



UNIVERSIDAD LASALLISTA BENAVENTE

ESCUELA DE INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN

Con estudios Incorporados a la
Universidad Nacional Autónoma de México
CLAVE: 8793-16

**“ANIMACIÓN POR COMPUTADORA; PRÁCTICAS EN
FLASH 8 PARA LA MATERIA ORIENTACIÓN Y TUTORÍA, DE
NIVEL SECUNDARIA”**

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

INGENIERA EN COMPUTACIÓN

PRESENTA:

DIANA MARTÍNEZ VÁZQUEZ

ASESOR: ING. ANSELMO RAMÍREZ GONZÁLEZ

Celaya, Gto.

Junio 2009



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

A todas las personas que sin duda alguna han creído en mí y me han apoyado en la realización de este proyecto.

Un enorme agradecimiento a mis padres, amigos, maestros y a todas aquellas personas que me han demostrado un apoyo absoluto y han sido una parte fundamental en mi vida.

Especialmente a:

Esperanza Vázquez Ortiz
Faustino Martínez Sánchez
Lorena Martínez Vázquez
Yolanda Martínez Vázquez
Jorge Alberto Martínez Vázquez
Luis Daniel Martínez Vázquez
Ing. Anselmo Ramírez González
Ing. Maya Gicela Villagómez Torres

ÍNDICE

página

CAPÍTULO I ORIENTACIÓN Y TUTORÍA

1.1 INTRODUCCIÓN.	2
1.2 CONCEPTOS DE ORIENTACIÓN Y TUTORÍA.	3
1.3 LOS VALORES.	6
1.4 ADICIONES.	9
1.5 TOMA DE DECISIONES	14
1.6 LA AUTOESTIMA.	15
1.7 LA AUTOIMAGEN.	17

CAPÍTULO II ANTECEDENTES Y SU EVOLUCIÓN DE FLASH

2.1 ANTECEDENTES DE FLASH.	19
2.2 EVOLUCIÓN DE FLASH.	20
2.3 ACTION SCRIPT.	21
2.4 REQUISITOS MINIMOS DE HARDWARE Y SISTEMA OPERATIVO.	22
2.5 GRÁFICOS VECTORIALES Y BITMAP.	23

CAPÍTULO III FLASH 8

3.1 INTRODUCCIÓN A FLASH 8.	26
3.2 INTERFAZ DE FLASH 8.	27
3.2.1 Barra de menús.	28
3.2.2 Línea de tiempo.	30
3.2.2.1 Fotogramas.	31
3.2.2.2 Capas.	32
3.2.3 Barra de herramientas.	34
3.2.4 Escenario.	37
3.2.5 Paneles.	38
3.3 ESCENAS.	39

3.4 TEXTOS.	39
3.5 ANIMACIÓN.	40
3.5.1 Animación fotograma a fotograma.	41
3.5.2 Animación con Interpolación.	42
3.6 SÍMBOLOS E INSTANCIAS.	44
3.6.1 Gráficos.	45
3.6.2 Botones.	45
3.6.3 Clip de película.	46
3.7 MULTIMEDIA.	46

CAPÍTULO IV
PROYECTO EN FLASH Y SU DOCUMENTACIÓN

4.1 INTRODUCCIÓN.	49
4.2 ESCENA 1 (PRESENTACIÓN).	49
4.3 ESCENA 4 (OPCIONES).	52
4.4 ESCENA 5 (MENÚ DE INFORMACIÓN).	63
4.5 ESCENA 6 (TEST ¿CUÁL ES TU MODO DE APRENDIZAJE?).	70
4.6 ESCENA 7 (TEST ¿QUÉ TAN TOLERANTE ERES?).	80
4.7 ESCENA 8 (TEST AUTOESTIMA).	86
4.8 ESCENA 9 (MENÚ DE EJERCICIOS).	92

ANEXOS

ANEXO 1	100
ANEXO 2	102
ANEXO 3	103
ANEXO 4	104
ANEXO 5	105
ANEXO 6	106
ANEXO 7	107
ANEXO 8	108

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

ÍNDICE DE FIGURAS

1.1 Principales bases.	7
1.2 Efectos del Alcohol.	12
1.3 Efectos del tabaco.	13
1.4 Efectos de la Marihuana.	14
2.1 Imagen de gráfico vectorial y bitmap.	24
3.1 Interfaz de Flash 8.	28
3.2 Línea de tiempo en Flash 8.	30
3.3 Capas en la línea de tiempo de Flash 8.	32
3.4 Barras de herramientas de Flash 8.	35
3.5 Diagrama de Animación en Flash.	41
4.1 Escena 1.	50
4.2 Escena 4.	52
4.3 Escena 4 (despliegue de menú de opciones).	61
4.4 Escena 5.	63
4.5 Botón bm.	65
4.6 Botón para scroll.	68
4.7 Clip de película (division)	69
4.8 Escena 6	71
4.9 Fotograma 16 de la capa preguntas.	73
4.10 Fotograma 17 (mostrando resultado de evaluación del test).. . . .	77
4.11 Escena 7.	80
4.12 Fotograma f6.	82
4.13 Fotograma f7.	84
4.14 Escena 8.	86
4.15 Resultado de evaluación de test de autoestima en ejecución. . . .	90
4.16 Escena 9	93

INTRODUCCIÓN

Con los avances tecnológicos que surgen a diario en varios aspectos, y sin duda en el caso del desarrollo de software no ha sido la excepción ya que crece rápidamente, y al mencionar a Flash generalmente se relaciona con la creación de una animación. Donde la atracción que existe hacia estas, se debe a su realización por computadora que permite la ilusión de movimiento de elementos creados en los programas que existen para su creación. Para este caso se hará uso de un programa llamado Flash 8, el cual con el uso de sus herramientas permitirá desarrollar un proyecto para la asignatura de orientación y tutoría de nivel secundaria.

Para poder conocer y comprender la vida del ser humano, algunos estudiosos la han dividido en etapas con ciertas variaciones según el autor niñez, adolescencia, juventud, madurez, senectud y decrepitud en general, sin embargo la adolescencia ha llamado particularmente la atención, La preocupación y el interés por los adolescentes no es nueva ya que desde los egipcios según se pudo apreciar en excavaciones del arqueólogo Champolion encontró en sus investigaciones una piedra grabada de unos 5000 años a.c. con una leyenda en la cual según se dice "la juventud esta perdida, no respeta a sus padres y ha puesto en duda a la autoridad". También se hallo regencias del adolescente en Animalium de Aristóteles, donde se describen las características físicas y sexuales de la pubertad. y nunca dejo estudiarse esta etapa de la vida y actualmente contamos con verdaderos tratados sobre la adolescencia.

En un esfuerzo por entender y orientar al alumno en esta etapa de su vida surge la materia de orientación y tutoría en la que según su objetivo y contenido es apoyar y coordinar al alumno en su capacidad de adaptarse adecuadamente en su entorno en el que se incluye el desarrollo social, afectivo, cognitivo y académico así como su formación integral.

Por lo tanto el propósito de esta tesis es brindar y facilitar la comprensión y acción de los contenidos de esta asignatura tanto para el alumno como para el docente para este será un apoyo importante lo que permitirá proporcionar una clase más atractiva e interesante para el alumno.

Para lograrlo se utilizara el programa de Flash 8 que es un programa que permite la creación de animaciones, que servirá para llevar acabo el proyecto para esta asignatura.

El proyecto de orientación educativa y tutoría surge en la Ulsab con el propósito de crear una estructura de practicas atractivas e interactivas para esta asignatura para hacerla mas dinámica e interesante para el alumno, y de gran apoyo para el docente.

Se considera que este trabajo será de gran utilidad para los alumnos de esta materia así como de gran apoyo para el docente que imparta esta asignatura ya que permitirá al alumno tener las actividades de una manera atractiva ya que flash 8 es un programa que nos permite crear aplicaciones interactivas así como la comprensión de los valores morales manejados dentro del contenido y con esto puedan tener una buena orientación.

CAPÍTULO I

ORIENTACIÓN Y TUTORÍA

1.1 INTRODUCCIÓN

Para poder conocer y comprender la vida del ser humano, algunos estudiosos la han dividido en etapas con ciertas variaciones según el autor niñez, adolescencia, juventud, madurez, senectud y decrepitud en general, sin embargo la adolescencia ha llamado particularmente la atención, La preocupación y el interés por los adolescentes no es nueva ya que desde los egipcios según se pudo apreciar en excavaciones del arqueólogo Champolion encontró en sus investigaciones una piedra grabada de unos 5000 años a.c. con una leyenda en la cual según se dice “la juventud esta perdida, no respeta a sus padres y ha puesto en duda a la autoridad”¹. También se hallo regencias del adolescente en Animalium de Aristóteles, donde se describen las características físicas y sexuales de la pubertad. Ya que nunca dejo estudiarse esta etapa de la vida actualmente contamos con verdaderos tratados sobre la adolescencia.

En los últimos años nos ha tocado vivir una época en las que las transformaciones técnicas, culturales y sociales avanzan a un ritmo sorprendente, lo que significa que surgen nuevos retos y amenazas y la población mas vulnerable se encuentra entre los 10 y 18 años de edad.

El alumno llega cada mañana a la escuela con su propia experiencia individual: con sus sentimientos, emociones, ilusiones, preocupaciones, etc. Y en un esfuerzo por entender y orientar al alumno en esta etapa de su vida surge la materia de orientación y tutoría en la que según su objetivo y contenido es apoyar y coordinar al alumno en su capacidad de adaptarse

¹ VIDALES Delgado Ismael. *ORIENTACIÓN educativa tercer grado: 2ª ed.*, Trillas, S.A. DE C.V., México 1996 p. 15.

adecuadamente en su entorno en el que se incluye el desarrollo social, afectivo, cognitivo y académico así como su formación integral.

1.2 CONCEPTOS DE ORIENTACIÓN Y TUTORÍA

En la actualidad con las dificultades existentes como familia y como sociedad surge la necesidad de que el alumno reciba una orientación por parte de la escuela a la que asista para que el alumno tenga un mejor desenvolvimiento en su entorno personal y en la sociedad. Para esto la labor estará compuesta por un tutor.

La tutoría "es un espacio curricular de acompañamiento, gestión y orientación grupal, coordinado por una maestra o un maestro, quien contribuye al desarrollo social, afectivo, cognitivo y académico de los alumnos, así como a su formación integral y a la elaboración de un proyecto de vida"².

Es importante que los alumnos reciban el apoyo para que puedan desarrollarse de la mejor manera con la ayuda de un tutor que ofrezca orientación para que los alumnos puedan conocerse a sí mismos.

La orientación es un proceso que permite ayudar a obtener un mejor conocimiento de características y habilidades de cada alumno.

Es necesario tener una estructura en la asignatura que permita al alumno sacar las mejores ventajas de aprendizaje, habilidades y valores para que sus bases principales como ser humano sean las mejores posibles ante la vida y la

² SEP (2006), *La orientación y la tutoría en la escuela secundaria. Lineamiento para la formación y la atención de los adolescentes*, 1ª ed., México, SEP (Biblioteca para actualización del maestro). p. 13.

sociedad. Por lo que en secundaria se presentan distintas situaciones con las que el tutor tiene que ayudar constantemente al alumno, por lo que en:

Los retos actuales de la educación secundaria se descubren a continuación:

La posibilidad de que la escuela secundaria, último tramo de la educación básica, ofrezca una contribución significativa al desarrollo de los alumnos como personas y miembros de la sociedad depende de la capacidad de la organización interna y de los actores que la sostienen –personal directivo, docente y asistencia educativa principalmente- para reconocer los desafíos que la vida diaria plantea y planteará a los adolescentes.

La escuela secundaria encara, así, una sociedad donde los modelos de vida, empleo, participación, convivencia y desarrollo personal reciben la influencia de un marco de incertidumbre que empaña la claridad que los alumnos tienen sobre el futuro a corto y mediano plazos. El desempleo y la disminución de la movilidad social afectan notoriamente el valor que los jóvenes asignan a la escuela. Por otra parte, la posibilidad de acceso a información por vías alternas a la escuela plantea a los adolescentes un escenario difuso sobre el sentido que tiene para su vida personal asistir a la escuela.

En nuestros días hay diversos procesos que merman el tejido social: el clima de violencia que se expresa en formas y contextos variados –incluyendo a la escuela-, el desarrollo de enfermedades de transmisión sexual y el incremento de adicciones que pueden adquirirse desde la adolescencia. Estos aspectos, entre otros, demandan también una labor organizada por parte de la escuela.³

³ *Ibíd*em, p. 9

Debido a que los padres y docentes son el principal contacto social que el alumno tiene se ha convertido en una preocupación para ambos el entorno en el que se desenvuelve cada uno de ellos.

La orientación y la tutoría forman una parte importante en la educación del alumno adolescente ya que su propósito es asegurar su desarrollo no únicamente del conocimiento académico sino también un aprendizaje de una conexión con su entorno personal como adquirir habilidades y conocimientos para lograr un mejor futuro.

Aprendizaje es "el proceso mediante el cual se obtienen nuevos conocimientos, habilidades o actitudes, a través de experiencias vividas que producen algún cambio en nuestro modo de ser o de actuar. El aprender, te da la oportunidad de crecer, de asimilar tu realidad y aun transformarla, de tal manera que logres una existencia mas plena y mas profunda"⁴.

Desde el inicio de la vida de cada persona se empieza a aprender. El aprendizaje son todas las experiencias que cada persona vive y las toma para que formen parte de su vida y cambie de alguna manera. Sin embargo no todo el aprendizaje que algunos alumnos obtienen es bueno, ya que cada persona es única en todos los aspectos, asimila las experiencias de manera distinta, y debido a todos las situaciones que se presentan actualmente y considerando que gran parte de las experiencias del alumno son a través de la escuela y sus docentes.

⁴ MICHEL Guillermo. *Aprende a Aprender: Guía de autoeducación*. 13ª ed., Trillas, S.A. DE C.V., México 1996 (reimp. 2000). p. 140.

Con la tecnología que existe actualmente y a través de una computadora, la que se ha convertido en una herramienta primordial para las escuelas, y para hacer de la asignatura de orientación y tutoría más atractiva, Flash permite que se creen animaciones para un apoyo en la asignatura.

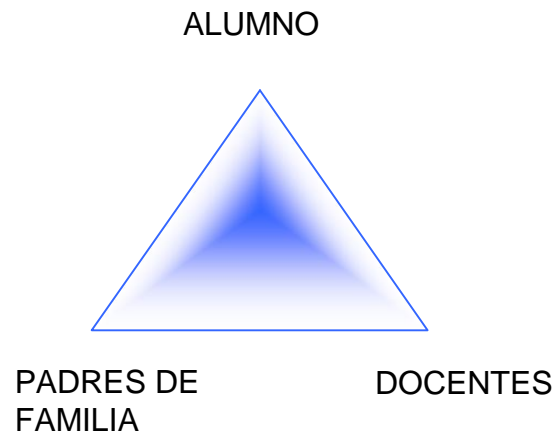
1.3 LOS VALORES

El valor se conceptúa como un término que:

...designa, según las diferentes escuelas filosóficas, la condición de ser estimables o apreciadas las cosas, o una propiedad, carácter o esencia de éstas, por lo que son estimadas.⁵

Actualmente con los problemas que surgen a diario, tanto sociales como familiares se ha vuelto de gran importancia para la sociedad en general, que los adolescentes aprendan y desarrollen los valores para que puedan considerar lo que es valioso o no lo sea. Y siendo para el alumno de las principales bases a aprender los valores que son los padres de familia y de los docentes, como se muestra en la siguiente figura 1.1:

⁵ ESCOBAR Valenzuela, Gustavo. *Ética*. 4ª ed., McGraw-Hill, Interamericana editores, S.A. DE C.V., 2000. p. 37.



Fuente: Elaboración propia

Figura 1.1.- Principales bases

Sin embargo, hay que considerar que aunque la labor de los docentes es importante, es solo un tiempo el que están presentes en sus vidas de los alumnos, de tal manera que los padres de familia le den la importancia debida al aprendizaje de los valores.

Cada persona tiene un sentido de la realidad acerca de lo que se considera es bueno y lo que es malo y como seres humanos siempre se tiende a asignar un valor a todo las cosas que se tienen alrededor, ya que siempre se valoriza todo. Por ejemplo: de lo que es agradable o desagradable, de lo que es bueno o es malo, si algo es considerado hermoso o feo, o también del valor que se le da a los bienes (una casa, un libro, un acto moral, etc.).

Con el paso del tiempo los valores se van modificando tanto para la sociedad en general, como para cada persona individualmente, donde se origina una carencia en los valores, ya que actualmente por la preocupación que existe por poseer bienes materiales, o conseguir un efecto inmediato en los sentidos a

través de las adicciones, perdiendo ciertos valores, donde ahora cada persona hace lo que le conviene sin importar a quien afecte, sin embargo los valores que se cada persona posee son los que se proyectan como sociedad. Es por esto que:

Es muy importante que los alumnos adquieran valores significativos para que en la sociedad en la que se desenvuelva pueda reflejar los valores aprendidos a lo largo de su vida.

Es necesario que los alumnos aprendan y lleven a cabo valores que les sirvan a lo largo de su vida, y ya que algunos valores morales se aprenden desde la infancia principalmente en la familia, por ejemplo los padres enseñan valores como la responsabilidad, la honestidad o lealtad, también se adquieren valores a través de la escuela o los amigos.

Los valores que representan a la Ulsab y por lo tanto difunde en sus alumnos son:

- Respeto
- Honestidad
- Compromiso
- Responsabilidad
- Lealtad
- Libertad
- Integridad

Estos valores que representan a la Ulsab, son los que se imparten a los alumnos, ya que la escuela es una parte importante donde se adquieren parte de sus valores.

Los docentes que imparten esta asignatura deben ayudar al alumno a desarrollar valores tanto personales como sociales para que tengan una mayor y mejor realización humana y así puedan explorar y actuar de buena manera ante las situaciones que se presentan en la vida diaria.

Los valores ayudan al hombre en diversas formas, entre ellas, como hacerlo más humano. Si se logra que los alumnos adopten buenos valores en su desarrollo se obtendrá una mejor persona para sí mismo como para la sociedad.

Es indispensable que el alumno tenga buenas actitudes ante la vida que se podrán formar con la ayuda de los valores y una buena autoestima para lograr un buen comportamiento que fortalecerá su individualidad.

1.4 ADICCIONES

Una adicción esta definida como un: "habito de quien se deja dominar por el uso de alguna o algunas drogas tóxicas o por la afición desmedida a ciertos juegos"⁶.

Es considerable el aumento que existe a través de los años de las adicciones en los adolescentes, ya que según la quinta encuesta nacional de adicciones 2008, la cual revelo...

⁶ Biblioteca de Consulta Microsoft® Encarta® 2004. © 1993-2003 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. "Adicción"

“Que en México el consumo experimental de drogas se incrementó, en tan sólo seis años, 28.9 por ciento al pasar de 3.5 a 4.5 millones de personas, siendo los niños y jóvenes los que se encuentran bajo la mira de bandas de narcotraficantes.

Al presentar “datos preliminares” de la encuesta nacional, el secretario de salud, José Ángel Córdova Villalobos, explicó que el número de adictos crónicos se incrementó 51 por ciento. Según datos arrojados en 2002 apuntaban que 307 mil personas eran adictas, mientras que en 2008 esta cifra se elevó a 465 mil con problemas graves de dependencia.

En total en el país 465 mil requieren atención especializada; cuatro millones de personas necesitan atención breve y 80 por ciento de la población requiere de algún tipo de prevención universal para drogas”⁷.

Existen varias adicciones, pero las más comunes entre los adolescentes son:

- Alcoholismo
- Tabaquismo
- Drogadicción

Durante el tiempo que los alumnos asisten a la secundaria pasan por diferentes etapas de la adolescencia en los que experimentan diversos cambios tanto físicos como emocionales.

Los adolescentes en esta etapa de su vida tienen más facilidad de adquirir una adicción, una adicción los daña en muchos aspectos de su vida del alumno

⁷ <http://www.milenio.com>

como en su salud, la escuela, en la familia, con los amigos y con la sociedad en general.

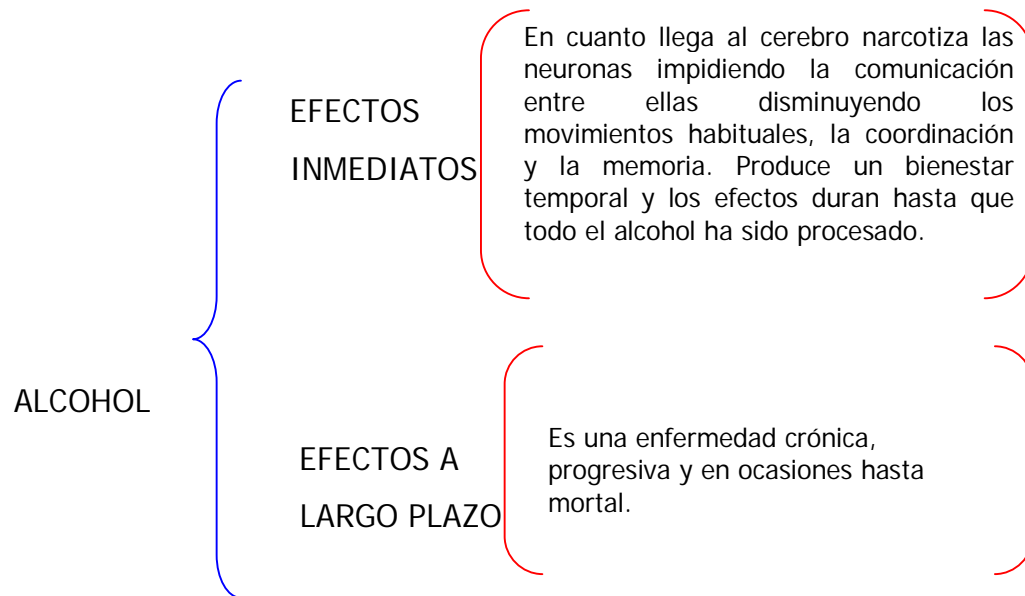
Al adquirir una adicción no solo es exponerse a tener riesgos en la salud, sino que también se tienen conflictos con la familia y las personas que se quieren. Considerando esto, también es la etapa en la que se puede ayudar al alumno a tener una vida sana, brindándoles comprensión e información de los muchos riesgos que se corren al adquirir una adicción.

Ya que los alumnos en esta etapa aún son dependientes de los padres es importante la ayuda que ellos les brinden proporcionándoles información acerca de las adicciones, y en apoyo con el tutor será de mayor facilidad lograr que el alumno no caiga en alguna adicción.

Generalmente el tabaquismo esta considerado como un mal habito y no como una adicción, lo que tiene como consecuencia, una mayor facilidad de consumo.

Los efectos del alcohol son inmediatos produciendo bienestar temporal y disminuyen los reflejos ya que pasa directamente al torrente sanguíneo.

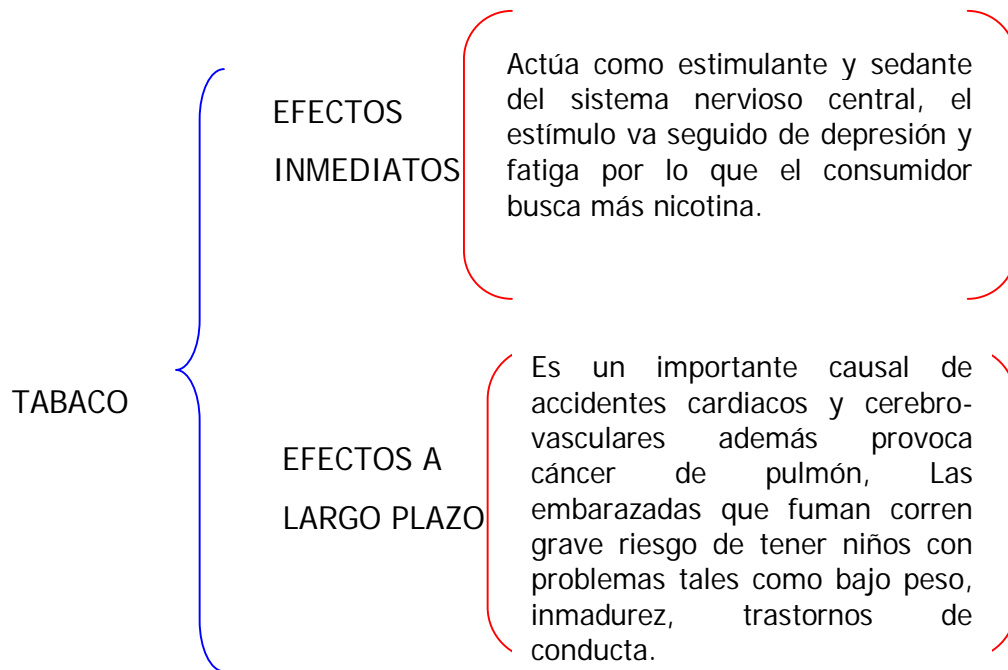
En el siguiente cuadro de información 1.2, se muestran los efectos inmediatos y a largo plazo de la adicción del alcoholismo.



Fuente: Elaboración propia

Figura 1.2.- Efectos del alcohol

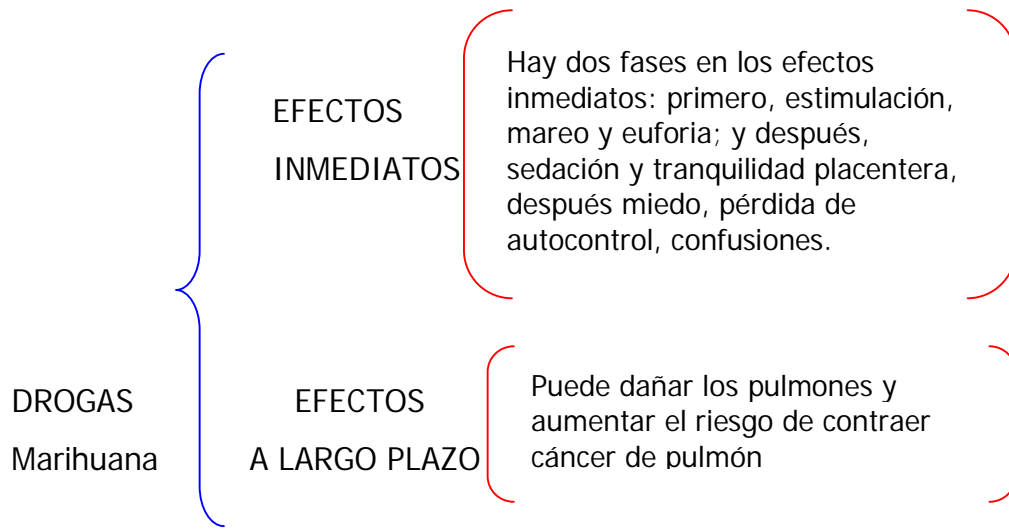
Sin embargo el consumo excesivo del tabaco, y considerando que los efectos inmediatos duran muy poco tiempo, hace que el consumidor requiera una nueva dosis de nicotina por lo que se hace una adicción al tabaco. A continuación se pueden observar en el cuadro de información 1.3, los efectos inmediatos y los efectos a largo plazo del tabaco.



Fuente: Elaboración propia

Figura 1.3.- Efectos del tabaco

A continuación se pueden observar en el cuadro de información 1.4, los efectos inmediatos y los efectos a largo plazo de la marihuana, que es la más comúnmente utilizadas por los adolescentes.



Fuente: Elaboración propia

Figura 1.4.- Efectos de las Marihuana

1.5 TOMA DE DECISIONES

Por su parte la Enciclopedia Microsoft define una decisión como: "...determinación, resolución que se toma o se da de una cosa dudosa."⁸

Tomando esta definición en cuenta, la toma de decisiones es cuando se hace una elección de varias opciones para resolver diferentes situaciones o problemas que se presentan. Es escoger algo en lugar de cualquier otra cosa.

A diario se toman decisiones en diferentes aspectos de la vida como tomar decisiones personales, en el trabajo o familiares.

⁸ Biblioteca de Consulta, Encarta... op. cit., "decisión".

En todo momento se presentan situaciones en las que se tienen que tomar decisiones, por ejemplo, en el caso del alumno, desde que amanece toma la decisión de levantarse para ir a la escuela o no, o la ropa que decide usar.

En fin, a diario se toman decisiones por simples o complejas que éstas sean y se debe considerar que ante una misma situación cada persona reacciona de diferente manera, por tal motivo las decisiones pueden ser diferentes, y se necesita hacer conciente al alumno que todas las decisiones que se tomen tienen consecuencias ya sean para bien o para mal de ahí la importancia de la toma de decisiones para cualquier aspecto de la vida diaria.

1.6 LA AUTOESTIMA

La autoestima “es la opinión emocional profunda que los individuos tienen de sí mismos, y que sobrepasa en sus causas la racionalización y la lógica de dicho individuo, también se puede expresar como el amor que tenemos hacia nosotros mismos”⁹.

Es cuando decidimos luchar para aceptarnos tal como somos, ser feliz con la realidad de nuestras imperfecciones. Cuando valoramos la capacidad de amar y valorar las ideas de los demás y dar todo lo que uno pueda y así transformar mi autoimagen.

La autoestima es el amor interno que tu sientes hacia ti y hacia tu persona, es un respeto que sentimos en nuestro interior, con el cual logramos hacer cosas que a veces dudamos en hacerlo.

La autoestima está muy ligada a tu autoimagen, porque de éste depende de cómo tú te proyectas

⁹ Biblioteca de Consulta, Encarta... op. cit., “Autoestima”

hacia los demás, y si nos sentimos inseguros de la nuestra, entonces así mismo será nuestra autoimagen.¹⁰

La forma de vernos a nosotros mismos, las actitudes y pensamientos es lo que se puede llamar autoestima, aunque influyen algunos factores que afectan a la forma en que se asimila la autoestima en cada persona que pueden ser tanto positivos como negativos. Por lo que cultivar una buena autoestima es muy importante que llevara a aprender a cuidar, respetar y querer nuestra persona tal como es.

La buena autoestima que tenga el alumno es un factor importante para que pueda desarrollar mejor sus habilidades y así tener éxito en sus realizaciones personales, en cambio si tiene una baja autoestima tendrá poca seguridad sobre su persona por lo que es mas difícil lograr un éxito.

La autoestima que se forme el alumno depende de varios factores como la escuela, la familia y la sociedad en la que se desenvuelve es por esto que es indispensable en el caso de la escuela el docente encargado de la asignatura de orientación y tutoría tiene una gran responsabilidad ya que es uno de los principales encargados de que el alumno obtenga los valores necesarios para un buen desenvolvimiento en su entorno.

Las experiencias que se viven a diario ya sean buenas o malas influyen para desarrollar una buena o mala autoestima.

¹⁰ ENCICLOPEDIA Wikipedia. <http://es.wikipedia.org/wiki/autoestima>

1.7 LA AUTOIMAGEN

La autoimagen es la parte que se emite como persona a los demás individuos y esto depende de cómo se percibe a sí misma cada persona.

Si se tiene una buena autoestima esto se vera reflejado en como las demás personas son capaces de percibir a los demás, es decir.

Si se toma en cuenta que la autoimagen depende de la autoestima que cada individuo tenga de sí mismo, es indispensable aprender a desarrollar una buena autoestima para que así, las demás personas involucradas en el entorno personal tengan una buena autoimagen.

La autoimagen es muy importante ya que a través de ella es como se muestra a otras personas con las que se convive a diario la personalidad que se tiene por lo que es importante desarrollar una buena autoestima de si mismo para que será lo que se refleja a los demás.

El conjunto de la autoestima y la autoimagen definen la personalidad que cada uno tiene, y si se cuida la autoestima se obtendrá una mejor persona, tanto para sí mismos, como para las demás personas con las que se convive y se conocen a diario. De esta manera no sólo se mejorara la personalidad también influirá en el comportamiento.

CAPÍTULO II

ANTECEDENTES Y SU EVOLUCIÓN DE FLASH

2.1 ANTECEDENTES DE FLASH

Ya que Flash empieza formando parte de lo que es Macromedia, esta empresa que se formo en 1992 por Authorware y MacroMind-Paracomp en San Francisco, donde era una empresa de software de gráficos y desarrollo Web.

El 18 de Abril del 2005, Adobe Systems anuncio un acuerdo para adquirir Macromedia en una transacción valorada en, aproximadamente 3400 millones de dólares, y para el 5 de diciembre del 2005 se completa la adquisición de Macromedia por Adobe Systems.

Sin embargo, para describir como fue el inicio de Flash, será necesario decir que su comienzo fue en 1996 donde surgió el programa Future Splash Animator que fue creado por la empresa FutureWave, en ese entonces aun no existía Flash, y lo que se podía encontrar en ese programa es que estaba enfocado a la animación vectorial pero sin duda muy novedoso para ese tiempo.

Y después en 1997, Macromedia adquiere esta aplicación donde le da el nombre de Flash.

Al comienzo de Internet no existía ningún programa donde se pudieran manejar animaciones y gráficos, por lo que para reproducir una animación en una página Web tendría que ser un Gif.

En la actualidad con el ancho de banda que se ha alcanzado para tener acceso a Internet, ha permitido que el diseño para las páginas Web evolucione por lo que ahora se puede captar más fácilmente la atención del usuario a través de las animaciones por sencillas que estas sean.

Desde el inicio de las primeras paginas Web ha habido un gran cambio en ellas, ya que antes eran muy sencillas con simple texto, de esto la inquietud de crear nuevos programas que permitan hacer de una pagina Web mucho mas atractiva, y uno de ellos es Flash, y con la ayuda de esta herramienta es que en la actualidad son mas vistosas y atractivas para el usuario.

2.2 EVOLUCIÓN DE FLASH

A partir de la aplicación Future Splash Animator y del surgimiento del programa Flash, se puede ver su evolución en cada una de las versiones desarrolladas desde entonces.

Con las versiones de Flash 2 que es la primera versión desarrollada de flash y la versión de Flash 3 es donde Macromedia ya es reconocida.

En esta versión de lo que fue Flash 4, con esta versión Flash se dio a conocer mas, donde en la Web se comienzan a ver animaciones mas espectaculares para el usuario.

En Flash 5, esta versión es altamente reconocida entre los diseñadores, y hace que Internet se inunde con intros realizados en Flash muy pesados. A pesar de esto la Web adquiere una nueva forma de verse.

En la versión 7 de Flash (Macromedia Studio MX 2004), entre las mejoras de esta versión, esta que el Action Script pasa a la versión 2.0.

Para Flash 8, el lenguaje de programación Action Script sigue en la versión 2.0.

2.3 ACTION SCRIPT

Para lograr tener un control sobre como se reproduce el contenido de Flash, esta el Action Script que es un lenguaje de programación propio de Flash en el cual no hace falta crear un programa completo para obtener resultados.

El Action Script es un lenguaje de programación en Flash, con el que se puede controlar todos los aspectos de una o mas películas simultáneamente, siendo un lenguaje de programación orientada a objetos.

Para todos los lenguajes informáticos o humanos se siguen reglas específicas para lograr una comunicación. A estas reglas se les conoce como sintaxis de lenguaje.

Flash utiliza las siguientes sintaxis:

- Punto (.): Sirve para vincular partes de un script.
- Punto y coma (;): Indica el final de una sentencia.
- Los paréntesis (): Agrupan argumentos que se aplican a una sentencia de Action Script.
- Las llaves { }: Agrupan sentencias Action Script relacionadas. Se pueden utilizar llaves anidadas para crear una jerarquía de sentencias.

2.4 REQUISITOS MINIMOS DE HARDWARE Y SISTEMA OPERATIVO

Los requisitos mínimos en cuanto a hardware y sistema operativo para la utilización de Flash 8 según Macromedia son:

Macromedia ha probado Macromedia Flash Player 8 de manera exhaustiva con las siguientes configuraciones de hardware mínimas:

Windows	Macintosh
Procesador Intel® Pentium® II a 450 MHz o superior (o equivalente)	Procesador PowerPC® G3 a 500 MHz o superior
128 MB de RAM	128 MB de RAM

Sistemas operativos y navegadores

Flash Player 8 son compatibles con los siguientes sistemas operativos y navegadores:

Plataforma	Navegador
Microsoft® Windows® 98	Windows Microsoft Internet Explorer 5.5, Firefox 1.x, Mozilla 1.x, Netscape 7.x o posteriores, AOL 9, Opera 7.11 o posteriores
Windows Me	Microsoft Internet Explorer 5.5, Firefox 1.x, Mozilla 1.x, Netscape 7.x o posteriores, AOL 9, Opera 7.11 o posteriores
Windows 2000	Microsoft Internet Explorer 5.x, Firefox 1.x, Mozilla 1.x, Netscape 7.x o posteriores, CompuServe 7, AOL 9, Opera 7.11 o posteriores

Windows XP	Microsoft Internet Explorer 6.0, Firefox 1.x, Mozilla 1.x, Netscape 7.x o posteriores, CompuServe 7, AOL 9, Opera 7.11 o posteriores
Windows Server™ 2003	Microsoft Internet Explorer 6.0, Firefox 1.x, Mozilla 1.x, Netscape 7.x o posteriores, CompuServe 7, AOL 9, Opera 7.11 o posteriores
	Macintosh
Plataforma	Navegador
Mac OS X v.10.1.x, 10.2.x, 10.3.x o 10.4.x	Microsoft Internet Explorer 5.2, Firefox 1.x, Mozilla 1.x, Netscape 7.x o posteriores, AOL 9 para Mac OS X, Opera 6, Safari 1.x o posteriores

.¹

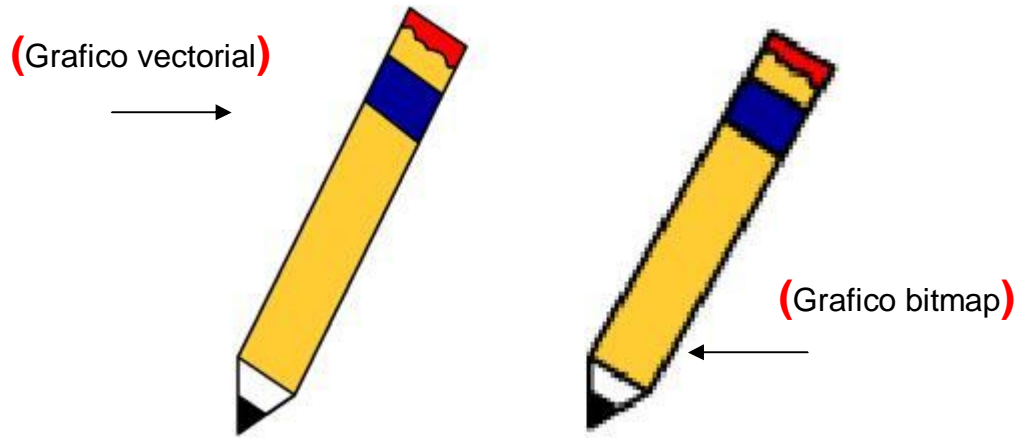
2.5 GRAFICOS VECTORIALES Y BITMAP

Los gráficos se pueden encontrar como vectores o como formato de bitmap. Existe una gran diferencia entre ellos ya que:

Los mapa de bits son gráficos formados a base de píxeles y son de gran tamaño, cada imagen esta conformada por un gran numero de píxeles y estos definen la resolución de la imagen por esto se obliga a seleccionar toda la imagen a la vez, su resolución no varia por lo tanto si se reduce o se hace mas grande, la imagen se distorsionará.

Los gráficos de tipo vectorial están constituidos por objetos que son independientes por lo que se pueden editar y seleccionar por partes sin que provoque distorsiones en el gráfico, además de que su tamaño es pequeño.

¹ <http://www.adobe.com>



Fuente: Elaboración propia

Figura 2.1.- Imagen de gráfico vectorial y bitmap

Si al gráfico vectorial y al gráfico bitmap se les modifica su tamaño, como se puede observar en la figura 2.1 mientras el gráfico vectorial permanece con sus mismos atributos con los que fue creado como su calidad de color, el gráfico bitmap pierde su calidad.

De esto se puede concluir que es mejor trabajar con gráficos de tipo vectorial, ya que mientras un gráfico bitmap en su manipulación de tamaño pierde su calidad y su forma original definitivamente no es la misma, y en cuanto al gráfico vectorial en su manipulación mantiene sus cualidades con las que fue creado, como su forma o color.

Flash permite no solo crear gráficos vectoriales sino también animarlos, además de importar gráficos vectoriales y gráficos bitmap realizados en otras aplicaciones para su manipulación.

CAPÍTULO III

FLASH 8

Una herramienta muy utilizada actualmente para la creación de animaciones sencillas o complejas llamada Flash creada por Macromedia, donde ha sido de gran ayuda para la realización de paginas Web haciéndolas mucho mas atractivas.

3.1 INTRODUCCIÓN A FLASH 8

Flash con cada nueva versión ha ido mejorando la anterior y sin duda alguna Flash 8 no ha sido la excepción por mencionar algunas de las novedades: la facilidad para importar video, añadiendo también un programa para edición de imágenes. Flash permite crear animaciones fácilmente y de una manera rápida.

Con las carencias que se pueden observar en HTML surge la necesidad de crear animaciones para las páginas para que estas sean más completas y complejas.

Constantemente al hablar de Flash se habla también de la creación de animaciones, donde se dice que una animación es la "creación de la ilusión de movimiento al visionar una sucesión de imágenes fijas generadas por ordenador. Antes de la llegada de las computadoras, la animación se realizaba filmando secuencias dibujadas o pintadas manualmente sobre plástico o papel, denominados celuloides; cada fotograma se creaba de manera independiente. Al principio, las computadoras se utilizaron para controlar los movimientos de la obra artística y simular la cámara."¹

¹ Biblioteca de Consulta, Encarta... op. cit., "Animación (informática)"

Una animación se puede definir como un conjunto de elementos que tienen una secuencia de fotogramas.

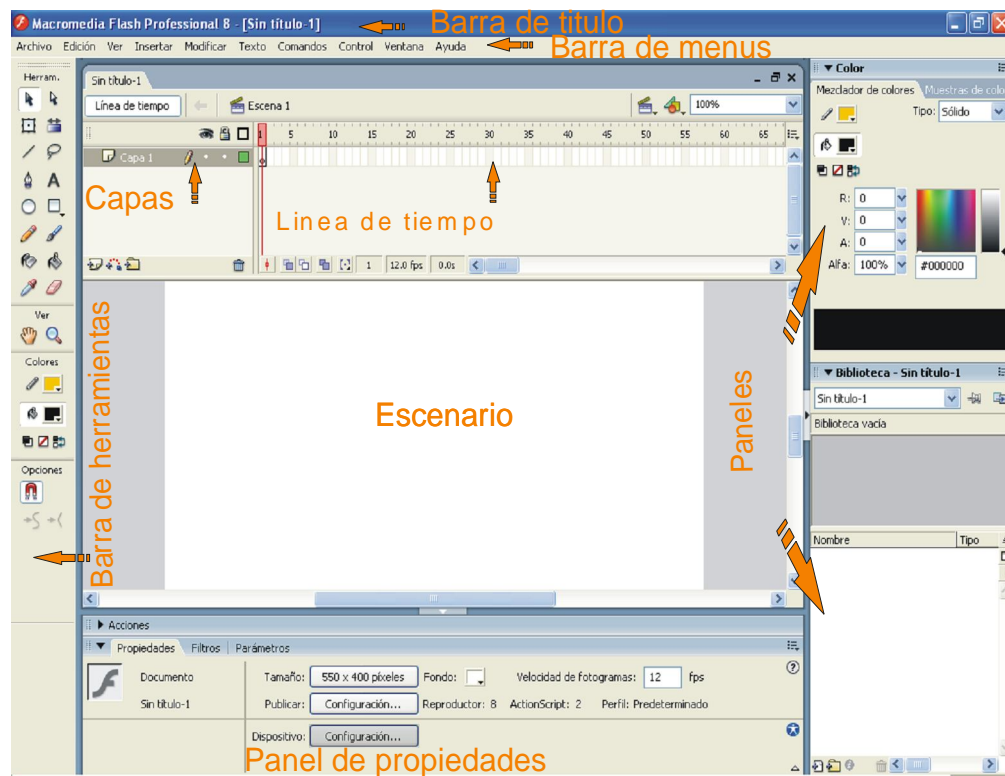
Flash 8 es una gran herramienta creada por Macromedia con el fin de crear animaciones para la Web y gifs animados, haciendo de Flash 8 un programa muy completo cumpliendo con las expectativas de quien lo utiliza.

Con la ayuda de la utilización de herramientas y técnicas de Flash se pueden lograr efectos que aunque se vean complicados se realizan fácilmente y en cuanto al almacenamiento en disco es menor.

A través de esta herramienta Flash 8 es que se realizarán las prácticas para la asignatura de orientación y tutoría permitiendo desarrollar un proyecto interactivo, interesante y atractivo para el alumno.

3.2 INTERFAZ DE FLASH 8

Al abrir Flash 8 nos encontraremos con la imagen siguiente, como se puede observar, Flash 8 cuenta con una interfaz la cual contiene algunas opciones ya conocidas.



Fuente: Elaboración propia

Figura 3.1.- Interfaz de Flash 8

La barra de título contiene el nombre con el que se guarda el archivo así como los botones de minimizar, maximizar y cerrar.

3.2.1 Barra de menús.

En la barra de menús se puede acceder a los menús siguientes los cuales a través de ellos se despliegan sus diferentes opciones.

—Archivo: este menú contiene las opciones que permiten abrir, guardar e importar archivos.

—Edición: este menú permite copiar, pegar, deshacer.

—Ver: a través de este menú se utiliza lo que es el zoom y permite crear cuadrículas y guías.

—Insertar: este menú permite crear símbolos (símbolos, gráficos, clip de película) así como también añadir capas o fotogramas.

—Modificar: a través de este menú se utiliza lo que es el zoom y permite crear cuadrículas y guías.

—Texto: este menú se encuentran las opciones ya conocidas del formato al texto como son: fuente, tamaño, estilo, revisión ortográfica.

—Comandos: Permite administrar los Comandos que hayamos almacenado en nuestra animación, obtener otros nuevos de la página de Macromedia o ejecutar los que ya tengamos.

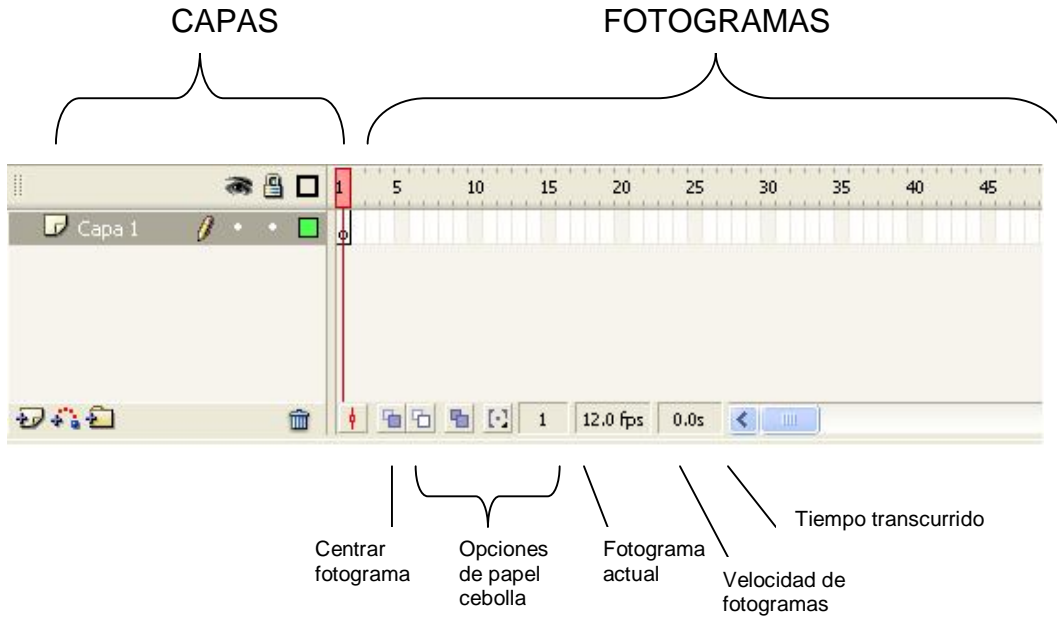
—Control: a través de este menú se puede reproducir, rebobinar, probar una película, avanzar o retroceder un fotograma.

—Ventana: este menú contiene las opciones para ir a los paneles.

—Ayuda: en este menú se encuentra la ayuda para Flash, así como el tutorial.

3.2.2 Línea de tiempo.

En la línea de tiempo se puede observar que se encuentran los fotogramas, capas de una película así como algunas opciones acerca de los fotogramas.



Fuente: Elaboración propia

Figura 3.2.- Línea de tiempo en Flash 8

Como se ve en la figura 3.2 del lado izquierdo se encuentran las capas y sus diversas opciones necesarias para complementar las capas, y del lado derecho se encuentran los fotogramas teniendo en la parte inferior opciones para los fotogramas.

Enseguida se explicará acerca de los fotogramas y de los diferentes tipos de fotogramas que se pueden encontrar en Flash, así como las capas y sus tipos.

3.2.2.1 FOTOGRAMAS

Un fotograma se define por ser el que contiene los elementos que representan una película en un tiempo específico-definido, además hay distintos tipos de fotogramas con diferente función.

Como ya se ha mencionado anteriormente en la línea de tiempo se encuentran los fotogramas que se visualizan en 2 partes sencillas: en los fotogramas y en los números de fotogramas.

Los fotogramas o también llamados frames se identifican entando verticalmente en la línea de tiempo formados por pequeños rectángulos.

Ahora los números de los fotogramas son aquellos a través de los cuales se puede dar cuenta que número tiene cada fotograma, o cuánto dura.

Existen varios tipos de fotogramas y son:

- Fotograma clave (keyframe).- es un fotograma que se utiliza para introducir un contenido nuevo y en interpolación de movimiento o forma, se diferencia por tener un punto negro en el centro.

- Fotograma normal (normal frame).- se identifican por ser de color gris y estos fotogramas siempre van enseguida de los fotograma clave ya que no aportan contenido nuevo.

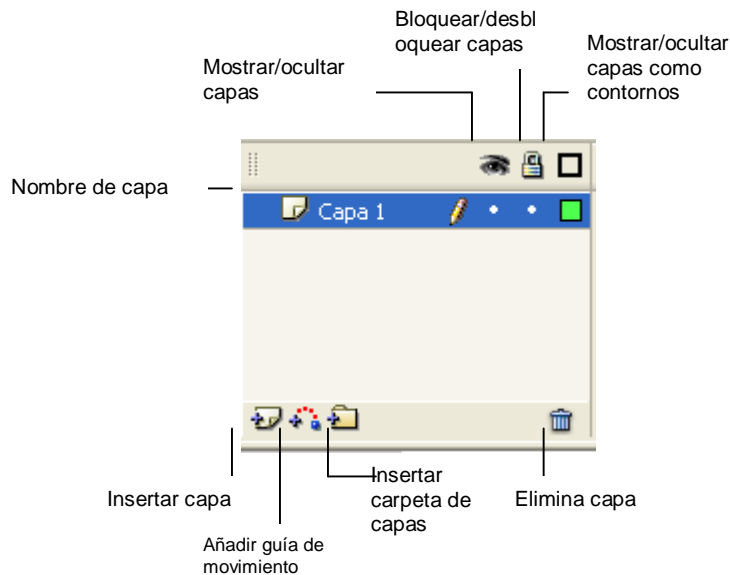
- Fotograma vacío.- su color es blanco y es un fotograma que no tiene ningún contenido.

- Fotograma con etiqueta (frame label).- es un fotograma que se utiliza para identificar algún fotograma específico en la línea de tiempo.

3.2.2.2 CAPAS

Una capa es un lugar en el que se puede dibujar, añadir un sonido, pero independientemente de otras capas, aunque todas las capas están en la misma línea de tiempo por lo que los diferentes fotogramas de todas las capas se reproducirán simultáneamente.

Si se considera que en Flash se debe separar una animación en una capa, todos los objetos que se agreguen a una capa formarán parte de ella, de esta manera lo que se logra es que los objetos de una animación se puedan trabajar de forma independiente ya que están separados totalmente unos de otros.



Fuente: Elaboración propia

Figura 3.3.- Capas en la línea de tiempo de Flash 8

En la figura 3.3 se puede ver que las capas tienen tres propiedades y otras opciones:

—Mostrar/Ocultar capa: al utilizar esta propiedad de ocultar capa lo que pasara es que no se visualizará los contenidos de esa capa en el escenario.

—Bloquear/desbloquear capa: al activar bloquear una capa es para protegerla de modificaciones, se puede reconocer una capa bloqueada por un candado, y el contenido de esta capa no puede ser modificado.

—Mostrar/Ocultar capa como contorno: al activar esta propiedad los contenidos de la capa se visualizarán como contornos y no como formas sólidas.

—Añadir guía de movimiento: esta opción sirve para añadir una guía de movimiento a la capa que este seleccionada.

—Insertar carpeta de capas: esta opción sirve para agregar una carpeta donde contendrá las capas agrupadas para tener una mejor organización de los elementos en una película.

—Eliminar capa: esta opción sirve para eliminar una capa.

Además en la utilización de capas permite tener de una forma mas organizada una película, así al momento de querer modificar algún objeto especifico se va directamente a la capa que lo contenga permitiendo la opción de bloquear las demás capas para impedir que se modifiquen las demás.

Hay que considerar que hay distintos tipos de capas:

—Capas: esta es la que se utiliza más.

—Capa Guía: es una capa que tiene como único propósito contener la trayectoria de un objeto que generalmente es una línea recta, o trazada como curvas dependiendo del recorrido que se requiera de un objeto en una animación, siendo así esta trayectoria no es visualizada en la película.

—Capa Guiada: Es la capa que se ve afectada al momento de crear una capa guía, para esto hay que seleccionar la capa que se quiere sea la afectada.

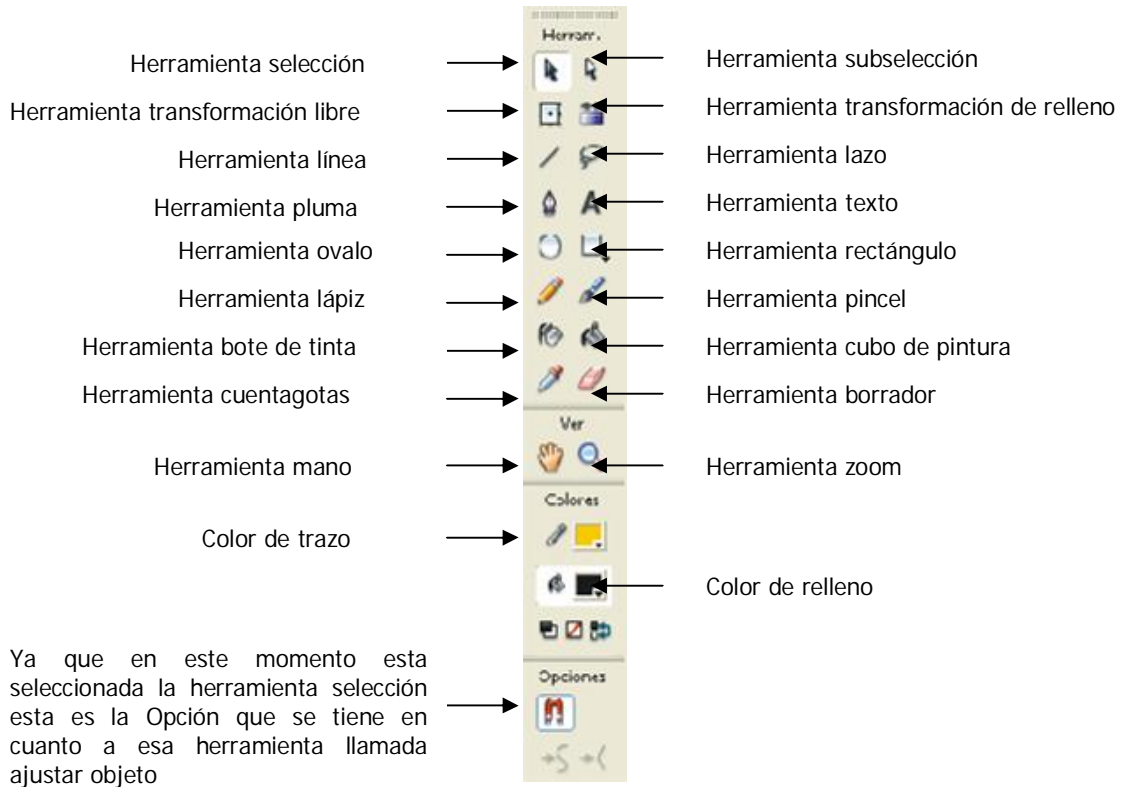
—Capa Máscara: Es la capa que contiene los objetos que servirán para ocultar lo que se desee.

—Capa Enmascarada: Es la capa que se ve afectada al momento de aplicar una máscara a una capa, en la que se visualizará en la película solo lo que se pueda ver a través de los objetos.

3.2.3 Barra de herramientas.

En la barra de herramientas contiene las herramientas que permiten la creación de dibujos para las animaciones.

A continuación como se observa en la figura 3.4 las herramientas de Flash 8 se divide en cuatro partes: herramientas, ver, colores y opciones, cabe mencionar que las opciones que se ven en la figura son de la herramienta selección que es la que está seleccionada en este momento para modificaciones requeridas.



Fuente: Elaboración propia

Figura 3.4.- Barra de herramientas de Flash 8

- Herramientas.- se encuentran las herramientas necesarias para crear objetos, borrarlos o seleccionarlos.

- Ver.- incluye las herramientas de mano y zoom con las que permite aumentar la vista al escenario.

- Colores.- es una herramienta que permite cambiar los colores a los rellenos o bordes de los objetos.

- Opciones.- cada herramienta tiene sus opciones de posibles modificaciones.

En la sección de herramientas están las siguientes:

- Herramienta selección.- es una herramienta que permite seleccionar los objetos, ya sea su borde, relleno o ambos.

- Herramienta subselección.- al utilizar esta herramienta aparecen unos nodos en el objeto con los que se pueden editar sus puntos de control.

- Herramienta transformación libre.- con su ayuda se puede girar, inclinar o distorsionar un objeto.

- Herramienta transformación relleno.- con esta herramienta se puede editar el relleno de los objetos.

- Herramienta línea.- con ayuda de esta herramienta se crean líneas rectas.

- Herramienta lazo.- es una herramienta que permite seleccionar áreas irregulares de los objetos.

- Herramienta pluma.- con la ayuda de esta herramienta se pueden crear líneas o curvas.

- Herramienta texto.- se crea texto en el lugar donde se de un clic y a través de el panel de propiedades se puede aplicar un formato al texto.

- Herramienta óvalo.- con esta herramienta se crean círculos o elipses fácilmente.

- Herramienta rectángulo.- se crean rectángulos y cuadrados.

- Herramienta lápiz.- esta herramienta se utiliza como un lápiz real ya que con el se pueden realizar líneas de la forma en que se desee.

- Herramienta pincel.- aunque es muy parecida a la herramienta lápiz las líneas son mas gruesas como un pincel.

- Herramienta bote de tinta.- es una herramienta que permite cambiar color, grosor y estilo de líneas sin necesitar seleccionar.

- Herramienta cubo de pintura.- con esta herramienta se aplican los rellenos a los objetos que se crean, y con opciones referentes a los rellenos aun existiendo huecos en ellos.

- Herramienta cuentagotas.- es una herramienta que permite obtener colores de objetos para aplicarlos a otros.

- Herramienta borrador.- se puede eliminar líneas o rellenos.

3.2.4 Escenario.

El escenario es la parte rectangular donde se podrá dibujar los objetos necesarios para la creación de una película, así como también se le pueden agregar otros elementos por ejemplo: sonido, video, etc.

En el escenario es el área de trabajo donde se crean los objetos de una película para publicarla. Durante la realización de un trabajo se puede alejar o acercar la vista del escenario.

Cuando se requiere colocar con precisión algún objeto en el escenario era necesario recurrir en la ayuda de guías, cuadrículas y reglas.

3.2.5 Paneles.

Un panel en Flash sirve para controlar las características de los símbolos, colores, instancias y demás elementos, además permite mantener visibles los paneles que se requieran en determinado momento y ocultar los demás.

El panel biblioteca es el lugar en donde se almacenan y organizan los símbolos creados en Flash, de igual forma los archivos importados como clip de película, sonidos o imágenes de mapa de bits son almacenados en este panel.

El panel mezclador de colores permite crear los colores deseados con la posibilidad de crearlos de tipo sólido, radial, lineal o mapa de bits con lo que los objetos se verán mas atractivos y las animaciones tendrán una mejor presentación.

El panel de propiedades es uno de los mas importantes, sus opciones varían a lo que se tenga seleccionado, por ejemplo si se selecciona la herramienta óvalo para crear un circulo las opciones que se mostrarán en este panel serán diferentes a si se selecciona la herramienta de texto.

El panel de acciones permite crear y editar códigos de Action Script (es un lenguaje de programación utilizado por Macromedia Flash y la versión 2.0 es la utilizada para Flash 8) para un objeto.

3.3 ESCENAS

Una película está compuesta por escenas, donde cada escena es una parte separada en la línea de tiempo.

En ocasiones cuando una película es muy larga puede resultar muy conveniente dividirla en varias escenas de esta manera se trabajan de forma independiente cada una de ellas.

Una película de Flash por defecto tiene solo una escena, en caso de ser necesario insertar más escenas cada una de estas escenas tendrán su propia línea de tiempo con sus respectivas capas propias.

Para la realización de este proyecto será conveniente dividirla en varias escenas, para tener una mejor organización en su desarrollo y poder trabajar con cada escena de forma independiente, teniendo para cada escena su línea de tiempo y sus capas.

3.4 TEXTOS

Flash permite que al trabajar con textos estos se traten como objetos a los cuales se les podrá animar.

Se distinguen tres tipos de textos en Flash:

- Texto estático o normal.- para este tipo de texto el contenido del recuadro no cambia, aunque a este texto se le pueda asignar por ejemplo algún movimiento, el texto no cambia.

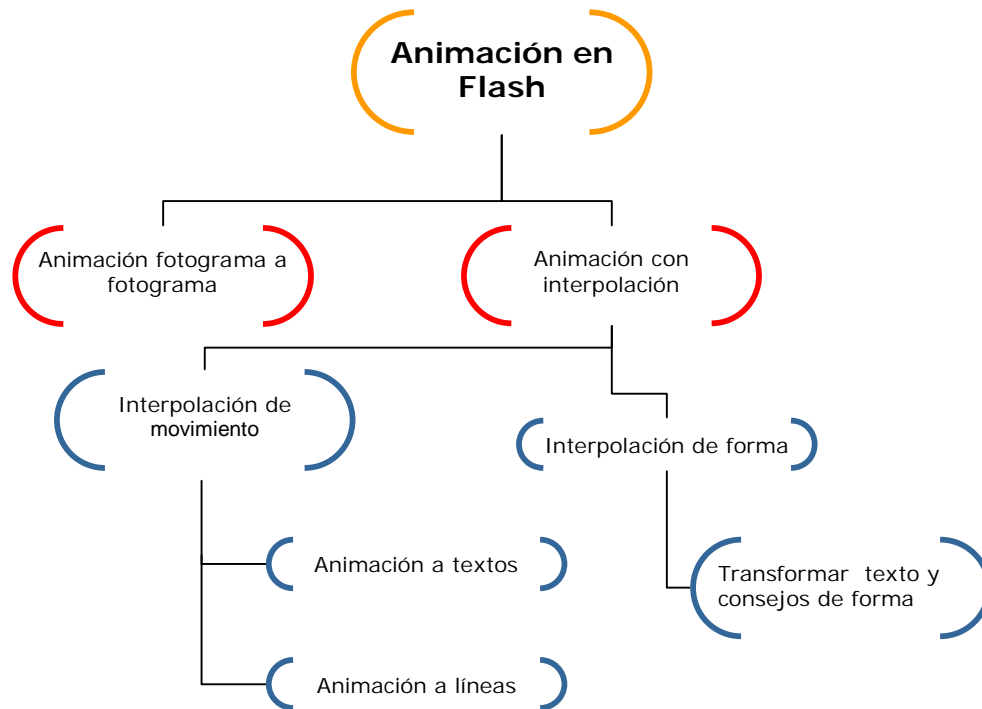
- Texto dinámico.- además de que este texto también puede estar animado, su contenido también puede cambiar en el transcurso de la película.

- Texto de entrada.- este texto permite que le sean introducidos datos por parte de algún usuario.

3.5 ANIMACIÓN

Como ya se había mencionado una animación es un conjunto de elementos que tienen una secuencia de fotogramas.

Por lo tanto, en Flash se pueden realizar películas de dos diferentes maneras:



Fuente: Elaboración propia

Figura 3.5.- Diagrama de animación en Flash

Como se muestra en la figura 3.5 una animación se puede crear de 2 formas: Animación fotograma a fotograma y Animación con interpolación.

3.5.1 Animación fotograma a fotograma

Una animación fotograma a fotograma consiste en generar uno a uno, los objetos para cada fotograma de la línea de tiempo.

Para este tipo de animación se tiene que cambiar manualmente la posición o tamaño de los objetos para cada fotograma clave. Por lo que al incluir más

fotogramas clave a la animación la película estará creada con más detalle y será de mejor calidad.

Al trabajar en una película una técnica de una animación fotograma a fotograma hará que la película sea más elaborada, por lo que requerirá de más tiempo en su creación, su tamaño también es más grande, aunque el trabajo final sería mucho más espectacular.

3.5.2 Animación con Interpolación

La interpolación se define como: “El proceso de creación de los fotogramas intermedios para rellenar la acción entre dos posiciones clave se denomina interpolación (en inglés, in-betweening). Se han desarrollado técnicas que permiten que la computadora cree estos fotogramas mediante el cálculo de los puntos comunes entre un fotograma clave y otro. En el caso más sencillo, la computadora dibuja el movimiento intermedio de dos puntos correspondientes calculando la distancia al punto medio. La repetición de cálculos del punto medio puede generar la ilusión de un movimiento fluido y continuo.”²

La interpolación es una técnica muy importante en Flash que permite el movimiento un símbolo de un lugar a otro por lo que solo se utilizan 2 fotogramas, estos fotogramas es uno para el inicio y otro para el lugar final ya que el contenido intermedio Flash lo crea como una trayectoria.

En la utilización de interpolación se deben tener en consideración varias cosas para su correcto funcionamiento: a los objetos a los que se pretendan dar una interpolación de movimiento deben estar definidos como símbolos, además

² Biblioteca de Consulta, Encarta... op. cit., “Interpolación”.

los objetos sin animación deben estar contenidos en capas diferentes a los símbolos que tendrán animación ya que en caso de no ser así al crear una interpolación a los símbolos los agrupará como uno solo para crear la animación lo que nos lleva a contener en capas los símbolos con misma dirección o forma.

En Flash se puede trabajar con 2 formas de realizar una interpolación: interpolación de movimiento e interpolación de forma.

—Interpolación de movimiento: los objetos deben ser símbolos o estar agrupados para que se realice bien la interpolación.

Al realizar una animación a textos es mejor que solo estén en una animación corta ya que puede ser difícil leer un texto que esta en movimiento, lo más común es el texto separarlo en letras independientes y animar por separado a cada letra.

A una animación no solo se puede tener en movimiento el texto u objetos también se puede dar a líneas haciendo de la animación algo más sencillo.

—Interpolación de forma: “la interpolación de formas consiste en hacer que un objeto en el escenario de Flash cambie su forma física. Por ejemplo, podemos hacer que un círculo se transforme en un rectángulo.”³

Otra manera vistosa de presentar información es transformando textos, pero primero se debe transformar el texto en un objeto vectorial.

Los consejos de forma son marcas que indican a Flash qué puntos de la imagen inicial son los que deben corresponderse con otros tantos puntos en la

³ <http://www.desarrolloweb.com/manuales/39>.

figura final. Estos consejos son útiles cuando al realizar una interpolación a un objeto no se realiza con los movimientos que se desean para una animación.

3.6 SÍMBOLOS E INSTANCIAS

Un símbolo es un objeto que se puede utilizar las veces que se requiera y en cualquier lugar de la película.

En el momento en que se crea un objeto con la ayuda de las herramientas de Flash se puede transformar en un símbolo el cual automáticamente se almacena a una biblioteca con la ventaja de que se podrá utilizar las ocasiones que se requiera en la película o en otra.

A partir de que un objeto se transforma a un símbolo se le da un nombre para así poder identificarlo en la biblioteca, en ese instante se pueden crear instancias del símbolo en el escenario, aunque este nombre no funciona para identificar la instancia; para darle un nombre a la instancia es necesario ir al panel de propiedades del símbolo donde hay un espacio para asignarle un nombre, cabe mencionar la importancia de los nombres de instancia de los objetos ya que son a los que se debe referir al programar alguna acción.

Como ya se mencionó el objeto se almacena en una biblioteca y este puede ser utilizado las veces necesarias por lo que cada vez que este se utilice será entonces una instancia del símbolo creado originalmente.

Una instancia se puede decir que es una copia de un símbolo.

Existen tres tipos de símbolos: Gráficos, Botones y Clip de película.

3.6.1 Gráficos

Gráfico (Graphic) Este símbolo generalmente se utilizan para imágenes u objetos estáticos o animaciones simples, en caso que se utilice para animación esta se reproducirá en la línea de tiempo en que se encuentre el grafico.

3.6.2 Botones

Un Botón (button) es un símbolo que contiene cuatro fotogramas y al hacer clic sobre ellos se activan acciones que se quieran realizar.

Flash en la creación de botones permite que estos se realicen sencillamente, además pueden tener diferentes formas que generalmente son rectangulares, circulares sin embrago con la ayuda de las herramientas se pueden dibujar de manera muy diferentes y pueden también ser de tipo texto.

Al crear un botón tiene su propia línea de tiempo solo que esta incluye únicamente cuatro fotogramas: Reposo, sobre, presionado y zona activa.

—Reposo: esta opción es la apariencia del botón cuando el puntero no esta situado encima de él.

—Sobre: cuando el puntero está situado encima de él.

—Presionado: Apariencia cuando se hace clic en él.

—Zona activa: Es el área definida que se activará al hacer clic en él, en caso de que no sea definido este fotograma, Flash lo tomará como está en el fotograma de reposo.

3.6.3 Clip de película

Clip de película (Movie clip) Este símbolo tienen su propia línea de tiempo independiente de la línea de tiempo principal, y puede contener otros clip de película, botones y gráficos.

Un clip de película es una película dentro de otra película, lo que simplifica mucho la realización de películas lo que lleva a que los gráficos solo se utilicen para objetos estáticos.

Al realizar una película mas compleja implica que será de más tamaño por lo tanto se tendrán grandes números de fotogramas y será necesario tener una mejor organización de todos los elementos, al trabajar con clip de película esto permite tener un buen control de la película ya que al insertar un clip se representa como un solo fotograma en la línea de tiempo.

3.7 MULTIMEDIA

Anteriormente era muy común que si las páginas Web contenían sonido eran de mala calidad o si eran mp3 su carga era muy lenta, actualmente Flash ofrece añadirle cualquier sonido como mp3 o wav a una pagina Web fácilmente sin que resulte muy tardado al momento de cargarla.

A través del panel de propiedades se pueden cambiar las opciones referentes al sonido por ejemplo determinar el número de veces que se repetirá el sonido.

Para agregar un sonido a una película hay que importarlo. Al hacer esto lo añade a la biblioteca.

En el panel de propiedades las opciones para el sonido son:

—Sonido: aquí se mostrarán los sonidos que se tienen importados en la biblioteca.

—Efecto: existen diferentes efectos que se le pueden aplicar al sonido como: canal izquierdo, canal derecho, desvanecimiento de izquierda a derecha, desvanecimiento de derecho a izquierda, aumento progresivo, desvanecimiento y personalizada.

—Sinc: esta opción es para sincronizar el sonido, que es para especificar en qué momento inicia el sonido, dónde se tienen diferentes opciones como son: evento, inicio, detener, flujo.

—Repetir: Es para definir el número de veces que se reproducirá el sonido.

CAPÍTULO IV

**PROYECTO EN FLASH 8 Y
SU DOCUMENTACIÓN**

4.1 INTRODUCCIÓN

Anteriormente como ya se mencionó para la realización de este proyecto que será de apoyo para el docente que imparte la asignatura de orientación y tutoría en el nivel secundaria, el programa donde se desarrolló el proyecto fue con la utilización del programa Flash 8.

A continuación se hace mención de los elementos que han sido requeridos para la creación de este proyecto con sus detalles como el color utilizado, nombres de instancia respectivamente al objeto creado, dimensiones, coordenadas, etc.

Para una mejor organización de la documentación del proyecto se hará mención en cuanto a las Escenas requeridas para la realización de este proyecto.

4.2 ESCENA 1 (PRESENTACIÓN)

En esta escena, se incluyeron los datos informativos como: la institución, nombre de la materia, nombre del docente. Como se puede observar en la figura 4.1 es el resultado final de la escena 1.



Fuente: Elaboración propia

Figura 4.1- Escena 1

1.- Se creó un documento en Flash 8

2.- Para las propiedades del documento:

Dimensiones: 1024px (anchura) x 768px (altura) y

Velocidad de Fotogramas: 12 fps

3.- En la escena 1 se creó la presentación general del proyecto por lo que se requirieron las siguientes capas con los siguientes nombres:

- fondo
- logo
- mascara

- boton
- text-zoom

EN LA CAPA fondo de la Escena 1

Para la capa fondo se creó un rectángulo con las dimensiones del documento al cuál se le aplicó un color de relleno tipo radial con 4 pestañas de colores #666666, #0099FF, #CCCCCC, #999999 respectivamente; dónde también se insertaron 5 textos estáticos para los datos generales.

EN LA CAPA logo de la Escena 1

Para la capa logo, se importó la imagen con nombre: logo-ulsab, que es el escudo de la Ulsab.

EN LA CAPA mascara de la Escena 1

En la capa mascara, con la ayuda de la herramienta pincel y línea se dibujó encima de la imagen logo-ulsab para que sea visible únicamente el logo y mantener el fondo en la escena 1, ya dibujado a la capa se le aplicó una mascarará, la cual afectara a la capa logo.

EN LA CAPA boton de la Escena 1

En esta capa se creó un botón con el nombre de símbolo de btn-inicio su nombre de instancia: irScena_btn en la capa botón y en el fotograma 1 en el panel de acciones-fotograma llevará el siguiente script (el cuál permitirá ir a la escena 4 a través de la instancia del botón irScena_btn):

```
stop();  
  irScena_btn.onRelease = function (){  
    gotoAndStop("Escena 4", 1);  
  };
```

EN LA CAPA text-zoom de la Escena 1

Esta capa estará ocupada por un clip de película creado con el nombre txt-benavente, que es un texto estático con el texto "BENAVENTE", el cuál en el fotograma 1 esta con las dimensiones An.: 147.9, Al.: 29.5.

4.3 ESCENA 4 (OPCIONES)

En esta escena están las opciones dónde el alumno podrá acceder ya sea a información, ejercicios ó test. Como se puede observar en la Fig. 4.2.



Fuente: Elaboración propia

Figura 4.2- Escena 4

Se insertó otra escena para crear las opciones, que será la escena 4.

Se realizó el diseño del documento, se agregaron las siguientes carpetas las cuales contienen las capas siguientes:

- Fondo (fondo-menu, fotos, mascara-fotos)
- Botones (botontest, b-ejercicios, boton-info, regreso, ulsab-t)

EN LA CAPA fondo-menu de la Escena 4

Para la capa fondo-menu, se dibujó un rectángulo con las dimensiones del documento, y se utilizó un color de relleno: #000000; se insertaron 3 líneas con un color de trazo: #000000 y con una Altura del trazo:14, 2 líneas con un color de trazo: #FF9900 y con una Altura del trazo:14; además en esta capa se importó una imagen con el nombre: ulsab-esc la cual se ajustó a estas dimensiones: An.: 760, Al.: 516, X: 263.9, Y: 249.9.

EN LA CAPA fotos de la Escena 4

En la capa fotos, se importo una imagen con el nombre de alumnos y se ajustó a las siguientes dimensiones: An.: 361, Al.: 506.

EN LA CAPA mascara-fotos de la Escena 4

En la capa mascara-fotos, se insertaron óvalos solamente encima de las partes que serán visibles para ello se aplicó una máscara a esta capa.

EN LA CAPA botontest de la Escena 4

En la capa botontest contiene un botón que fue creado con las siguientes características:

Nombre del botón: test_btn

Nombre de instancia: testb

3 estados: Reposo, sobre, presionado

Para la creación del botón, se utilizarán 4 capas, una para el fondo, una capa para el óvalo sobrepuesto, una para una flecha y una capa para el texto.

En la capa fondo del botón test_btn

Con la herramienta rectángulo se formó el botón y para darle una forma redonda en las esquinas con la opción establecer un radio de esquina de: 30 puntos. An.:160.0 y Al.:45.0, un color de relleno: #336699 y alfa: 50%

En la capa óvalo del botón test_btn

En esta capa se colocó un óvalo con estas características: An.:35.0, Al.:43.0 y con un color de relleno: #666666.

En la capa flecha del botón test_btn

Se dibujó una flecha con una altura de trazo:3 y un color del trazo: #00FF00.

En la capa texto del botón test_btn

Se insertó un texto estático con el texto TEST.

Ya que se creó el botón se arrastró hasta la escena 4 y contendrá el siguiente código, el cual es para hacer visible el clip de película con nombre de instancia menu, que es el menú creado para contener las opciones para realizar los test:

```
on(release){  
  menu._visible=true;  
}
```

EN LA CAPA b-ejercicios de la Escena 4

En la capa b-ejercicios contiene un botón que fue creado con las siguientes características:

Nombre del botón: ejer_btn

Nombre de instancia: ejbtn

3 estados: Reposo, sobre, presionado

Para la creación del botón, se utilizaran 4 capas, una para el fondo, una capa para el óvalo sobrepuesto, una para una flecha y una capa para el texto.

En la capa fondob del botón ejer_btn

Con la herramienta rectángulo se formó el botón y para darle una forma redonda en las esquinas con la opción establecer un radio de esquina de: 30 puntos. An.:160.0 y Al.:45.0, un color de relleno: #336699 y alfa: 50%

En la capa oval del botón ejer_btn

En esta capa se colocó un óvalo con estas características: An.:35.0, Al.:43.0 y con un color de relleno: #666666.

En la capa triangulo del botón ejer_btn

Se dibujo una flecha con una altura de trazo:3 y un color del trazo: #00FF00.

En la capa texto del botón ejer_btn

Se inserto un texto estático con el texto EJERCICIOS.

Ya que se creó el botón ejer-btn, se arrastró hasta la escena 4 y en el panel de acciones-fotograma se agregó el código:

```
stop();  
ejbtn.onRelease = function (){  
    gotoAndStop("Escena 9", 1);  
};
```

Este código lleva a la Escena 9

EN LA CAPA boton-info de la Escena 4

En la capa boton-info contiene un botón que fue creado con las siguientes características:

Nombre del botón: info_btn

Nombre de instancia: inf-btn

3 estados: Reposo, sobre, presionado

Para la creación del botón, se utilizaran 4 capas, una para el fondo, una capa para el óvalo sobrepuesto, una para una flecha y una capa para el texto.

En la capa fondo del botón info_btn

Con la herramienta rectángulo se formó el botón y para darle una forma redonda en las esquinas con la opción establecer un radio de esquina de: 30 puntos. An.:160.0 y Al.:45.0, un color de relleno: #336699 y alfa: 50%

En la capa circulo del botón info_btn

En esta capa se colocó un óvalo con estas características: An.:35.0, Al.:43.0 y con un color de relleno: #666666.

En la capa ft del botón info_btn

Se dibujó una flecha con una altura de trazo: 3 y un color del trazo: #00FF00.

En la capa texto del botón info_btn

Se insertó un texto estático con el texto INFORMACIÓN.

Ya que se creó el botón info_btn, se arrastró hasta la escena 4 y en el panel de acciones-fotograma se agregó el código:

```
stop();
inf_btn.onRelease = function (){
gotoAndStop("Escena 5", 1);
};
```

Este código lleva a la Escena 5.

EN LA CAPA ulsab-t de la Escena 4

La capa ulsab-t contiene la instancia clip de película: ulsab

Para la creación de este clip de película se realizaron los siguientes pasos:

1.- Se creó un símbolo de tipo clip de película con el nombre de: ulsab

2.- En la línea de tiempo se seleccionó el fotograma 1, y con la ayuda de la herramienta de texto, se hizo un clic en el escenario y se escribió ULSAB, se presionaron las teclas CONTROL + B (separa el nombre por letras) se volvieron

a presionar las teclas CONTROL + B una vez más (al presionar control + b una segunda vez las palabras se vuelven mapa de bits)

3.- Se posiciono en el fotograma 58, hacer clic derecho y se eligió insertar fotograma clave vacío, donde se escribió el texto BENAVENTE y se presionaron las teclas Control + B, 2 veces.

4.- Después se seleccionó el fotograma 27 y en la barra de propiedades se activo la opción Animar/forma, después se agrego a la Escena 4.

EN LA CAPA regreso de la Escena 4

En la capa regreso contiene un botón que fue creado con las siguientes características:

Nombre del botón: regresar

Nombre de instancia: regreso

3 estados: Reposo, sobre, presionado

Para la creación del botón, se utilizaron 4 capas, una para el fondo, una capa para el ovalo sobrepuesto, una para una flecha y una capa para el texto.

En la capa fondo del botón regresar

Con la herramienta rectángulo se formó el botón. An.:130.0 y Al.:42.0, un color de relleno: #6699FF y alfa: 45%

En la capa oval del botón regresar

En esta capa se colocó un óvalo con estas características: An.:35.0, Al.:43.0 y con un color de relleno tipo radial: #CCCCCC.

En la capa flechar del botón regresar

Se dibujó una flecha con una altura de trazo: 3 y un color del trazo: #FF0000.

En la capa texto del botón regresar

Se insertó un texto estático con el texto REGRESAR.

Ya que se creó el botón regresar, se arrastró hasta la escena 4 a la capa regreso y en el panel de acciones-fotograma se agregó el código:

```
stop();
regreso.onRelease = function (){
gotoAndStop("Escena 1", 1);
};
```

Este código lleva a la Escena 1.

EN LA CAPA clip-test de la Escena 4

En esta capa se encuentra el clip de película, el cual fue creado con las siguientes características:

Nombre: menutest

Nombre de instancia: menut

El clip de película se compone únicamente por 2 capas: fondo-menut y botones.

EN LA CAPA fondo-menut del clip de película menutest

Se creó un símbolo tipo botón con nombre: rec-menu, el cual se formó con la herramienta rectángulo y posee 2 estados: reposo y sobre, cuenta con

dimensiones: An.: 110 y Al.: 135 y un color de relleno: #99CC33, ya creado rec-menu se arrastro a la capa fondo-menut.

EN LA CAPA botones del clip de película menutest

Primero se crearon 3 símbolos tipo botón, con 2 estados: reposo y sobre, y cuentan con las siguientes características:

Nombre: aprendizaje, con nombre de instancia: apb

Nombre: autoestima, con nombre de instancia: abtn

Nombre: tolerancia, con nombre de instancia: tbn

Para los 3 botones las dimensiones son: An.: 130 y Al.: 31 y un color de relleno: #FFFFFF. Ya creados se arrastraron a la capa fondo-menut del clip de película menutest.

Finalmente el clip de película menutest se arrastró a la Escena 4 a la capa clip-test, dónde en el panel de Acciones-Fotograma se colocó el siguiente script:

```
menut._visible=false;
```

Como se puede observar en la figura 4.3, en el momento de ejecución y al presionar el botón TEST, se despliega un menú de opciones.



Fuente: Elaboración propia

Figura 4.3- Escena 4 (despliegue de menú de opciones)

EN LA CAPA a-clip de la Escena 4

En esta capa en el panel de Acciones-Fotograma se colocó el siguiente código:

```

this.testb.onRelease=function() {
menut._visible=true;
}
stop();
menut.abtn.onRelease = function (){
gotoAndStop("Escena 8", 1);
};
    
```

```
menut.apb.onRelease = function (){  
gotoAndStop("Escena 6", 1);  
};  
menut.tbn.onRelease = function (){  
gotoAndStop("Escena 7", 1);  
};
```

Este código, primero indica que al soltar el botón testb, se hará visible el clip de película menut, después según el botón que se active llevará a una Escena.

EN LA CAPA paginas de la Escena 4

En esta capa se crearon 2 botones que se encargarán de abrir una página de Internet.

Para el botón pag-unam será el siguiente script:

```
on (release){  
  gotoAndPlay("http://adolescentesano.com/adicciones1.php",_blank);  
}
```

Para el botón pag-valores será el siguiente script:

```
on (release){  
  gotoAndPlay("http://www.livingvalues.net/espanol/valores.htm",_blank);  
}
```

4.4 ESCENA 5 (MENÚ DE INFORMACIÓN)

En esta escena se desarrolló un menú que contenga las siguientes opciones:

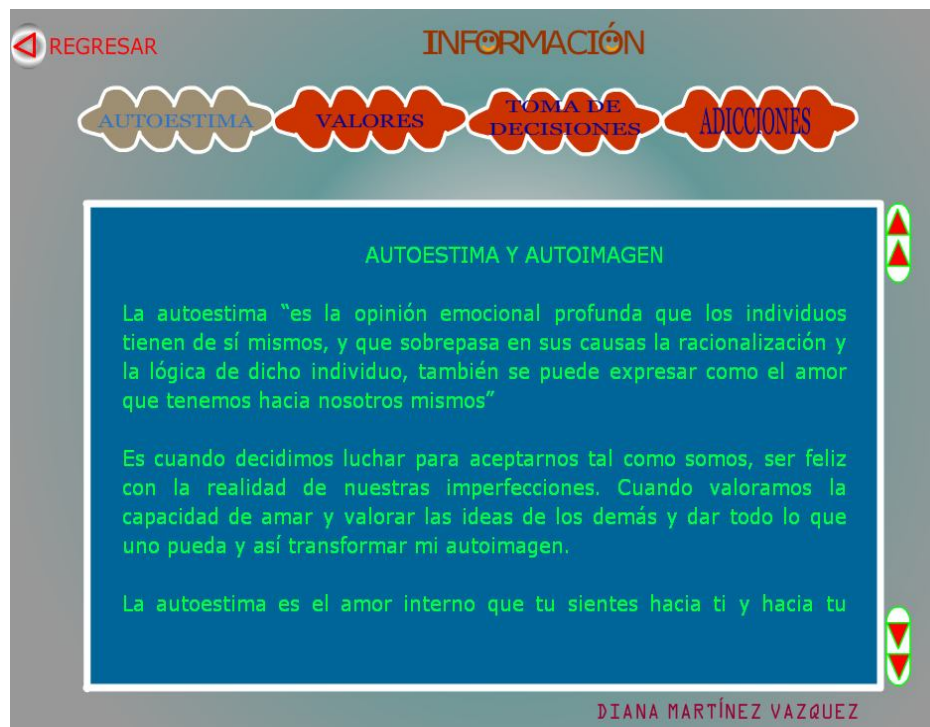
AUTOESTIMA

VALORES

TOMA DE DECISIONES

ADICCIONES

Como se muestra en la figura 4.4, es el resultado final de la realización de la Escena 5.



Fuente: Elaboración propia

Figura 4.4- Escena 5

Cabe mencionar que la información expuesta en esta sección del proyecto de Flash, es la misma información que se describió en el capítulo 1, sobre los temas: Autoestima, Valores, Toma de decisiones y Adicciones.

Para la realización de esta escena, se insertó una nueva, en este caso será la escena 5, la cual se compone de las capas:

- fondo5
- botones-menu
- nombres
- siguiente
- divisiones
- boton-regresa

EN LA CAPA fondo5 de la Escena 5

Se dibujo un rectángulo con un color de relleno tipo radial: #99CC33, y se agrego un clip de película con nombre: información-b, este clip es un texto estático con el texto INFORMACIÓN, al cual tiene un movimiento hacia la izquierda de la Escena.

EN LA CAPA botones-menu de la Escena 5

Se creó un símbolo de tipo botón con el nombre bm

Para dibujarlo se utilizó la herramienta lápiz y con su opción suavizar se crearon las curvas, aplicando un color de trazo: #FFFFFF y un color de relleno: #006699, sus dimensiones: An: 140, Al: 60 coordenadas X: 0.0 Y: 0.0, quedando como la fig. 4.5, este botón solo tendrá 2 estados: reposo y sobre.



Fuente: Elaboración propia

Figura 4.5- botón bm

Estando en la escena y en la capa de botones-menu, se colocó de la biblioteca en escena el símbolo de botón bm, y su nombre de instancia: bm1, colocar el botón en escena con las coordenadas X: 250 Y: 120, ya que serán 4 opciones de menú, se insertó 4 veces el botón en escena, solo que con diferentes coordenadas y nombres de instancia, para la segunda opción las coordenadas serán de X: 390 Y: 120 con nombre de instancia: bm2, para la tercera opción sus coordenadas son de X: 530 Y: 120 con nombre de instancia: bm3, para la cuarta opción sus coordenadas son de X: 670 Y: 120 con nombre de instancia: bm4.

EN LA CAPA nombres de la Escena 5

Para los textos en los botones, estando en la capa nombres, encima de cada botón se insertaron textos estáticos fuente: Georgia, tamaño de fuente: 17, color de relleno de caracteres: #FF00FF y con los textos AUTOESTIMA, VALORES, TOMA DE DESICIONES, ADICCIONES respectivamente.

EN LA CAPA siguiente de la Escena 5

Para realizar el movimiento de una opción a otra en el menú, y visualizar en que opción activa se encuentra y así diferenciarla de las demás opciones, se realizó lo siguiente:

Se utilizó la misma forma del botón bm, para lo que se creó un símbolo de tipo clip de película, con el nombre: siguiente, aplicando un color de trazo:

#FFFFFF y un color de relleno: #66FFFF alfa: 45%, sus dimensiones serán An: 140, Al: 60 y coordenadas X: 0.0 Y: 0.0.

En la capa siguiente, se insertó el clip de película siguiente en las coordenadas X: 250 Y: 120, que es justo encima del botón con nombre de instancia bm1.

Ahora para realizar el movimiento del clip de película siguiente en las distintas opciones, se colocó en el fotograma 1 de la capa siguiente y en el panel Acciones-fotograma, se escribió el código:

```
divisiones.stop();
camb=2;
for(var i=1; i<10; i++){
  this["bm"+i].pag=i;
  this["bm"+i].onPress=function(){
    coord=this._x;
    divisiones.gotoAndStop(this.pag);
  };
}
this.onEnterFrame=function(){
  sig._x+=(coord-sig._x)/camb;
};
```

EN LA CAPA divisiones de la Escena 5

El lugar donde se mostrará la información de acuerdo con la opción seleccionada por el usuario, se realizó lo siguiente:

Primero se creó un símbolo de tipo clip de película con el nombre: division, el cual contendrá 3 capas con nombres:

f-division

divisiones

boton-scroll

EN LA CAPA f-division del clip de película division

En la capa f-division se dibujo un rectángulo con dimensiones An: 800, Al: 450 y coordenadas X: 0.0 Y: 0.0, un color de trazo: #FFFFFF, altura de trazo: 7 y un color de relleno: #006699, este rectángulo servirá para mostrar la información.

EN LA CAPA divisiones del clip de película division

En la capa divisiones, estando en el fotograma 1, se insertó un texto dinámico con nombre de instancia: tdsc, tipo de línea: Multilínea, con dimensiones An: 783, Al: 421.8 y coordenadas X: 6 Y: 12, entonces se posicionó en el fotograma 2 y aplicar un fotograma clave vacío donde nuevamente se insertó otro texto dinámico con las mismas propiedades, de igual forma para el fotograma 3 y 4, esto para mostrar la información de las opciones que se tienen en el menú creado.

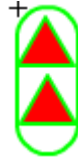
EN LA CAPA boton-scroll del clip de película division

Se requirió crear un botón de scroll, que servirá para el despliegue de la información insertada, con nombre: bscll, tendrá únicamente 2 estados: reposo y sobre, su An.: 30, Al.: 73 con coordenadas X: 0.0 Y: 0.0, y contiene 2 capas:

ovalo

flechas

En la capa ovalo se dibujará un rectángulo establecer un radio de esquina de: 30 (para las puntas redondas), en la capa flechas dibujar 2 triángulos como se muestra en la figura 4.6.



Fuente: Elaboración propia

Figura 4.6- botón para scroll (bscII)

Estando en el clip division, en la capa boton-scroll, de la biblioteca se insertó el botón bscII en las coordenadas X: 798.0 Y: 0.0. y en el panel de acciones del botón se agrego el siguiente código que servirá para desplazar el texto hacia arriba:

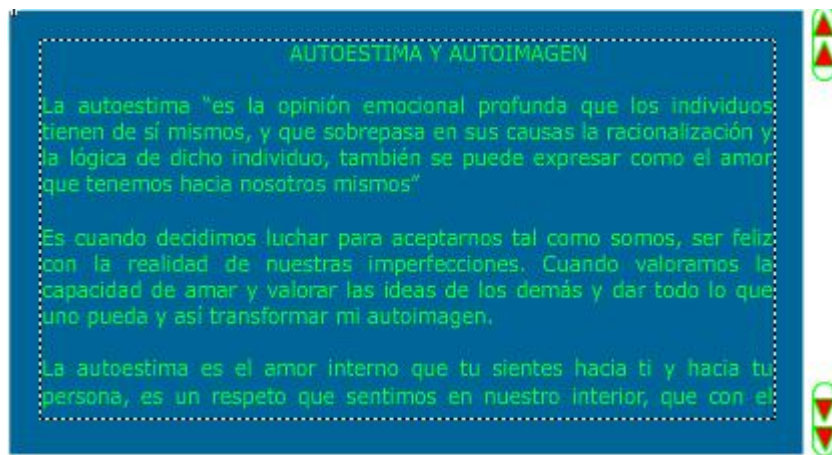
```
on (press, keyPress "<Up>") {  
  tdsc.scroll -= 2;  
}
```

Nuevamente se insertó el boton bscII, y girar el botón de tal manera que los triángulos queden hacia abajo. Con coordenadas X: 798.0 Y: 374.7 y en el panel de acciones del botón se escribió este código que servirá para desplazar el texto hacia abajo:

```
on (press, keyPress "<Down>") {  
  tdsc.scroll += 2;  
}
```

Como anteriormente ya se habían creado los textos dinámicos con sus propiedades respectivamente, se seleccionó el texto dinámico del fotograma 1 que se encuentra en la capa divisiones y se hizo un clic derecho en un nodo y se eligió la opción desplazamiento permitido, nuevamente se posicionó ahora en el fotograma 2 y seleccionando el texto dinámico se realizó lo mismo y de igual manera para el texto dinámico que se encuentra en el fotograma 3 e igualmente para el fotograma 4.

El clip de película division, se visualizará como se muestra en la fig. 4.7.



Fuente: Elaboración propia

Figura 4.7- clip de película (division)

Ahora se insertó el clip de película division, en la capa divisiones de la escena 5.

EN LA CAPA boton-regresa de la Escena 5

En esta capa se arrastró de la biblioteca el botón regresar, y como nombre de instancia: `regresa_btn`, al cual en el panel Acciones-fotograma se insertó el código:

```
stop();
regresa_btn.onRelease = function (){
gotoAndStop("Escena 4", 1);
};
```

Este código lleva a la Escena 4

Cabe mencionar que la información expuesta en el proyecto de Flash, es la misma información que se describió en el capítulo 1, sobre los temas: Autoestima, Valores, Toma de decisiones y Adicciones.

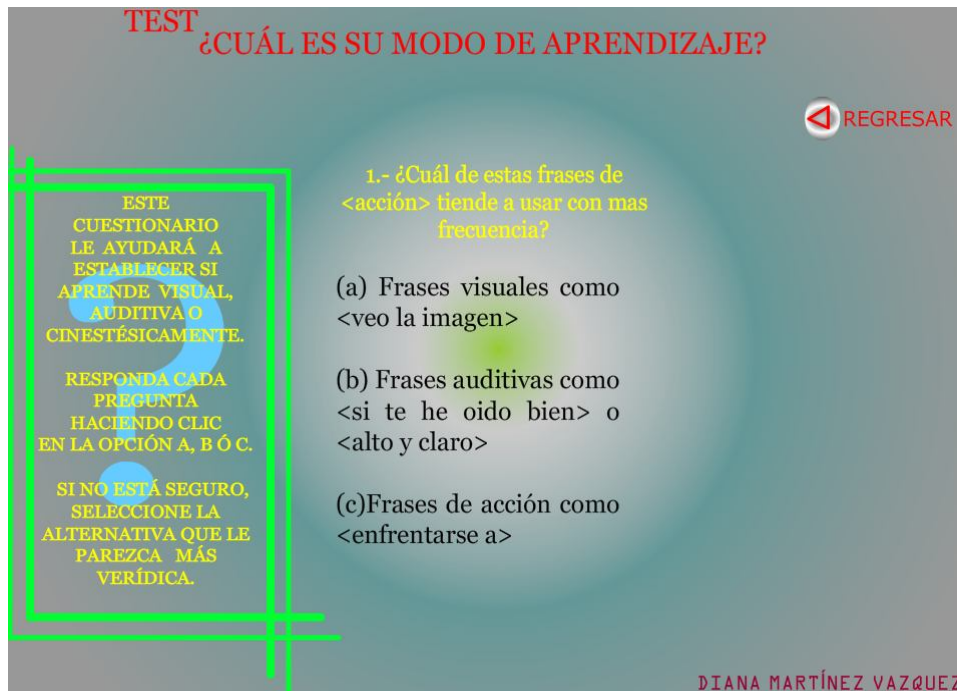
4.5 LA ESCENA 6 (TEST ¿CUÁL ES SU MODO DE APRENDIZAJE?)

La escena 6 contiene el test ¿Cuál es su modo de aprendizaje? para más información acerca del test vea el anexo 1.

Para la realización de este test, se insertó la Escena 6. En la cual fueron necesarias 5 capas principales con nombres:

- fondo
- preguntas
- boton-resp
- realiza
- regresa

Como se muestra en la figura 4.8, es el resultado final de la presentación del test de la Escena 6.



Fuente: Elaboración propia

Figura 4.8- Escena 6

EN LA CAPA fondo de la Escena 6

En la capa fondo se dibujó un rectángulo con un color de relleno: #99CC33, se insertaron 2 textos estáticos con los textos TEST y ¿CUÁL ES SU MODO DE APRENDIZAJE? Respectivamente.

EN LA CAPA preguntas de la Escena 6

En la capa preguntas se posiciono en el fotograma 1 y en el panel de propiedades en la opción fotograma escribir 1; realizar lo mismo hasta el

fotograma 16; esto con el fin de identificar a cada fotograma con su respectivo numero.

En el fotograma 1 se insertaron 4 textos estáticos:

- Un texto para hacer la pregunta numero 1 del test
- Un texto para las opciones de respuestas de la pregunta 1
- Un texto para un signo ? que estará de fondo de un cuadro de texto.
- Un texto para mostrar los pasos a seguir para contestar el test

Para la realización de este test se requieren hacer 15 preguntas al alumno; por lo que será necesario que en cada fotograma se inserte 1 pregunta con sus respectivas opciones de respuesta y en el panel de propiedades en la opción fotograma poner el número correspondiente a cada fotograma, de esta manera cada fotograma estará identificado con un número.

Ahora en el fotograma 16 se identificó en el panel de propiedades con el número 16; donde se insertó un texto estático con el texto: RESULTADO, y se dibujaron óvalos en los que se muestran identificadores de los modos de aprendizaje quedando el fotograma 16 como se puede observar en la figura 4.9.



Fuente: Elaboración propia

Figura 4.9- Fotograma 16 de la capa preguntas

Para mostrar el resultado del test, en el fotograma 17 de la capa preguntas dibujar 4 rectángulos con el color de relleno #CC3300.

EN LA CAPA boton-resp de la Escena 6

Para activar alguna de las opciones de respuesta del test, se requirió crear un botón al que se le dará el nombre de seleccionador, este tendrá los 4 estados siguientes:

- Reposo.- dibujar un rectángulo con las características An.:120, Al.:20, X: 0.0, Y: 0.0, con color de relleno #FFFF00 y Alfa:0%. Cabe mencionar que el alfa esta en 0% para que aparentemente sea invisible en este estado.

- Sobre.- presionar F6 y aumentar la opción de alfa:38%
- Presionado.- presionar F6
- Zona activa.- presionar F6

En esta capa en su fotograma 1 se colocó el botón seleccionador sobre la opción (a), y se ajustó con la herramienta de transformación libre al tamaño de esta opción, se volvió a arrastrar el botón seleccionador y colocarlo encima de la opción (b) y se ajusto al tamaño de esta opción, se repitieron los mismos pasos para (c).

Para activar el botón de la opción (a) e ir guardando la respuesta seleccionada, en el panel de las acciones del botón se escribió el siguiente script:

```
on(release){  
gotoAndStop("2");  
sa++;  
}
```

Donde sa es una variable que se va a ir incrementando si se activa el botón.

Para activar el botón de la opción (b) e ir guardando la respuesta seleccionada, en el panel de las acciones del botón se escribió el siguiente script:

```
on(release){  
gotoAndStop("2");  
sb++;  
}
```

Donde sb es una variable que se va a ir incrementando si se activa el botón.

Para activar el botón de la opción (c) e ir guardando la respuesta seleccionada, en el panel de las acciones del botón se escribió el siguiente script:

```
on(release){
gotoAndStop("2");
sc++;
}
```

Donde sc es una variable que se va a ir incrementando si se activa el botón.

Se posicionó en su fotograma 2, que es dónde se insertó nuevamente el botón seleccionador encima de cada opción (a), (b) y (c) de la pregunta 2, y dónde se ajustó el tamaño del botón para cada una de ellas.

Nuevamente se colocó en el panel de Acción-botón de la opción (a) en el que ahora el script sería el siguiente:

```
on(release){
gotoAndStop("3");
sa++;
}
```

El script para la opción (b) sería:

```
on(release){
```

```
gotoAndStop("3");  
sb++;  
}
```

El script para la opción (c) sería:

```
on(release){  
gotoAndStop("3");  
sc++;  
}
```

Se realizaron los mismos pasos de arrastrar el botón seleccionador para cada una de las opciones de las preguntas y ajustarlo respectivamente, en dónde solamente cambia el nombre del fotograma en el código el cual hará que cambie al siguiente fotograma.

En el fotograma 17 de la capa boton-resp, en el panel de propiedades opción fotograma se escribió el numero 17; en este fotograma se insertaron 6 textos estáticos y 4 textos dinámicos. Este fotograma finalmente quedó como se puede observar en la figura 4.10, en tiempo de ejecución.



Fuente: Elaboración propia

Figura 4.10- Fotograma 17 (mostrando resultado de evaluación del test)

Para los textos estáticos se escribió los siguientes textos:

- ¿COMÓ HA PUNTUADO?
- CANTIDAD DE:
- A
- B
- C
- TU MODO DE APRENDIZAJE ES:

Para los textos dinámicos, en el panel de propiedades en la opción var se colocó: sa, sb, sc y resul.

EN LA CAPA realiza de la Escena 6

En la capa realiza en su fotograma 1; en el panel de Acciones-fotograma se escribió el siguiente script:

```
stop();  
sa=0;  
sb=0;  
sc=0;
```

En el fotograma 17 de la capa realiza se insertó un fotograma clave vacío, y en el panel de Acciones-fotograma se escribió el siguiente script:

```
if (sa>sb){  
    if (sa>sc){  
        resul="Tiene un modo visual dominante. los que aprenden  
visualmente captan los conceptos más rápida y meticulosamente si interpretan  
la información de una manera pictórica o diagramática, y prefieren: leer la  
información nueva, antes que escucharla. usar diagramas, esquemas y punteros  
al tomar notas. Crearse imágenes mentales para ayudar a la memoria. Producir  
informes escritos antes que presentaciones habladas";  
    } else {  
        resul="Tiene un modo cinestésico dominante y comprende de una  
forma más óptima mediante un método de aprendizaje de manos a la obra.  
Tienden a convertir la información en una forma que se pueda sostener o  
<representar>. Les gusta: pedir demostraciones prácticas cuando sea posible.  
Ensayar nuevos guiones antes del acontecimiento <<real>>. Observar a las  
personas y los procesos en acción para poder imitarlos. Evitar quedarse  
sentados y quietos cuando tienen que aprender o trabajar; moverse les ayuda a  
pensar.";  
    }  
}else {
```

```
if (sb>sc){
    resul="Tiene un modo auditivo dominante. Los que aprenden
    auditivamente comprenden las cosas más rápidamente al usar literalmente sus
    oídos. Les gusta que se les traslade la información por medio del sonido, y la
    asimilan mejor: Al escuchar cuidadosamente, sin distraerse tomando notas. En
    caso necesario pueden tomar las notas más tarde. Pedir explicaciones verbales
    de los diagramas. Leer instrucciones complicadas o pasajes escritos en voz alta.
    Grabar y volver a escuchar el material que desean aprender. Asegurarse de que
    tienen pocas distracciones.";
}else {
    resul="Tiene un modo cinestésico dominante y comprende de una
    forma más óptima mediante un método de aprendizaje de manos a la obra.
    Tienden a convertir la información en una forma que se pueda sostener o
    <representar>. Les gusta: pedir demostraciones prácticas cuando sea posible.
    Ensayar nuevos guiones antes del acontecimiento <<real>>. Observar a las
    personas y los procesos en acción para poder imitarlos. Evitar quedarse
    sentados y quietos cuando tienen que aprender o trabajar; moverse les ayuda a
    pensar.";
}
}
```

EN LA CAPA regresa de la Escena 6

En esta capa se requirió que se encontrará el botón de regresar en el fotograma 1 y 17 por lo que se arrastró de la biblioteca el botón regresa con nombre de instancia: rapt, al fotograma 1 y 17 de esta capa y en el panel de acciones-fotograma se escribió el script para los 2 fotogramas:

```
stop();
rapt.onRelease = function (){
```

```
gotoAndStop("Escena 4", 1);  
};  
El cual lleva a la Escena 4.
```

4.6 LA ESCENA 7 (TEST ¿QUÉ TAN TOLERANTE ERES?)

Como se muestra en la figura 4.11, es el resultado final de la presentación del test de la Escena 7.



Fuente: Elaboración propia

Figura 4.11- Escena 7

La escena 7 contiene el test ¿Qué tan tolerante eres? para más información acerca de este test vea el anexo 2.

Para la realización de este test, se insertó la Escena 6. En la cuál fueron necesarias 5 capas principales con nombres:

- fondo
- preguntas
- btn-resp
- resultado
- regresa

EN LA CAPA fondo de la Escena 7

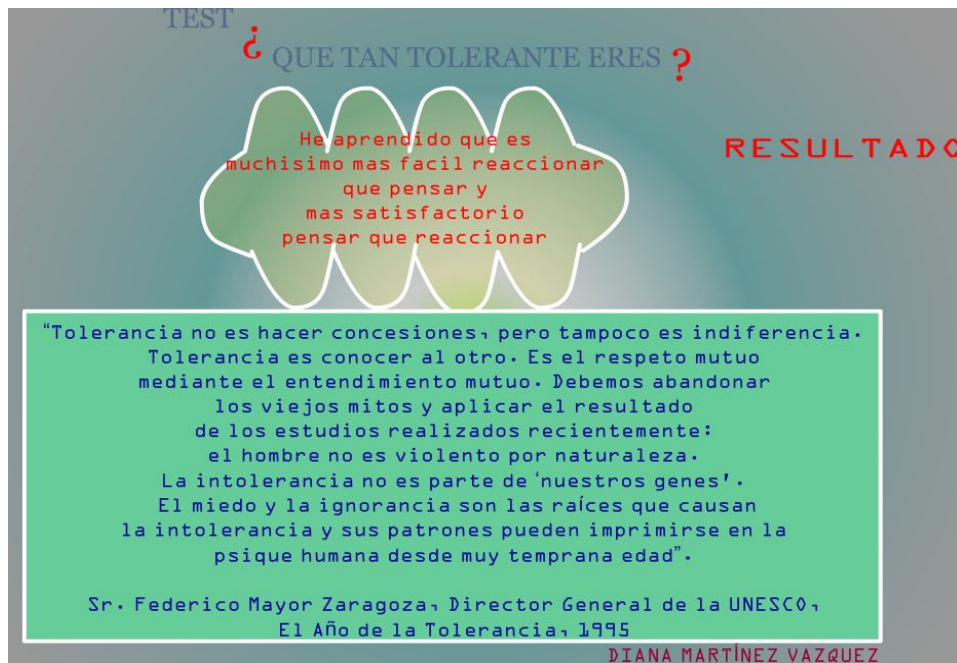
En la capa fondo se dibujó un rectángulo con un color de relleno: #99CC33, se insertaron 2 textos estáticos con los textos TEST y ¿QUÉ TAN TOLERANTE ERES? Respectivamente.

EN LA CAPA preguntas de la Escena 7

En la capa preguntas se posicionó en el fotograma 1 y en el panel de propiedades en la opción fotograma escribir f1; realizar lo mismo hasta el fotograma f6; esto con el fin de identificar a cada fotograma con su respectivo nombre.

Para la realización de este test se requieren hacer 5 preguntas al alumno; por lo que será necesario que en cada fotograma, se inserte 1 pregunta con sus respectivas opciones de respuesta.

Ahora en el fotograma 6 se identificó en el panel de propiedades como f6; donde se insertó un texto estático con el texto: RESULTADO, quedando el fotograma f6 como se puede observar en la figura 4.12.



Fuente: Elaboración propia

Figura 4.12- Fotograma f6

Para mostrar el resultado del test, en el fotograma 7 de la capa preguntas dibujar 3 rectángulos con el color de relleno #FFFF00 y alfa: 60%.

EN LA CAPA btn-resp de la Escena 7

Para activar alguna de las opciones de respuesta del test, se agregará de la biblioteca el botón seleccionador.

En esta capa en su fotograma f1 se colocó el botón seleccionador sobre la opción SI, y se ajusto con la herramienta de transformación libre al tamaño de esta opción, se volvió a arrastrar el botón seleccionador y se colocó encima de la opción NO y se ajusto al tamaño de esta opción.

Para activar el botón de la opción SI e ir guardando la respuesta seleccionada, en el panel de las acciones del botón se escribió el siguiente script:

```
on(release){
  gotoAndStop("f2");
  si++;
}
```

Para activar el botón de la opción NO e ir guardando la respuesta seleccionada, en el panel de las acciones del botón se escribió el siguiente script:

```
on(release){
  gotoAndStop("f2");
  no++;
}
```

Se posicionó en su fotograma 2, que es donde se insertó nuevamente el botón seleccionador encima de cada opción SI y NO de la pregunta 2, y dónde se ajusto el tamaño del botón para cada una de ellas.

Nuevamente se colocó en el panel de Acción-botón de la opción SI en el que ahora el script seria el siguiente:

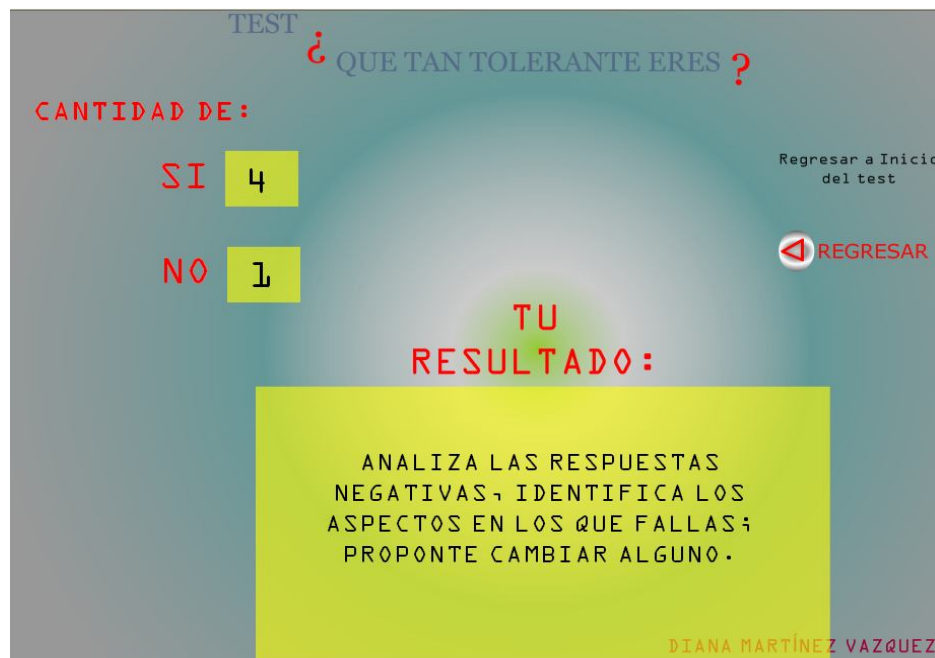
```
on(release){
  gotoAndStop("f3");
  si++;
}
```

El script para la opción NO:

```
on(release){  
    gotoAndStop("f3");  
    no++;  
}
```

Se realizaron los mismos pasos de arrastrar el botón seleccionador para cada una de las opciones de las preguntas y ajustarlo respectivamente, en donde solamente cambia el nombre del fotograma, en este caso f4 y f5 respectivamente en el script el cual hará que cambie al siguiente fotograma.

En el fotograma 7 de la capa boton-resp, en el panel de propiedades opción fotograma se escribió f7; en este fotograma se insertaron 4 textos estáticos y 3 textos dinámicos. Este fotograma finalmente quedó como se puede observar en la figura 4.13.



Fuente: Elaboración propia

Figura 4.13- Fotograma f7

Para los textos estáticos se escribió los siguientes textos:

- CANTIDAD DE:
- SI
- NO
- Regresar a Inicio de Test
- TU RESULTADO:

Para los 3 textos dinámicos, en el panel de propiedades en la opción var se colocó: si, no y resul.

EN LA CAPA resultado de la Escena 7

En la capa resultado en su fotograma 1; en el panel de Acciones-fotograma se escribió el siguiente script:

```
stop();  
si=0;  
no=0;
```

En el fotograma 7 de la capa realiza se insertó un fotograma clave vacío, y en el panel de Acciones-fotograma se escribió el siguiente script:

```
if (si>no){  
    if (si==5){  
        resul="ERES UNA PERSONA TOLERANTE";  
    } else {  
        resul="ANALIZA LAS RESPUESTAS NEGATIVAS, IDENTIFICA LOS  
ASPECTOS EN LOS QUE FALLAS; PROPONTE CAMBIAR ALGUNO.";  
    }  
}else {
```

```
    resul="DEBES DESARROLLAR ESTA CARÁCTERISTICA DE LA  
PERSONALIDAD, YA QUE NO ERES UNA PERSONA TOLERANTE."  
  }
```

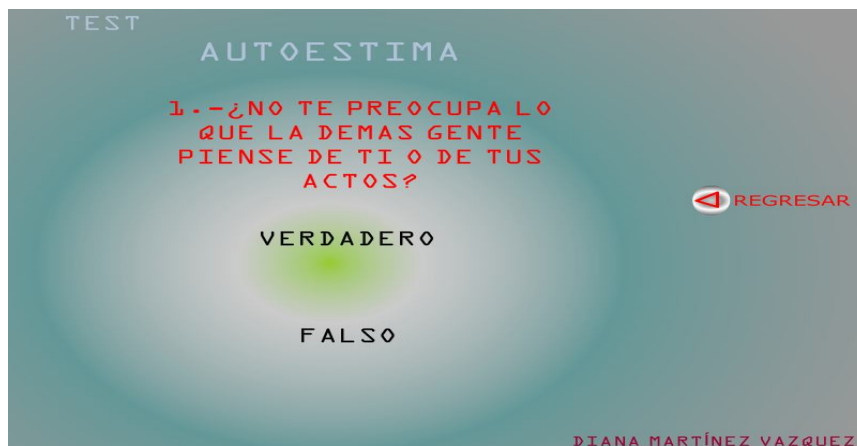
EN LA CAPA regresa de la Escena 7

En esta capa se requirió que se encontrará el botón de regresar en el fotograma 1 y 7 por lo que se arrastró de la biblioteca el botón regresa con nombre de instancia: tr, al fotograma 1 y 7 de esta capa y en el panel de acciones-fotograma se escribió el script para los 2 fotogramas:

```
stop();  
tr.onRelease = function (){  
  gotoAndStop("Escena 4", 1);  
};
```

4.7 LA ESCENA 8 (TEST AUTOESTIMA)

Como se muestra en la figura 4.14, es el resultado final de la presentación del test de la Escena 8.



Fuente: Elaboración propia

Figura 4.14- Escena 8

La escena 8 contiene el test de autoestima para mas información acerca del test vea el Anexo 3.

Para la realización de este test, se inserto la Escena 8. En la cual fueron necesarias 5 capas principales con nombres:

- fondo
- preguntas-a
- btn-vf
- realiza-a
- r-menu

EN LA CAPA fondo de la Escena 8

En la capa fondo se dibujó un rectángulo con un color de relleno: #99CC33, se insertaron 2 textos estáticos con los textos TEST y AUTOESTIMA Respectivamente.

EN LA CAPA preguntas-a de la Escena 8

En la capa preguntas-a se posicionó en el fotograma 1 y en el panel de propiedades en la opción fotograma escribir a1; realizar lo mismo hasta el fotograma a11; esto con el fin de identificar a cada fotograma con su respectivo nombre.

Para la realización de este test se requieren hacer 10 preguntas al alumno; por lo que será necesario que en cada fotograma se inserte 1 pregunta con sus respectivas opciones de respuesta.

Ahora en el fotograma 11 se identificó en el panel de propiedades como a11; donde se insertó un texto estático con el texto: RESULTADO.

Para mostrar el resultado del test, en el fotograma 12 de la capa preguntas dibujar 4 rectángulos con el color de relleno #FFFF00 y alfa: 50%.

EN LA CAPA btn-vf de la Escena 8

Para activar alguna de las opciones de respuesta del test, se agregará de la biblioteca el botón seleccionador.

En esta capa en su fotograma f1 se colocó el botón seleccionador sobre la opción VERDADERO, y se ajustó con la herramienta de transformación libre al tamaño de esta opción, se volvió a arrastrar el botón seleccionador y se colocó encima de la opción FALSO y se ajustó al tamaño de esta opción.

Para activar el botón de la opción VERDADERO e ir guardando la respuesta seleccionada, en el panel de las acciones del botón se escribió el siguiente script:

```
on (release){
    gotoAndStop("a2");
    v+=3;
}
```

Para activar el botón de la opción FALSO e ir guardando la respuesta seleccionada, en el panel de las acciones del botón se escribió el siguiente script:

```
on (release){
    gotoAndStop("a2");
    f+=0;
}
```


Se posicionó en su fotograma 2, que es donde se insertó nuevamente el botón seleccionador encima de cada opción VERDADERO y FALSO de la pregunta 2, y dónde se ajustó el tamaño del botón para cada una de ellas.

Nuevamente se colocó en el panel de Acción-botón de la opción VERDADERO en el que ahora el script sería el siguiente:

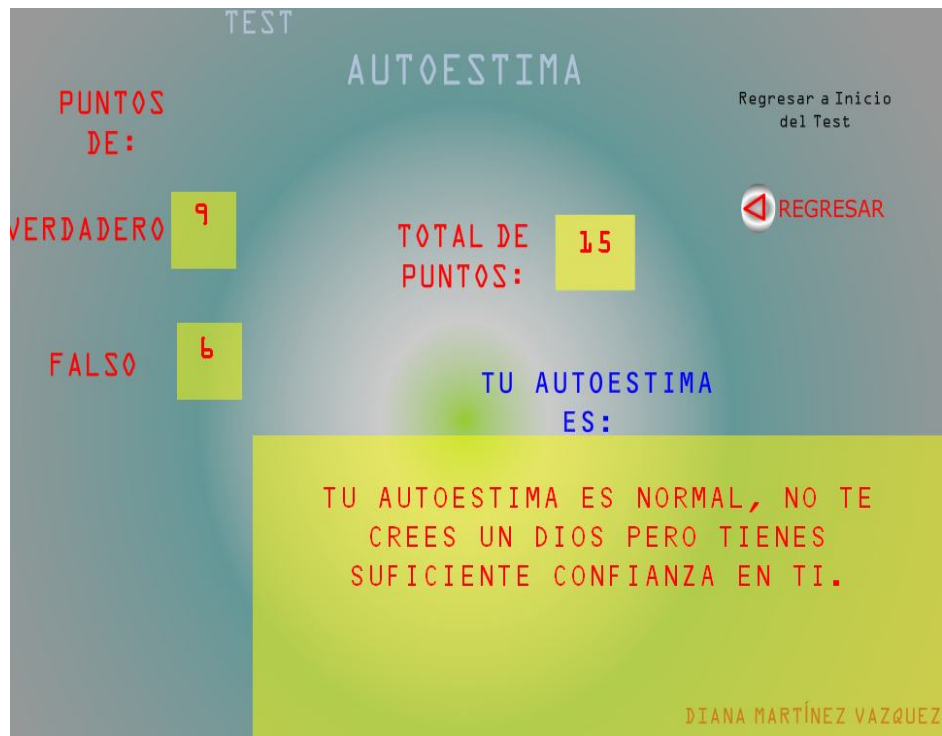
```
on (release){  
    gotoAndStop("a3");  
    v+=0;  
}
```

El script para la opción FALSO, de la pregunta 2:

```
on (release){  
    gotoAndStop("a3");  
    f+=3;  
}
```

Cabe mencionar que en cada pregunta según responda el alumno, se acumulara los puntos ya sea su respuesta de verdadero o falso y el script es el mismo donde varía el nombre del fotograma y los puntos acumulados ya sean 0 ó 3.

En el fotograma 12 de la capa btn-vf, en el panel de propiedades opción fotograma se escribió a12; en este fotograma se insertaron 6 textos estáticos y 4 textos dinámicos. Este fotograma finalmente quedó como se puede observar en la figura 4.15, estando en ejecución.



Fuente: Elaboración propia

Figura 4.15- Resultado de evaluación de test de autoestima en ejecución

Para los textos estáticos se escribió los siguientes textos:

- PUNTOS DE:
- VERDADERO
- FLASO
- Regresar a Inicio de Test
- TOTAL DE PUNTOS
- TU AUTOESTIMA ES:

Para los 3 textos dinámicos, en el panel de propiedades en la opción var se colocó: v, f, tp y resul.

EN LA CAPA realiza-a de la Escena 8

En la capa realiza-a en su fotograma 1; en el panel de Acciones-fotograma se escribió el siguiente script:

```
stop();  
v=0;  
f=0;
```

En el fotograma 12 de la capa realiza se insertó un fotograma clave vacío, y en el panel de Acciones-fotograma se escribió el siguiente script:

```
tp=v+f  
if (tp <=10 ){  
    resul="TU AUTOESTIMA ES BASTANTE BAJA, Piensa que al sentirte de  
esta manera estas creándote un efecto de derrota que no te ayudara a  
conseguir tus metas. Recuerda esta cita: TU PUEDES SER LO QUE TU QUIERAS,  
SOLO HAY UN OBSTACULO, TU MISMO.";  
}  
else{  
    if (tp >=10 and tp< 22){  
        resul="TU AUTOESTIMA ES NORMAL, NO TE CREES UN DIOS PERO  
TIENES SUFICIENTE CONFIANZA EN TI."  
    }else{  
        resul="TU AUTOESTIMA ES BUENA. CREES PLENAMENTE EN TI Y  
EN LO QUE HACES, Y ESTO TE DA MUCHA FUERZA NO CAMBIES."  
    }  
}
```

EN LA CAPA r-menu de la Escena 8

En esta capa se necesitó que se encontrará el botón de regresar en el fotograma 1 y 12 por lo que se arrastró de la biblioteca el botón regresa con

nombre de instancia: rau, al fotograma 1 y 12 de esta capa y en el panel de acciones-fotograma se escribió el script para los 2 fotogramas:

```
stop();
rau.onRelease=function(){
    gotoAndStop("Escena 4",1);
};
```

4.8 ESCENA 9 (MENÚ DE EJERCICIOS)

En esta escena se desarrollo un menú que contenga las siguientes opciones:

VALORES
IDEAS PRÁCTICAS
FACTORES
TOMA DE DECISION
¿QUÉ ESTILO QUIERO?

La escena 9 contiene los ejercicios para más información acerca de estos, ver los siguientes anexos: para los ejercicios de valores ver el anexo 4, para ideas prácticas ver el anexo 5, para factores ver el anexo 6, para toma de decisión ver el anexo 7 y para ¿Qué estilo quiero? Ver el anexo 8.

Como se muestra en la figura 4.16, es el resultado final de la realización de la Escena 9, estando en ejecución.



Fuente: Elaboración propia

Figura 4.16- Escena 9

Para la realización de esta escena, se insertó una nueva, en este caso será la escena 9, la cual se compone de las capas:

- fondo
- botones-op
- texto-op
- colocar
- divej
- b-regresar
- e-mail

EN LA CAPA fondo

Se dibujó un rectángulo con un color de relleno tipo radial: #99CC33, y se agregó un clip de película con nombre: información-b, este clip es un texto estático con el texto INFORMACIÓN, al cual tiene un movimiento hacia la izquierda de la Escena.

EN LA CAPA botones-op

Se creó un símbolo de tipo botón con el nombre opcionej

Para dibujarlo se utilizó la herramienta lápiz y con su opción suavizar se crearon las curvas, aplicando un color de trazo: #FFFFFF y un color de relleno: #FFFF00, sus dimensiones: An: 140, Al: 60 coordenadas X: 0.0 Y: 0.0, este botón solo tendrá 2 estados: reposo y sobre.

Estando en la escena y en la capa de botones-menu, se colocó de la biblioteca en escena el símbolo de botón bm, y su nombre de instancia: bm1, colocar el botón en escena con las coordenadas X: 250 Y: 120, ya que serán 4 opciones de menú, se insertó 4 veces el botón en escena, solo que con diferentes coordenadas y nombres de instancia, para la segunda opción las coordenadas serán de X: 390 Y: 120 con nombre de instancia: bm2, para la tercera opción sus coordenadas serán de X: 530 Y: 120 con nombre de instancia: bm3, para la cuarta opción sus coordenadas son de X: 670 Y: 120 con nombre de instancia: bm4.

EN LA CAPA texto-op de la Escena 9

Para los textos en los botones, estando en la capa nombres, encima de cada botón se insertaron textos estáticos fuente: Georgia, tamaño de fuente: 17, color de relleno de caracteres: #FF00FF y con los textos VALORES, IDEAS PRACTICAS, TOMA DE DESICION, FACTORES, ¿QUÉ ESTILO QUIERO? respectivamente.

EN LA CAPA colocar de la Escena 9

Para realizar el movimiento de una opción a otra en el menú, y visualizar en que opción activa se encuentra y así diferenciarla de las demás opciones, se realizó lo siguiente:

Se utilizó la misma forma del botón opción, para lo que se creó un símbolo de tipo clip de película, con el nombre: sigue, aplicando un color de trazo: #FFFFFF y un color de relleno: #66FFFF alfa: 45%, sus dimensiones serán An: 140, Al: 60 y coordenadas X: 0.0 Y: 0.0.

En la capa colocar, se inserto el clip de película sigue en las coordenadas X: 250 Y: 120, que es justo encima del botón con nombre de instancia siguee.

Ahora para realizar el movimiento del clip de película siguiente en las distintas opciones, se colocó en el fotograma 1 de la capa colocar y en el panel Acciones-fotograma, se escribió el script:

```
div1.stop();
camb=2;
for(var i=1; i<10; i++){
  this["op"+i].pag=i;
  this["op"+i].onPress=function(){
    coord=this._x;
    div1.gotoAndStop(this.pag);
  };
}
this.onEnterFrame=function(){
  siguee._x+=(coord-siguee._x)/camb;
};
```

EN LA CAPA `div` de la Escena9

El lugar dónde se mostrara la información de acuerdo con la opción seleccionada por el alumno, se realizó lo siguiente:

Primero se creó un símbolo de tipo clip de película con el nombre: `div`, el cuál contendrá 3 capas con nombres:

`fdiv`

`divisiones`

`sc-ej`

`sc-p`

EN LA CAPA `fdiv` del clip de película `div`

En la capa `fdiv` se dibujó un rectángulo con dimensiones An: 800, Al: 450 y coordenadas X: 0.0 Y: 0.0, un color de trazo: `#FFFFFF`, altura de trazo: 7 y un color de relleno: `#709898`, este rectángulo servirá como fondo mostrar la información.

EN LA CAPA `divisiones` del clip de película `div`

En la capa `divisiones`, estando en el fotograma 1, se insertaron 2 textos dinámicos con nombres de instancia: `tp` y `te`, tipo de línea: Multilínea, `tp` con dimensiones An: 370, Al: 379.4 y coordenadas X: 20 Y: 36, para `te` con dimensiones An: 310, Al: 367.4 y coordenadas X: 453.9 Y: 46, entonces se posicionó en el fotograma 2 y aplicar un fotograma clave vacío dónde nuevamente se insertó otros 2 textos dinámicos con las mismas propiedades, de igual forma para el fotograma 3, 4 y 5, esto para mostrar la información de las opciones que se tienen en el menú creado.

EN LA CAPA sc-ej del clip de película div

En el clip div, en la capa sc-ej, se arrastró de la biblioteca el botón bscll en las coordenadas X: 775.8 Y: 36.5 y en el panel de acciones del botón se agregó el siguiente script que servirá para desplazar el texto hacia arriba:

```
on (press, keyPress "<Up>") {  
  te.scroll -=2;  
}
```

Nuevamente se insertó el botón bscll, y se giro de tal manera que los triángulos queden hacia abajo. Con coordenadas X: 775.8 Y: 359.1 y en el panel de acciones del botón se escribió este script que servirá para desplazar el texto hacia abajo:

```
on (press, keyPress "<Down>") {  
  te.scroll += 2;  
}
```

Como anteriormente ya se habían creado los textos dinámicos con sus propiedades respectivamente, se seleccionaron los textos dinámicos del fotograma 1 que se encuentra en la capa div y se hizo un clic derecho en un nodo y se eligió la opción desplazamiento permitido, nuevamente se posiciono ahora en el fotograma 2 y seleccionando los textos dinámicos se realizaron los mismos pasos y de igual manera para los textos dinámicos que se encuentran en el fotograma 3, 4 y 5.

EN LA CAPA sc-p del clip de película div

En el clip div, en la capa sc-p, se arrastró de la biblioteca el botón bscll en las coordenadas X: 405 Y: 36 y en el panel de acciones del botón se agregó el siguiente script que servirá para desplazar el texto hacia arriba:

```
on (press, keyPress "<Up>") {  
  tp.scroll -=2;  
}
```

Nuevamente se insertó el botón bscll, y se giro de tal manera que los triángulos queden hacia abajo. Con coordenadas X: 405 Y: 346.7 y en el panel de acciones del botón se escribió este script que servirá para desplazar el texto hacia abajo:

```
on (press, keyPress "<Down>") {  
  tp.scroll += 2;  
}
```

Y finalmente se insertó el clip de película div, en la capa divej de la escena 9.

EN LA CAPA b-regresar de la Escena 9

En esta capa se arrastró de la biblioteca el botón regresar, y como nombre de instancia: reg, al cual en el panel Acciones-fotograma se insertó el código:

```
stop();  
  reg.onRelease = function () {  
    gotoAndStop("Escena 4", 1);  
  };
```

Este código lleva a la Escena 4

EN LA CAPA e-mail de la Escena 9

En esta capa se creó un botón que permite abrir la página de Internet de Hotmail, para que el alumno envíe sus ejercicios por e-mail al maestro.

El script para este botón:

```
on (release){  
    getURL('http://login.live.com/login.srf?wa=wsignin1.0&rpsnv=10&ct=124  
1480619&rver=5.5.4177.0&wp=MBI&wreply=http:%2F%2Fmail.live.com%2Fde  
fault.aspx%3Frru%3Dhotmail%253ffti%253dyes%26reason%3Dnocookies&lc=  
3082&id=64855&mkt=es-MX',_blank);  
}
```

ANEXOS

ANEXO 1

TEST ¿CUÁL ES SU MODO DE APRENDIZAJE?
1.- ¿Cuál de estas frases de <acción> tiende a usar con mas frecuencia? (a) Frases visuales como <veo la imagen> (b) Frases auditivas como <si te he oído bien> o <alto y claro> (c) Frases de acción como <enfrentarse a>
2.- Acaba de comprar una barbacoa ¿Cómo se dispone a montarla? (a) Se fía del diagrama o de la imagen de la caja (b) Lee las instrucciones mientras trabaja (c) Experimenta hasta que descubre dónde va cada pieza
3.- Se le pide que explique a los clientes de otra ciudad cómo funciona una máquina (a) Envía las instrucciones por fax (b) Habla con la gente que la usará (c) Deja primero que lo intenten y luego contesta sus preguntas por teléfono
4.- ¿Qué considera como el factor más importante en un ambiente de trabajo? (a) Que esté arreglado y sea atractivo (b) Que no haya distracciones o ruido (c) Que haya espacio para moverse y disponer de su equipo
5.- ¿Con qué rapidez habla en una conversación normal? (a) A veces habla demasiado rápido para alguno de sus interlocutores (b) A ritmo medio (c) siempre le gusta pensar lo que va a decir; habla despacio
6.- Un amigo le indica la dirección para llegar a su casa ¿Qué prefiere? (a) Que le trace un mapa claramente marcado (b) Que le indique la dirección con palabras (c) Que le explique la ruta en relación con un trayecto que haya seguido antes.
7.- Su jefe dará un seminario sobre política de la empresa. ¿Qué prefiere? (a) Que de amplias notas escritas (b) Que hable y dé notas al final (c) Ensayar un guión que demuestre la política de la empresa

<p>8.- Tiene que describir una secuencia compleja de sucesos. Como ayuda para hacerse entender:</p> <p>(a) Dibuja un diagrama</p> <p>(b) Hace descripciones verbales muy vivas de la acción</p> <p>(c) Usa cualquier ayuda que encuentre a mano</p>
<p>9.- Piense en sus actores favoritos. ¿Qué es lo que más le gusta de ellos?</p> <p>(a) La forma de utilizar sus caras</p> <p>(b) La forma de utilizar sus voces</p> <p>(c) La forma de utilizar sus cuerpos</p>
<p>10.- ¿Cuál de estos tipos de rompecabezas preferidos resolver?</p> <p>(a) El crucigrama <difícil> o críptico del periódico</p> <p>(b) Un acertijo</p> <p>(c) Algo táctil, como un complicado <rompecabezas chino></p>
<p>11.- Al intentar recordar cómo se escribe una palabra, ¿Qué le parece más útil?</p> <p>(a) Imaginar la palabra en la cabeza</p> <p>(b) Pronunciar la palabra en voz alta</p> <p>(c) Escribir diferentes versiones de la palabra</p>
<p>12.- Al contarle la trama de una película a un amigo, describe cómo se comportó el héroe en términos de:</p> <p>(a) Lo que le indujo a hacer lo que hizo</p> <p>(b) Lo que dijo</p> <p>(c) Las acciones de los personajes principales</p>
<p>13.- Desea dedicar mas tiempo a propósitos culturales. ¿Qué preferiría hacer?</p> <p>(a) Visitar una galería de arte</p> <p>(b) Ir a un concierto de música clásica o la ópera</p> <p>(c) Tomar clases de cerámica o de baile</p>
<p>14.-Cuál de las siguientes acciones olvidará con mayor probabilidad?</p> <p>(a) Transmitir un mensaje telefónico</p> <p>(b) El contenido de la lista de compra de un amigo</p> <p>(c) La disposición de unos grandes almacenes que no conoce</p>
<p>15.- Cree que la buena dirección es, fundamentalmente?</p> <p>(a) Ser capaz de ver una imagen más amplia</p> <p>(b) Mantener discusiones con su equipo</p> <p>(c) Poner <manos a la obra> y estar siempre en el meollo del asunto</p>

Si ha marcado sobre todo A

Tiene un modo visual dominante. los que aprenden visualmente captan los conceptos más rápida y meticulosamente si interpretan la información de una manera pictórica o diagramática, y prefieren: leer la información nueva, antes que escucharla. Usar diagramas, esquemas y punteros al tomar notas. crearse imágenes mentales para ayudar a la memoria. Producir informes escritos antes que presentaciones habladas

Si ha marcado sobre todo B

Tiene un modo auditivo dominante. Los que aprenden auditivamente comprenden las cosas más rápidamente al usar literalmente sus oídos. Les gusta que se les traslade la información por medio del sonido, y la asimilan mejor: Al escuchar cuidadosamente, sin distraerse tomando notas. En caso necesario pueden tomar las notas más tarde. Pedir explicaciones verbales de los diagramas. Leer instrucciones complicadas o pasajes escritos en voz alta. Grabar y volver a escuchar el material que desean aprender. Asegurarse de que tienen pocas distracciones.

Si ha marcado sobre todo C

Tiene un modo cenestésico dominante y comprende de una forma más óptima mediante un método de aprendizaje de manos a la obra. Tienden a convertir la información en una forma que se pueda sostener o <representar>. les gusta: pedir demostraciones prácticas cuando sea posible. Ensayar nuevos guiones antes del acontecimiento <<real>>. Observar a las personas y los procesos en acción para poder imitarlos. Evitar quedarse sentados y quietos cuando tienen que aprender o trabajar; moverse les ayuda a pensar."¹

ANEXO 2

TEST ¿Qué tan tolerante es usted?	Si	No
1. ¿Conservo la calma cuando alguien contradice mis ideas?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. ¿Busco el diálogo cuando hay conflictos?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. ¿Mantengo la calma ante los errores?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. ¿Escucho con paciencia a quien no piensa como yo?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

¹ Notas académicas de secundaria

5. ¿Soy conciente que la injusticia exige reparación?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
---	--------------------------	--------------------------

2

ANEXO 3

TEST AUTOESTIMA

<p>1. No te preocupa lo que la demás gente piense de ti o de tus actos. Verdadero falso</p> <p>2. Preguntas e indagas lo que la gente prefiere o le gusta de ti verdadero falso</p> <p>3. Muchas veces piensas que tu trabajo no tiene valor verdadero falso</p> <p>4. Cambiarías muchas cosas de tu personalidad verdadero falso</p> <p>5. Sabes que cualquier cosa que te propongas lo puedes conseguir verdadero falso</p> <p>6. Te sientes querido/a por todo el mundo verdadero falso</p> <p>7. No estás contento/a con tu físico verdadero falso</p> <p>8. Es fácil herir tus sentimientos verdadero falso</p> <p>9. Siempre has vivido con muchos complejos verdadero falso</p> <p>10. Cuando discutes con alguien siempre crees tener la razón verdadero falso</p>
<p>Puntuación entre 0 y 10</p> <p>Tu autoestima es bastante baja. Piensa que al sentirte de esta manera estás creándote un efecto de derrota que no te ayudará a conseguir tus metas. Recuerda esta cita: "Tu puedes ser lo que quieras, solo hay un obstáculo, tú mismo.</p> <p>Puntuación entre 10 y 22</p> <p>Tu autoestima normal. No te crees un dios pero tienes suficiente confianza en ti.</p> <p>Puntuación entre 22 y 30</p> <p>Tu autoestima es buena. Crees plenamente en ti y en tu trabajo, y esto te da mucha fuerza. No cambies.</p>

3

² <http://www.lafamilia.info/valoresenlafamilia>

³ <http://www.todotest.com>

ANEXO 4

Escena 9 (ejercicios VALORES)

El General francés José Hugo, padre del famoso escritor Víctor Hugo, después de una dura batalla contra los españoles, cabalgaba en el campo cubierto de cadáveres, acompañado de su fiel ayudante.

De pronto, oyó un quejido y se detuvo.

Era un soldado enemigo herido, el cual suplicaba:

- ! Tengo sed!... !Agua!

El General ordeno a su ayudante que le diera algunos tragos de ron.

Mientras el ayudante se los daba, el hombre herido de pronto se incorporo y, con rapidez de relámpago, disparo su revolver contra el General.

El proyectil alcanzo el gorro del General, el gorro cayo al suelo y el caballo se encabrito. pero el General, sin perder la calma, ordeno.

-Dale igualmente de beber.

EJERCICIO:

¿Que opinas de esta historia?

¿Qué opinas de las personas en relación al General?

¿Como reaccionarias en el caso del General?

Cuando un hombre se encuentra en situaciones difíciles, especialmente si esta en juego su vida, la primera respuesta que aflora es la ira y la violencia; en el caso del general José Hugo, este responde d una forma inesperada, para muchos irracional. Sin embargo, en la medida en que progresamos en el estudio y vivencia de los valores, entendemos estas formas de actuar.

4

⁴ GONZÁLEZ Herrera, Rosa M. *La didáctica de los valores, Guía practica*. 1ª ed., Ediciones Castillo, S.A. DE C.V., 1998. p. 16.

ANEXO 5

Escena 9 (ejercicios IDEAS PRACTICAS PARA EL ESTUDIO)

IDEAS PRACTICAS PARA EL ESTUDIO Existen muchos métodos de estudio, sin embargo, solo tu puedes seleccionar el que deseas seguir. Muchos estudiantes se quejan de que "estudian pero no se les pega nada", de "tengo mente de teflón" y otros lemas semejantes. ¿Donde se encuentra la falla? pueden existir varios motivos, talvez algún problema o "asunto" especial que no ayuda a tu concentración, pero si te esfuerzas en ejercitar los consejos de este tema. es muy probable que tu estudio sea mas practico. En este tema, se hace énfasis en la necesidad de distinguir los tipos de lectura, para poder utilizar el que corresponde en cada caso. Los tipos de lectura son:

DE INFORMACION.- Es lo que obtenemos con la lectura de periódicos, algunos tipos de revistas o documentales.

DE ESTUDIO.- Con este tipo de lectura pretendemos aprender; en este apartado se incluye la lectura de consulta y de investigación, que servirán para ampliar la cultura.

DE RECREACION.- Son obras literarias que leemos porque lo deseamos, que nos agrada leer; por ejemplo: cuentos, novelas, poemas, etc.

DE ENTRETENIMIENTO.- A la que pertenecen las revistas que encontramos cuando vamos al dentista, como las publicaciones de "Eres", "15 a 20", "Vanidades", etc. Son lecturas para matar el tiempo, para "esperar con paciencia". Si olvidas, por ejemplo, un articulo que leíste en una revista de entretenimiento ¿Que sucede?... ¿y si olvidas un articulo periodístico?... En cambio, si olvidas una lectura de estudio, lo más probable es que pases un mal rato... La lectura de estudio es mucho más exigente, requiere concentración, dedicación, esfuerzo...

EJERCICIO:

Ahora, unos consejos prácticos para lograr la concentración: Una vez que encuentres el lugar mas adecuado para el estudio, no olvides que siempre será el mismo y a la misma hora. PREPARATE PARA HACER 4 SENCILLOS EJERCICIOS: 1.- Ponte de pie, con los brazos

sobre la cabeza, levántalos lo mas alto posible. Luego inclínate y deja caer el torso libremente. Deja que tu cuerpo rebote con suavidad, 10 veces seguidas.

2.- Inclina la cabeza hasta tocarte el pecho con la barbilla, haz rotar la cabeza lentamente, 2 veces a la derecha y 2 a la izquierda.

3.- Coloca los dedos en la base del cráneo, en la parte de atrás del cuello. Oprime suavemente y luego suelta lentamente; vuelve hacerlo hacia abajo, a lo largo de la columna vertebral.

4.- Mueve los hombros en círculos, 5 veces adelante y 5 hacia atrás.

Ahora repite la frase convenida: " Ahora debo concentrarme en esto" ... Analiza el material de estudio y empieza por lo mas difícil.

LOGRARAS EXCELENTES RESULTADOS!!!!

ANIMO!!

5

ANEXO 6

ESCENA 9 (FACTORES)

FACTORES QUE INTERVIENEN EN EL APRENDIZAJE:

ATENCION INTERESES VOLUNTAD HABITOS ESTADOS AFECTIVOS MOTIVACION
CONCENTRACION ACTITUD ORGANIZACIÓN COMPRENSION

Existe motivación, si sabes exactamente lo que esperas obtener de tu estudio. El logro de objetivos de estudio, la necesidad de conocer y aumentar la propia comprensión, impulsa de por si a aprender. La sensación de fatiga que produce el estudio no corresponde a la fatiga física, sino a una caída de la motivación. Tu debes cultivar la voluntad de aprender, ya que el estudio requiere esfuerzo, dedicación, y entrega total, para lo cual se necesita férrea voluntad.

EJERCICIO:

DE LOS FACTORES DEL APRENDIZAJE CITADOS, ANOTA LOS QUE TU CREAS QUE SON LA CAUSA DE TU BAJO RENDIMIENTO ESCOLAR

6

⁵ Idem

ANEXO 7

ESCENA 9 (TOMA DE DECISIÓN)
<p>TOMA DE DECISION</p> <p>TODAS LAS DECISIONES TIENEN UNA SEGUNDA PARTE...UNA CONSECUENCIA.</p> <p>SITUACION 1 El maestro de ciencias 1 pidió una muy buena exposición en equipo para la próxima semana.</p> <p>SITUACION 2 En las últimas semanas no te ha ido bien con una de tus maestras, pues ella te ha dicho que piensa que no te importa su materia.</p> <p>SITUACION 3 Mantener los apuntes al corriente es necesario para tener material de estudio y repaso e implica poner atención en varios aspectos.</p>

EJERCICIO:
<p>TU ¿QUE DECISION TOMARIAS PARA CADA UNA DE LAS SITUACIONES EXPUESTAS?</p> <p>SITUACION 1 (DECISION 1)</p> <p>Tratas de reunirte con tus compañeros(as) que junto contigo pueden hacer un excelente trabajo.</p> <p>SITUACION 1 (DECISION 2)</p> <p>Buscas reunirte con los compañeros(as) con quienes te la pasas bien, aun cuando sabes que será muy difícil hacer un buen trabajo con ellos.</p> <p>SITUACION 2(DECISION 1)</p> <p>Levantas los hombros y dices que piense lo que quiera a mi no me importa, total que me repruebe.</p> <p>SITUACION 2(DECISION 2)</p> <p>Te das cuenta de esa situación y pones especial interés en mostrarle que no es que no te guste su materia, sino que se te hace muy difícil.</p> <p>SITUACION 3(DECISION 1) Prefieres pensar que es un fastidio poner atención a los apuntes</p>

⁶ Ibidem

y que mejor luego veras a quien se los pides.

SITUACION 3(DECISION 2) Sabes que no te es fácil, por eso, día con día trabajas un poco en tus apuntes y así evitas que el trabajo se atrase.

Si ya has terminado de reflexionar y contestar sobre las situaciones tipo que se te propusieron, ahora es importante que medites en la segunda parte de cada decisión que hayas tomado, es decir, en las consecuencias de las mismas.

Trata de imaginar algunas consecuencias de cada decisión que tomaste .

RECUERDA QUE UNA CONSECUENCIA NO ES NI POSITIVA NI NEGATIVA SINO SIMPLEMENTE ES EL RESULTADO DE NUESTRAS ACCIONES.

7

ANEXO 8

ESCENA 9 (¿QUÉ ESTILO QUIERO?)

¿QUE ESTILO QUIERO?

ESTILOS PERSONALES

PENSANTE-ACTIVO Prefiere tomar en cuenta todas las actividades que necesita hacer antes de dedicarse a una de ellas, ya sean de estudio o de diversión, puede ser flexible pero no deja las cosas para el último momento. Planea y trabaja. Logra un alto nivel de autorregulación.

CONTROLA SU DESEMPEÑO.

NO PENSANTE-ACTIVO No toma en cuenta las actividades a realizar, no se organiza, sabe que tiene que HACER COSAS pero no sabe cuales, cuando ni como. Las cosas se le enciman y no logra controlarlas. Se abruma, se preocupa y pierde la motivación. Logra un bajo nivel de autorregulación.

SU DESEMPEÑO ES AZAROSO.

PENSANTE-PASIVO Toma en cuenta la gran mayoría de sus actividades, planea, pero le es difícil iniciar el trabajo. Puede ser muy flexible con lo que tiene que hacer y va dejando "cabos sueltos". Se da cuenta de lo que le hace falta, pero no encuentra el momento para atenderlo. Logra un mediano nivel de autorregulación.

TIENE RELATIVO CONTROL DE SU DESEMPEÑO.

NO PENSANTE-PASIVO No toma en cuenta las actividades a realizar, no se organiza, no sabe si tiene algo por hacer, se siente como perdido(a) y desmotivado(a). No logra el mínimo control de su trabajo. No sabe por que "LE VA MAL" y busca culpables. No ha logrado autorregularse.

SU DESEMPEÑO ES MUY BAJO.

EJERCICIO:

¿CON CUAL ESTILO TE IDENTIFICAS?

Los estilos personales no son algo fijo, sino que tu los vas definiendo por tus formas

⁷ Abaunza Gabriela, Canales Leticia, Delgado Georgina, Saad Elisa. *ORIENTACIÓN Y TUTORÍA 1: 1ª ed.*, Ángeles Editores, S.A. DE C.V., México 2007 p. 39.

personales, pero siempre puedes hacer los cambios que decidas en cualquier sentido. Lo importante es que te hagas consciente de como te afecta una u otra forma (estilo) de conducirte en la escuela.

A continuación se te presentan algunas situaciones típicas de la dinámica escolar cotidiana; ¿CON QUE ESTILO TE HAS MANEJADO? ¿QUE DECISIONES HAS TOMADO? y de ser necesario, ¿EN QUE PODRIAS REALIZAR UN AJUSTE QUE TE AYUDE A LOGRAR UN MEJOR DESEMPEÑO?.

SITUACION 1 Tener un calendario de actividades, tareas y exámenes.
ME HE MANEJADO... PODRIA HACER UN CAMBIO Y ... MEJORAR EN?

SITUACION 2 Mantener ordenados mis cuadernos y materiales.
ME HE MANEJADO... PODRIA HACER UN CAMBIO Y ... MEJORAR EN?

SITUACION 3 Entregar todos los reportes que me solicitan en la forma requerida.
ME HE MANEJADO... PODRIA HACER UN CAMBIO Y ... MEJORAR EN?

SITUACION 4 Apoyar el desempeño de la clase
ME HE MANEJADO...

PODRIA HACER UN CAMBIO Y ... MEJORAR EN?

SITUACION 5 Definir mis tiempos de estudio y diversión.

ME HE MANEJADO...

PODRIA HACER UN CAMBIO Y ... MEJORAR EN?

SITUACION 6 Dar importancia a mi aprendizaje escolar.
ME HE MANEJADO... PODRIA HACER UN CAMBIO Y ... MEJORAR EN?

SITUACION 7 Retomar temas difíciles para lograr entenderlos.
ME HE MANEJADO... PODRIA HACER UN CAMBIO Y ... MEJORAR EN?

SITUACION 8 Buscar soluciones a las necesidades y no solo pretextos.
ME HE MANEJADO... PODRIA HACER UN CAMBIO Y ... MEJORAR EN?

8

⁸ Idem p. 42.

CONCLUSIONES

En el transcurso de los años, nos ha tocado vivir una época en las que las transformaciones tecnológicas, culturales y sociales avanzan cada día a un ritmo sorprendente, lo que significa que surgen nuevos retos. Por lo que a su vez también conlleva al desarrollo de nuevos programas o en algunos, las actualizaciones de versiones, como en el caso de Flash; con los que se obtienen oportunidades de crear nuevos proyectos.

Y gracias a estos avances es que se tuvo oportunidad de desarrollar plenamente el contenido requerido del proyecto de esta tesis, con ayuda del programa Flash 8, ya que el uso de sus herramientas lo permite totalmente. Habiendo realizado animaciones convenientes para su utilización del alumno y del docente.

Por lo tanto es posible decir que esta tesis facilitará la comprensión y acción de los contenidos de esta asignatura tanto para el alumno como para el docente, para este será un apoyo importante lo que permitirá proporcionar una clase más atractiva e interesante para el alumno, logrando atraer el interés aun más por esta asignatura de nivel secundaria.

BIBLIOGRAFÍA

ABAUNZA GABRIELA, Canales Leticia, Delgado Georgina, Saad Elisa. *ORIENTACIÓN Y TUTORÍA 1*, 1ª ed., Ángeles Editores, S.A. DE C.V., México 2007 pp. 159.

ESCOBAR Valenzuela, Gustavo. *Ética*. 4ª ed., McGraw-Hill, Interamericana editores, S.A. DE C.V., 2000. pp. 237.

GONZÁLEZ Herrera, Rosa M. *La didáctica de los valores, Guía practica*. 1ª ed., Ediciones Castillo, S.A. DE C.V., 1998. pp. 133.

MICHEL Guillermo. *Aprende a Aprender: Guía de autoeducación*. 13ª ed., Trillas, S.A. DE C.V., México 1996 (reimp. 2000). pp. 220.

SEP (2006), *La orientación y la tutoría en la escuela secundaria. Lineamiento para la formación y la atención de los adolescentes*, 1ª ed., México, SEP (Biblioteca para actualización del maestro). pp. 38.

VIDALES Delgado Ismael. *ORIENTACIÓN educativa tercer grado*. 2ª ed., Trillas, S.A. DE C.V., México 1996 pp. 143.

OTRAS FUENTES:

Biblioteca de Consulta Microsoft® Encarta® 2004. © 1993-2003 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

ENCICLOPEDIA libre Wikipedia. <http://es.wikipedia.org/wiki/autoestima>

Interpolación de forma <http://www.desarrolloweb.com/manuales/39>
recuperado el 11 de enero 2009.

PAGINA oficial de adobe <http://www.adobe.com>

Quinta encuesta nacional de adicciones 2008 <http://www.milenio.com>
recuperado el 10 de marzo de 2009

TEST DE AUTOESTIMA <http://www.todotest.com> recuperado el marzo 2009

TEST DE TOLERANCIA <http://www.lafamilia.info/valoresenlafamilia> recuperado el
20 de febrero 2009