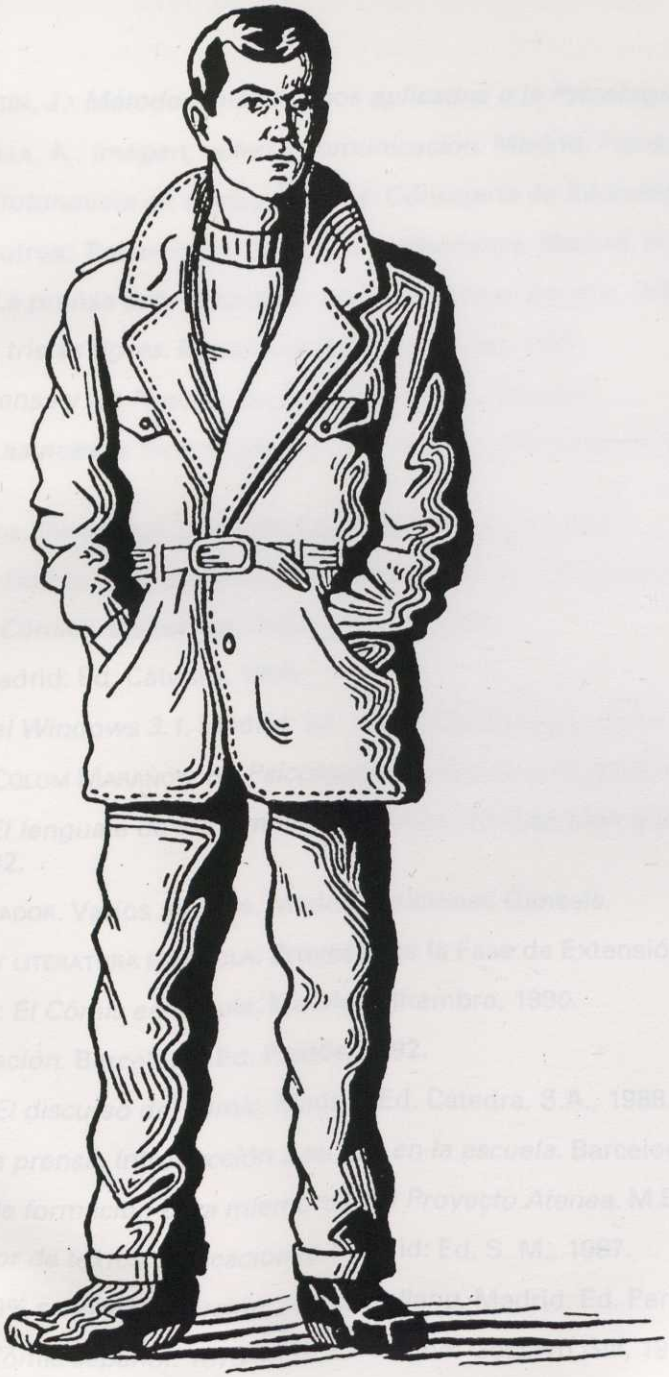
- *Arranque el programa DELUXE PAINT y cargue el dibujo CARAS.PCX. Añada color a todos los personajes. Incorpore un texto distinto a cada uno de los personajes, bien sea a modo de bocadillo o en la zona inferior de cada gráfico. Consulte, si es preciso, la guía de utilización del programa.*

Actividad número 3

- *Seleccione varias viñetas de distintas publicaciones (cómics, periódicos, revistas...) y digitalícelas. Cambie, en cada prueba de digitalización, los parámetros del escáner: la resolución, el modo de transferencia, la luminosidad... Observe los resultados.*

Anexos

Anexo 1



Bibliografía

ALGARABELS, Z., y SANMARTÍN, J.: *Métodos informáticos aplicados a la Psicología*. Madrid: Ed. Pirámide, 1990.

APARICI, R., y GARCÍA MATILLA, A.: *Imagen, vídeo y comunicación*. Madrid: Fondo de Cultura Económica, 1987.

APARICI, R.: *El Cómic y la fotonovela en el aula*. Madrid: Consejería de Educación de Madrid, 1989.

ARIAS FERNÁNDEZ-PÉREZ, y otros: *Tratamiento de textos y enseñanza*. Madrid: M.E.C.-PNTIC, 1987.

BEZUNARTEA, O., y otros: *La prensa ante el cambio de siglo*. Bilbao: Deusto, 1988.

CABRERA INFANTE, G.: *Tres tristes tigres*. Barcelona: Ed. Seix Barral, 1987.

CANGAS LAREQUI, J.: *La prensa y las Nuevas Tecnologías*. Bilbao: Deusto.

CAÑAMARES, C., y otros: *Las nuevas tecnologías en la Educación Primaria: un viaje diferente*. Madrid: M.E.C.-PNTIC, 1993.

CARRILLO MATEO, E., y otros: *Dinamizar textos*. Madrid: Ed. Alhambra, 1987.

COLLIER, D., y COTTON, B.: *Diseño para la autoedición*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, S.A., 1992.

COMA, J.: *Diccionario de Cómics*. Barcelona: Plaza y Janés, 1991.

CORTÁZAR, J.: *Rayuela*. Madrid: Ed. Cátedra, 1986.

CRAIG STINSON: *El libro del Windows 3.1*. Madrid: Ed. Anaya Multimedia, 1993.

DE JUAN ESPINOSA, M., y COLOM MARAÑÓN, R.: *Psicología Diferencial y Cognición*. Valencia: Ed. Promolibro.

DE LA TORRE, Y RIZO, G.: *El lenguaje de los símbolos gráficos. Introducción a la comunicación visual*. México: Noriega Editores, 1992.

DISEÑO GRÁFICO POR ORDENADOR. Varios autores. Madrid: Ediciones Génesis.

EL ORDENADOR EN LENGUA Y LITERATURA ESPAÑOLA: Proyecto de la Fase de Extensión. Madrid, 1994, PNTIC.

FERNÁNDEZ, M. ,y DÍAZ, O.: *El Cómic en el aula*. Madrid: Alhambra, 1990.

FERRÉS, J.: *Vídeo y Educación*. Barcelona: Ed. Paidós, 1992.

GASCA, L., y GUBERN, R.: *El discurso del cómic*. Madrid: Ed. Cátedra, S.A., 1988.

GUILLAMET, J.: *Conocer la prensa. Introducción a su uso en la escuela*. Barcelona: Gustavo Gili, 1988.

HABA PARRA, J.: *Cursos de formación para miembros del Proyecto Atenea*. M.E.C.-CEP de Mérida, 1993.

LOWY, y otros: *Procesador de textos. Aplicaciones*. Madrid: Ed. S. M., 1987.

LUENGO, J.: *Domine al 99% su Works. Versión 2 en castellano*. Madrid: Ed. Paraninfo, 1992.

MARTÍN, A: *Historia del Cómic español: 1875-1939*. Barcelona: Gustavo Gili, 1978.

MARTÍN, E.: *La composición en artes gráficas*. Barcelona: Ed. Edebé, 1974.

MATERIALES CURRICULARES PARA LA REFORMA ("Cajas Rojas") editados por el Ministerio de Educación, 1992.

MOST, J.: *Así se crean guiones. Cómo redactar guiones, de forma práctica y profesional, para cine, televisión, radio, comics y publicidad*. Barcelona: Rosaljai, 1994.

NADAL MARTÍN, A., y PÉREZ CELADA, V.: *Los medios audiovisuales al servicio del Centro Educativo*. Madrid: Ed. Castalia, S.A. y M.E.C., 1991.

PROGRAMA PRENSA ESCUELA: *Materiales de apoyo*. Madrid: M.E.C., 1990.

RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, J. L.: *Los Tebeos en la Enseñanza*. Barcelona: Gustavo Gili, 1988.

ROLLÁN, M., y SASTRE, E.: *El Cómic en la Escuela. Aplicaciones didácticas*. Valladolid: ICE de Valladolid, 1986.

SANTOS CUERVO, L., y otros: *Las Nuevas Tecnologías en la Educación Secundaria Obligatoria: Los fenómenos y las gráficas*. Madrid: M.E.C.-PNTIC, 1993.

SEVILLANO, M. L., y BARTOLOMÉ, D.: *Prensa: su didáctica, teoría, experiencias y resultados*. Madrid: UNED, 1988.

URRUTIA, J.: *El novecentismo y la renovación de vanguardia*. Madrid: Ed. Cincel, 1985.

MARTIN, E.: *La composición en artes gráficas*. Barcelona: Ed. Edebe, 1974.

MATERIALES CURRICULARES PARA LA SECUNDARIA ("Libros Rojos") editados por el Ministerio de Educación, 1992.

MOBY, J.: *Así se crean guiones. Cómo redactar guiones, de forma práctica y profesional, para cine, televisión, radio, comics y publicidad*. Barcelona: Paidós, 1994.

NADAL MARTIN, A., y PEREZ CORDON, M.: *Los medios audiovisuales al servicio del Centro Educativo*. (Madrid: Ed. Castalia, S.A. y M.E.C., 1991.

PROGRAMA PRENSA ESCUELA: *Materiales de apoyo*. Madrid: M.E.C., 1990.

RODRIGUEZ DIEGUEZ, J. L.: *Los Yebeos en la Enseñanza*. Barcelona: Gustavo Gili, 1982.

ROLLAN, M., y SASTRE, E.: *El Cómic en la Escuela: Aplicaciones didácticas*. Valladolid: ICE de Valladolid, 1988.

SANTOS GUERRA, L., y otros: *Las Nuevas Tecnologías en la Educación Secundaria Obligatoria: Los fenómenos y las prácticas*. Madrid: M.E.C.-PNTIC, 1996.

SEVILLANO, M. L., y BARTOLOMÉ, D.: *Prensa: su didáctica, nuevas experiencias y resultados*. Madrid: UNED, 1988.

UBRUTIA, J.: *El novecentismo y la renovación de la enseñanza*. Madrid: Ed. Cincel, 1985.

Ministerio de Educación y Ciencia
Secretaría de Estado de Educación
Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación