

Acc

Programa comprometido con los criterios de accesibilidad

Educación Primaria

Escrilandia

El mundo de los escritores



Guía detallada

Autor: Antonio Muñoz Germán

Guía detallada

- “**Escrilandia**” pretende llenar el vacío existente en el software educativo actual en el conjunto de aplicaciones que permitan al alumno desarrollar competencias en el **aprendizaje de la lectoescritura**, una vez adquiridas ya las habilidades iniciales en esta área.



- Con actividades y juegos repletos de **motivación** el alumno podrá desarrollar los **siguientes objetivos**:
 - Mejorar la **pronunciación, entonación, velocidad** y el ritmo en la lectura.
 - Mejorar la **comprensión lectora** y **ampliar el vocabulario**.
 - Ser capaz de **contar una historia** o expresar su idea principal después de haberla escuchado o leído.
 - Reconocer la **estructura** de un determinado texto (presentación, nudo y desenlace) así cómo su idea principal.
 - **Identificar** a los personajes protagonistas y secundarios.
 - Iniciar al alumnado al uso del **diccionario**.
 - **Desarrollar de la escritura** e inicio de ésta con pequeñas composiciones (finales de cuentos, postales, descripciones de paisajes y personas).
 - Desarrollar la capacidad de **describir** personas y lugares.
 - Desarrollar de la **creatividad, fantasía** e **imaginación**.

- El programa comienza con una **animación** a modo de introducción donde se pide la colaboración del alumno para terminar el cuento de un personaje de “**Escrilandia**”: “la cigüeña”.
- Esta animación servirá de **motivación** para el alumno y le predispondrá hacia el aprendizaje con nuestro programa.



- Una vez nos adentramos en el programa encontramos un **menú** con **cuatro secciones**:



INVENTA EL FINAL

Instrucciones

Con este juego el alumno podrá **escribir el final** que más le guste para cada cuento. Cuando lo haya finalizado **podrá ilustrarlo** con sus propias imágenes.

Esto permitirá, posteriormente en el aula, **leer** y **compartir** los distintos finales que cada alumno o grupo de alumnos hayan realizado, fomentando con ello la creatividad e imaginación.



Edad a la que va dirigida

Esta actividad exige un nivel mínimo de competencia lectora y escritora, por ello parece más apropiada para su puesta en práctica con alumnos de **2º ciclo de primaria en adelante**.



Gradación de la dificultad

- **Nivel 1:** El alumno **realizará el final del cuento y la última ilustración**, las 2 ilustraciones restantes estarán ya realizadas.
- **Nivel 2:** El alumno realizará el **final** del cuento y las **dos últimas ilustraciones**. La primera estará acabada.
- **Nivel 3:** El alumno deberá realizar tanto el **final** del cuento como las **3 ilustraciones**.



ILUSTRAR EL CUENTO

Instrucciones

Este juego consiste en la **lectura** de un cuento, a elegir, para, después, poder **adornarlo** con las **ilustraciones** propias del alumno. La tarea de realizar tres composiciones, a modo de guión de la historia, exigirá al alumno una **lectura comprensiva** de la lectura.

Una vez terminadas las ilustraciones cada alumno **imprimirá su cuento** personalizado que podrá compartir con sus amigos y amigas.



Se pueden observar algunos **ejemplos** de cuentos **imprimidos** en los **Anexos finales** de esta guía.

Edad a la que va dirigida

Con un poco de **entrenamiento** y con la **demostración** del profesor esta actividad es apropiada para niños a partir de **2º curso de primaria**.



Gradación de la dificultad

Nivel 1: El alumno tendrá algunos elementos creados de las ilustraciones, de manera que su trabajo se dirija hacia los **protagonistas** del cuento.

Nivel 2: Sólo existirán **algunos elementos** de las dos primeras ilustraciones.

Nivel 3: El alumno deberá realizar **las 3 ilustraciones completas**.



APRENDE A ESCRIBIR UNA POSTAL

Instrucciones

Este juego favorecerá el aprendizaje de la realización **correcta de una postal**. El niño elegirá un compañer@ o amig@ al que mandar la postal. Una vez terminada podrá **imprimirla** y **entregársela** a su destinatario o destinataria.

INSTRUCCIONES

Con este juego aprenderás a escribir una postal a un amigo@.

Lo primero es escribir sus datos personales: Nombre y apellidos, dirección, ciudad, código postal y Provincia. Si no los sabes, ¡pregúntalos!

“Viaja” al sitio que quieras y escribe un saludo desde allí a tu amigo@.

Cuando hayas terminado pincha en el botón “Terminado” ¡Terminado!

Si necesitas ayuda pincha en el lápiz. Aprende a corregirte tu solo, pincha en la goma y sigue las instrucciones.

Aprende a escribir una postal

Quiero Daniel
Estoy visitando el pueblo de mi abuelo.
Hay un lago muy bonito y hay muchos animales.
Estoy muy contento aquí. Volveré a casa el lunes.
Adiós

Daniel Gil Ortega
C/ Río Sil, 24, 4ºD
Alcorcón
28807 Madrid

Elige el nivel
Nivel 2

Empezar a jugar

PCC

Edad a la que va dirigida

Esta actividad es apropiada para niños **a partir de 2º de Primaria**.

Aprende a escribir una postal

Contenido de la postal

Sitio desde donde mandas la postal

Datos personales del destinatario

Escribe la postal PCC Nivel Terminado

Gradación de la dificultad

Nivel 1: El alumno recibirá **ayudas sobre dónde** tiene que escribir el nombre, dirección, ciudad, código postal y ciudad, así como el saludo, mensaje y despedida.

Nivel 2: El alumno recibirá **algunas ayudas** para la realización de la postal.

Nivel 3: El alumno **no recibirá ninguna ayuda**.

Aprende a escribir una postal

Contenido de la postal

Sitio desde donde mandas la postal

Observa este ejemplo:

Quiero Javier
Estoy visitando el pueblo de mi abuelo.
Es muy bonito. Hay un lago muy bonito y hay muchos animales.
Estoy muy contento aquí. Volveré a casa el lunes.
Adiós

Javier García Cortés
C/ Río Mula, 26, 4ºD
Alcalá de Henares
28803 Madrid

Datos personales del destinatario

Escribe la postal PCC Nivel Terminado

APRENDE A DESCRIBIR

Instrucciones

Conjunto de **4 juegos** destinados al aprendizaje de las habilidades lingüísticas para **describir correctamente**, tanto **lugares** como **personas**.

- CONSTRUYE EL PERSONAJE:

Se le presentará al niño una descripción aleatoria. El niño deberá **leerla** y **modificar el personaje** (ojos, boca, ropa) hasta conseguir ser lo más parecido a la descripción propuesta.

- DESCRIBE EL PERSONAJE:

En esta actividad aparecerá un personaje de unas características aleatorias. El niño **deberá describirlo**. Para ello disfrutará de un sistema de ayudas que más tarde detallaremos.

- CONSTRUYE EL PAISAJE:

Atractivo juego que permitirá al niño **construir un paisaje** acorde a la descripción dada. Podrá crear distintos cielos, suelos, montañas, objetos del hogar, árboles, casas, nubes, caminos, lagos, ríos, playas, objetos de decoración, interiores, etc.

Esta actividad tiene **muchas posibilidades** pudiendo elegir de cada categoría entre una media de 6 objetos.

- **DESCRIBE EL PAISAJE:** Este juego mostrará un paisaje aleatorio. El niño deberá, con las ayudas pertinentes, **describir el paisaje** haciendo hincapié en los elementos que conforman el paisaje.



Edad a la que va dirigida

- **CONSTRUYE EL PERSONAJE:** Esta actividad es apropiada a partir de **2º de Primaria**.
- **DESCRIBE EL PERSONAJE:** Esta actividad, en su nivel de dificultad más bajo (el uno), es apropiada a partir de **2º de Primaria**.
- **CONSTRUYE EL PAISAJE:** Igual que las demás actividades es apropiada a partir de **2º de Primaria**. Será necesaria una **demonstración** por parte del profesor y un poco de entrenamiento para que el alumno se familiarice con el uso de las herramientas.
- **DESCRIBE EL PAISAJE:** Esta actividad, eligiendo el nivel de dificultad más bajo, será apropiada para alumnos a partir de **2º de Primaria**.

Gradación de la dificultad

Nivel 1:

En los juegos de **DESCRIBE EL PERSONAJE** y **DESCRIBE EL PAISAJE** el nivel 1 permitirá al alumno realizar la descripción **sin** la necesidad de escribir con el **teclado**, tan sólo deberá elegir entre una serie de opciones para rellenar cada hueco.

En los juegos de **CONSTRUYE EL PAISAJE** y **CONSTRUYE EL PERSONAJE** las **descripciones** que aparecerán en el nivel 1 serán las **más sencillas** de construir.

Nivel 2:

En los juegos de **DESCRIBE EL PERSONAJE** y **DESCRIBE EL PAISAJE** el nivel 2 permitirá al alumno **rellenar los huecos** que permitirán completar la descripción.

En los juegos de **CONSTRUYE EL PAISAJE** y **CONSTRUYE EL PERSONAJE** las descripciones que aparecerán en el nivel 2 serán las de **dificultad intermedia**.

Nivel 3:

El alumno **no recibirá ningún tipo de guión** para la realización de descripción, asimismo en los juegos de construcción aparecerán las **descripciones de mayor nivel de dificultad**.

Describe el paisaje

Este ejercicio es para aprender a describir paisajes diferenciando sus diferentes elementos y características.

Por ello deberás describir, con tus palabras, el paisaje que aparece.

Cuando hayas terminado pincha en el botón "Terminado!"

Si necesitas ayuda pincha en el lápiz. Te mostraré un ejemplo de descripción bien realizado.

Aprende a corregirte tu solo, pincha en la goma y revisa todos los apartados.

Aprende a describir

Escribe aquí

¿Es un paisaje natural, rural o es un interior?
¿Es de día o es de noche? ¿Qué hora parece ser?
Es un paisaje natural. Parece un

¿Cómo es el paisaje? ¿Qué objetos hay en él?

Elige el nivel
Nivel 2

Comenzar a jugar

Describe el paisaje CC Nivel **Terminado!**



Accesibilidad

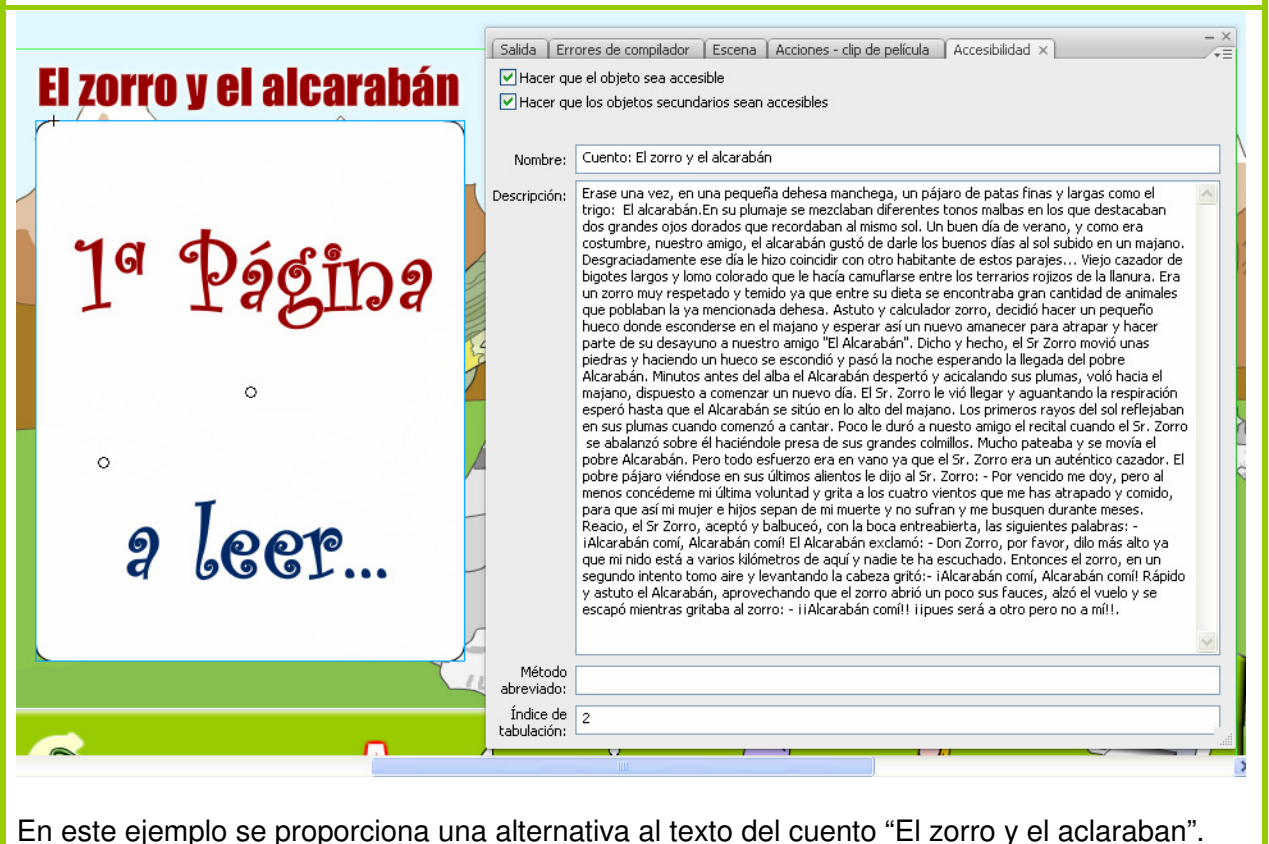
- Escrilandia está totalmente comprometido con los criterios de accesibilidad, resaltando, en este aspecto, las siguientes características de la aplicación:

Alternativa a elementos no textuales

Con la **ayuda de un ordenador con posibilidades de accesibilidad** podremos comprobar que **todos los elementos** de nuestra aplicación tienen su alternativa accesible para los usuarios que la requieran.

En la imagen de abajo se puede observar un ejemplo de cómo se ha aplicado, en la elaboración del programa, esta característica.

A cada elemento se le proporciona un **nombre**, una **descripción**, un **método abreviado** (cuando sea necesario) y un **orden específico de tabulación**.



El zorro y el alcarabán

1ª Página
a leer...

Salida Errores de compilador Escena Acciones - clip de película Accesibilidad x

Hacer que el objeto sea accesible
 Hacer que los objetos secundarios sean accesibles

Nombre: Cuento: El zorro y el alcarabán

Descripción: Erase una vez, en una pequeña dehesa manchega, un pájaro de patas finas y largas como el trigo: El alcarabán. En su plumaje se mezclaban diferentes tonos malvas en los que destacaban dos grandes ojos dorados que recordaban al mismo sol. Un buen día de verano, y como era costumbre, nuestro amigo, el alcarabán gustó de darle los buenos días al sol subido en un majano. Desgraciadamente ese día le hizo coincidir con otro habitante de estos parajes... Viejo cazador de bigotes largos y lomo colorado que le hacía camuflarse entre los terrarios rojizos de la llanura. Era un zorro muy respetado y temido ya que entre su dieta se encontraba gran cantidad de animales que poblaban la ya mencionada dehesa. Astuto y calculador zorro, decidió hacer un pequeño hueco donde esconderse en el majano y esperar así un nuevo amanecer para atrapar y hacer parte de su desayuno a nuestro amigo "El Alcarabán". Dicho y hecho, el Sr Zorro movió unas piedras y haciendo un hueco se escondió y pasó la noche esperando la llegada del pobre Alcarabán. Minutos antes del alba el Alcarabán despertó y acicalando sus plumas, voló hacia el majano, dispuesto a comenzar un nuevo día. El Sr. Zorro le vió llegar y aguantando la respiración esperó hasta que el Alcarabán se situó en lo alto del majano. Los primeros rayos del sol reflejaban en sus plumas cuando comenzó a cantar. Poco le duró a nuestro amigo el recital cuando el Sr. Zorro se abalanzó sobre él haciéndole presa de sus grandes colmillos. Mucho pateaba y se movía el pobre Alcarabán. Pero todo esfuerzo era en vano ya que el Sr. Zorro era un auténtico cazador. El pobre pájaro viéndose en sus últimos alientos le dijo al Sr. Zorro: - Por vencido me doy, pero al menos concédeme mi última voluntad y grita a los cuatro vientos que me has atrapado y comido, para que así mi mujer e hijos sepan de mi muerte y no sufran y me busquen durante meses. Reacio, el Sr Zorro, aceptó y balbuceó, con la boca entreabierta, las siguientes palabras: - ¡Alcarabán comí, Alcarabán comí! El Alcarabán exclamó: - Don Zorro, por favor, dílo más alto ya que mi nido está a varios kilómetros de aquí y nadie te ha escuchado. Entonces el zorro, en un segundo intento tomo aire y levantando la cabeza gritó:- ¡Alcarabán comí, Alcarabán comí! Rápido y astuto el Alcarabán, aprovechando que el zorro abrió un poco sus fauces, alzó el vuelo y se escapó mientras gritaba al zorro: - ¡¡Alcarabán comí!! ¡¡pues será a otro pero no a mí!!.

Método abreviado:

Índice de tabulación: 2

En este ejemplo se proporciona una alternativa al texto del cuento "El zorro y el aclaraban".

Atajos de teclado

- Cada ventana de la aplicación se puede manejar íntegramente con el teclado. Para ello es necesario activar los "Atajos de teclado" mediante la combinación de teclas **Ctrl + T**. Comprobaremos que el símbolo de Accesibilidad cambia de rojo a verde.
- Se ha intentado mantener **uniformidad** y **coherencia** a la hora de programar los atajos de teclado, aún así existen demasiados y se precisa, por ello, mencionarlos de manera detallada:

Acc

Atajos de teclado
no activados

Acc

Atajos de teclado
activados

Los atajos de teclado, correspondientes a cada pantalla, aparecerán **SIEMPRE** como **contenido accesible** del icono de Accesibilidad (DENTRO DE TODAS LAS VENTANAS DEL PROGRAMA)

MENÚ PRINCIPAL

- Entrar en "Inventa el final": **i**.
- Entrar en "Ilustra el cuento": **l**.
- Entrar en "Aprende a escribir una postal": **p**.
- Entrar en "Aprende a describir": **d**.
- Para salir pulsa **v**.



DENTRO DE CADA CUENTO

(INVENTA EL CUENTO E ILUSTRAS EL CUENTO)

Menús del juego:

- Para entrar en el cuento "El zorro y el alcarabán" pulsa **a**
- Para entrar en el cuento "La zorra y la cigüeña" pulsa **z**.
- Para entrar en el cuento "Un ratón en la bodega" pulsa **u**.
- Para entrar en el cuento "La bichita de Luci" pulsa **v**.



- Para volver al menú anterior pulsa **v**.
- Para escuchar de nuevo la instrucción pulsa **r**.

Dentro de cada cuento:

Controles principales:

- Pulsa **i** para imprimir el cuento.
- Para pasar de página del cuento pulsa **p**.
- Para recibir ayuda pulsa **h**.
- Para autocorregirte pulsa **c**; para volver al menú anterior pulsa **v**.
- Para escuchar de nuevo la instrucción pulsa **r**.
- Para hacer la primera ilustración pulsa **1**.
- Para hacer la segunda ilustración pulsa **2**.
- Para hacer la tercera ilustración pulsa **3**.

Herramientas para ilustrar:

- Para crear un árbol: **Ctrl + 4**
- Casa: **Ctrl+5**.
- Personaje 1: **Ctrl + 6**.
- Personaje 2: **Ctrl+7**.
- Objeto principal: **Ctrl + 8**.
- Loma: **Ctrl +9**.
- Montañas: **Ctrl + 0**.
- Suelo: **Ctrl+e**.
- Cielo: **Ctrl + y**.
- Objetos secundarios: **Ctrl + u**.
- Mover el objeto: **m**
- Cambiar el tamaño: **e**
- Rotar el objeto: **t**
- Voltear el objeto: **z**.
- Intercambiar el objeto: **k**.
- Eliminar el objeto: **l**.



VENTANAS DE IMPRESIÓN

(PARA TODOS LOS JUEGOS)

- Pulsa **i** para imprimir la postal.
- Una vez que aparezca la ventana imprimir pulsa **a** para aceptar la impresión o **s** para salir sin imprimir.
- Para volver al menú pulsa **v**.
- En la ventana de impresión del apartado "Aprende a describir" elige la descripción que quieras imprimir utilizando su número, es decir, del **1 al 9**.

El zorro y el alcarabán

Está una vez, en una pequeña aldea manchega, un pajarero de patas finas y largas como el trigo del alcarabán.

En la finca del pajarero el zorro se había instalado ya desde hacía mucho tiempo. El zorro era un animal muy astuto y cuando veía al pajarero se escondía en los árboles y se hacía invisible.

Después de un día de estar escondido con otro alcarabán, el zorro se puso a cantar.

Viejo cazador de bigotes largos y boca colorada que le hacía compañía entre los terrarios rojos de la finca.

Éste un zorro muy respetado y temido ya que entre su dieta se encontraba gran cantidad de animales que poblaban la ya imponente finca.

Algunos de los animales que se comía eran los conejos, las liebres, las aves y los pequeños animales que se comían en el campo.

Dado y hecho, el Sr. Zorro se puso a cantar y haciendo un ruido de cascabel y paño se fue esperando la llegada del pobre alcarabán.

Muchos años del año el Alcarabán despertó y acicalando sus plumas, volvió hacia el majano, dispuesto a comenzar un nuevo día.

El Sr. Zorro le vio llegar y aguantando la respiración esperó hasta que el Alcarabán se situó en el alto del majano.

Los primeros rayos del sol reflejaban en sus plumas cuando comenzó a cantar. Poco le duró a nuestro amigo el recital cuando el Sr. Zorro se adelantó sobre él haciéndole presa de sus grandes colmillos.

Mucho pastaba y se movía el pobre Alcarabán. Pero todo esfuerzo era en vano ya que el Sr. Zorro era un auténtico cazador. El pobre pajarero vibraba en sus últimos alientos le dijo al Sr. Zorro:

- Por venida mi día, pero al menos concédeme mi última voluntad y grita a los cuatro vientos que me has atrapado y comido, pero que así mi mujer e hijos sepan de mi muerte y no sufran y me busquen durante meses.

Razón, el Sr. Zorro, aceptó y burló, con la boca acrobática, las siguientes palabras:

- Alcarabán comi, Alcarabán comi!

El Alcarabán exclamó:

- Don Zorro, por favor, dile más alto y más lejos que yo estoy a varios kilómetros de aquí y nadie te va a escuchar.

Entonces el zorro, en un segundo momento levantando la cabeza gritó:

- Alcarabán comi, Alcarabán comi!

Rápido y solito el Alcarabán se levantó y el zorro abrió un poco sus fauces, así el viento le ayudó mientras gritaba al zorro:

- Alcarabán comi! ¡quien será a otro pero no a mí!

Autor:

fin

VENTANAS DE INSTRUCCIONES

(PARA TODOS LOS JUEGOS)

- Pulsa **e** para empezar a jugar.
- Pulsa **1** para elegir el nivel 1
- Pulsa **2** para elegir el nivel 2
- Pulsa **3** para elegir el nivel 3.

Construye al personaje

Lee la descripción detenidamente.

Tienes que construir el personaje siguiendo los datos de la descripción.

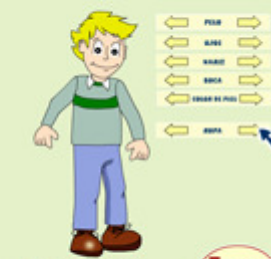
Para ello pincha en las flechas de la categoría que elijas.

Cuando hayas terminado pincha en el botón "Terminado".

Si necesitas ayuda pincha en el lápiz.

Aprende a corregirte tu solo, pincha en la goma y sigue las instrucciones.

Aprende a describir



Elige el nivel
Nivel
2

Empezar a jugar

Acc

DESCRIBE EL PERSONAJE

- Cuando hayas terminado pulsa **t**
- Para recibir ayuda pulsa **h**.
- Para autocorregirte pulsa **c**.
- Para volver al menú anterior pulsa **v**.
- Para escuchar de nuevo la instrucción pulsa **r**.
- Si estás en el nivel 1 y necesitas utilizar los botones para introducir datos utiliza las teclas desde **Ctrl + 1** hasta **Ctrl + 8**.

CONSTRUYE EL PERSONAJE

- Cuando hayas terminado pulsa **t**
- Para recibir ayuda pulsa **h**
- Para autocorregirte pulsa **c**.
- Para volver al menú anterior pulsa **v**.
- Para escuchar de nuevo la instrucción pulsa **r**
- Para cambiar el pelo del personaje pulsa **Ctrl + e**.
- Cambiar los ojos: **Ctrl + j**.
- Cambiar la nariz: **Ctrl + n**.
- Cambiar la boca: **Ctrl + b**.
- Cambiar el color de la piel: **Ctrl + y**.
- Cambiar la ropa: **Ctrl + k**.
- Cambiar de niño a niña o viceversa pulsa **Ctrl + s**.



DESCRIBE EL PAISAJE

- Cuando hayas terminado pulsa **t**
- Para recibir ayuda pulsa **h**.
- Para autocorregirte pulsa **c**.
- Para volver al menú anterior pulsa **v**.
- Para escuchar de nuevo la instrucción pulsa **r**.
- Si estás en el nivel 1 y necesitas utilizar los botones para introducir datos utiliza las teclas desde **Ctrl + 1** hasta **Ctrl + 13**.



CONSTRUYE EL PAISAJE

- Cuando hayas terminado pulsa **t**.
- Para recibir ayuda pulsa **h**.
- Para autocorregirte pulsa **c**.
- Para volver al menú anterior pulsa **v**.
- Para escuchar de nuevo la instrucción pulsa **r**.

Herramientas de creación del paisaje:

- Para crear un interior: **Ctrl + 0**.
- Mueble: **Ctrl + 1**
- Elemento de decoración: **Ctrl + 2**.
- Árbol: **Ctrl + 3**.
- Casa: **Ctrl+4**.
- Camino: **Ctrl + 5**.
- Objeto de exteriores: **Ctrl+6**.
- Cielo: **Ctrl + 7**.
- Nubes: **Ctrl +8**.
- Suelo: **Ctrl + 9**.
- Montañas: **Ctrl+m**.
- Loma: **Ctrl + n**
- Río/playa: **Ctrl + y**.
- Mover el objeto: **m**.
- Cambiar el tamaño: **e**.
- Rotar el objeto: **u**
- Voltear el objeto: **z**
- Intercambiar el objeto: **k**
- Eliminar el objeto: **l**.



APRENDE A ESCRIBIR UNA POSTAL

- Pulsa **i** para imprimir la postal.
- Para cambiar el paisaje, lugar desde donde “mandas” la postal pulsa **l**.
- Para recibir ayuda pulsa **h**.
- Para autocorregirte pulsa **c**; para volver al menú anterior pulsa **v**.
- Para escuchar de nuevo la instrucción pulsa **r**.
- Para salir pulsa **v**.



PORTADA E INTRODUCCIÓN

- Iniciar la animación: **e**
- Saltar la animación: **s**.
- Entrar en “Escrilandia”: **e**.
- Intercambiar el objeto: **k**.



Ayudas y autoevaluación

- “**Escrilandia**” es un software educativo totalmente abierto a la **imaginación** del alumno o alumna. Dada su **amplitud** y **versatilidad** parece lógico ofrecer al usuario un **conjunto de medidas** que potencien su **autoaprendizaje** y **autoevaluación**. Por ello el programa posee un fuerte motor de ayuda al alumno que se detalla a continuación:

Niveles de dificultad

El programa presenta la posibilidad de, en cada juego, **elegir** el **nivel de dificultad** más apropiado, pudiendo escoger entre **nivel 1, 2 o 3**.

Este nivel de dificultad **está relacionado** con las **ayudas** que el programa presta al usuario a la hora de realizar cada actividad. **Por ejemplo:** En el apartado “Aprende a describir” si elegimos el juego “Describe al personaje”, en el nivel 3, el alumno deberá redactar la descripción entera, como si de un folio en blanco se tratara. Mientras que, en el nivel 2, el niño solamente deberá rellenar los huecos marcados con las principales características del personaje. El nivel 1 será todavía más fácil, pues el alumno tan sólo deberá elegir la mejor opción dentro de cada campo, sin necesidad, por ello, de pulsar una sola tecla.

Este es sólo un ejemplo, en los demás juegos las ayudas estarán relacionadas con la aparición de ilustraciones ya iniciadas, ayudas visuales para saber donde escribir ciertos datos, etc.

Si deseas saber **todas las ayudas** que se prestan en los distintos apartados acude a la primera parte de esta guía y encontrarás en la sección “**Gradación de la dificultad**” todas las ayudas específicas de cada actividad.

The screenshot displays the 'Aprende a describir' (Learn to describe) interface. On the left, a character is shown inside a red tent, with a large red 'X' overlaid on the tent, suggesting a description task. To the right, a form titled 'Escribe aquí' (Write here) contains several dropdown menus for describing the character. The form includes fields for 'Es un niño' (selected 'grande'), 'y parece muy contento', 'Tiene' (selected 'redondo'), 'y sus' (selected 'paseo'), 'Sus' (selected 'bueno'), 'nariz es' (selected 'y su boca es'), and 'Su ropa consiste en'. The bottom navigation bar features icons for 'Describe el personaje', 'Acc', 'Nivel 1', a character icon, and '¡Transición!'.

Sistema de ayuda

En cada una de las actividades el programa ofrecerá un **sistema de ayuda** que se activará cuando el usuario lo ordene pinchando en “**nuestro amigo el lapicero**”.

En algunas ventanas el lapicero mostrará **ejemplos** correctamente realizados que sirvan de **guía** para el alumno.

En otros casos se presentará al alumno **aquellas instrucciones** que sean más difíciles de recordar.

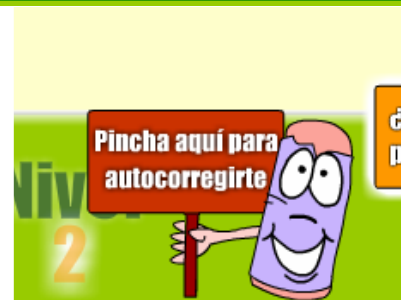


Sistema de autoevaluación

“**Escrilandia**” cuenta con un sistema de **autoevaluación contextual** a la actividad que el alumno esté realizando.

Esta **autoevaluación** permitirá que el alumno, antes de enseñar el trabajo al maestro e imprimirlo, pueda repasar los aspectos más importantes de su trabajo haciendo hincapié en los **errores más comunes**:

- **Ortografía**: uso de las tildes, faltas ortográficas,
- **Gramática**: Errores de concordancia en el género y número, errores de concordancia entre sujeto y predicado.
- Otros aspectos relacionados con cada **actividad** como por ejemplo: el orden de los elementos dibujados, la introducción correcta de los datos personales en las postales, etc.



Quando el alumno finalice de revisar cada apartado pinchará en el botón **revisado**. Una vez haya revisado todos los apartados recibirá el sello: ¡**Revisado!**!, pudiéndose mostrar al profesor como requisito para la impresión del trabajo.





Agradecimientos

- A **Charo Rodríguez**, por su crítica totalmente "destructiva" que tanto ha beneficiado al resultado final de "Escrilandia".
- A **Roberto Coello**, por mantener la tradición de sus abuelos aportando desinteresadamente los cuentos: "El zorro y el alcarabán" y "La zorra y la cigüeña".
- A **Mari** y **Julio** por ponerme en contacto con la tradición de cuentos de Baena (Córdoba).
- A **Begoña, Javi, Antoñita** y **Antonio** por hacerme llegar, más rápido imposible, la recopilación popular de los cuentos de Baena.
- A **Beatriz, Silvia, Fernando, Michel, Miguel, Soraya, Nadja, Benja, Ana, Lidya, Julio** y **María** por sus colaboraciones desinteresadas, bien dibujos, ideas o simplemente por aguantarme.
- A **mis padres**, por darme la oportunidad desde muy pronto de interesarme por la informática y aguantarme esta afición desde bien pequeño.

A todos ellos, GRACIAS.