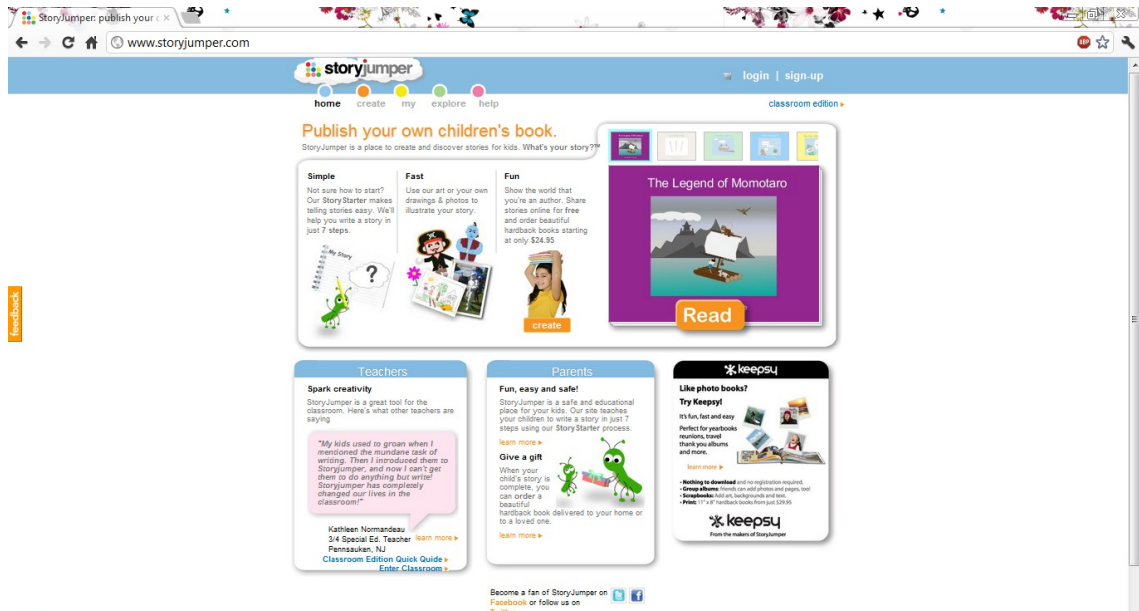


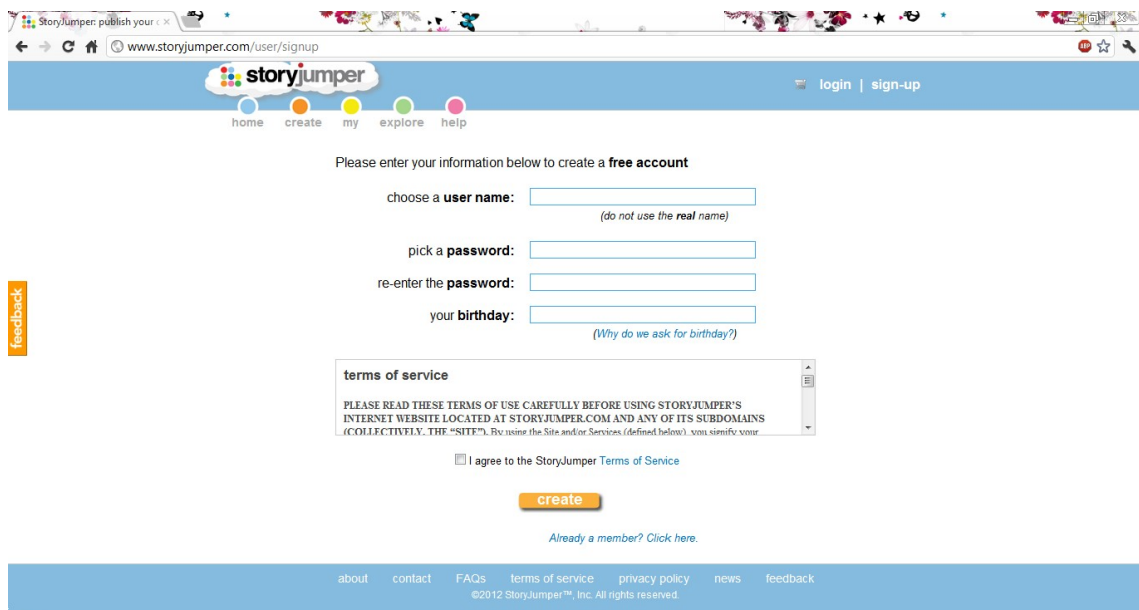
<b>HERRAMIENTA/APLICACIÓN WEB:</b>	<b>STORYJUMPER</b>
<b>URL:</b>	<a href="http://www.storyjumper.com/">http://www.storyjumper.com/</a>
<b>Autora:</b>	Shayla Palao Bosch
<b>DESCRIPCIÓN:</b>	
<p>Esta herramienta sirve para crear cuentos que se pueden ilustrar con imágenes y con fotos propias. Es muy útil para los niños ya que pueden empezar desde cero o seguir una historia ya empezada. Además, es muy sencillo de utilizar por lo que los niños pueden manejarlo casi sin ayuda de los adultos. Lo único en lo que pueden necesitar ayuda es a la hora de escribir el cuento.</p>	
<b>USO DIDÁCTICO:</b>	
<p>Esta herramienta se puede utilizar para la gran mayoría de las materias ya que se pueden inventar historias de temas muy variados. Por ejemplo, en lengua se puede hacer del tema que se quiera; en conocimiento del medio se puede hacer sobre la comida, o sobre los animales del zoo, etc...</p> <p>Esta herramienta es bastante interesante para utilizar en distintas lenguas ya que ayuda a que los niños practiquen la lengua de una forma motivadora.</p>	
<b>EJEMPLOS:</b>	
<p>A continuación voy a poner enlaces a cuentos que ya están hechos por otras personas, ya sean niños o adultos. Estos cuentos tienen la opción de ser editados además de ser comprados.</p> <p><a href="http://www.storyjumper.com/book/index/12492/The-Crab-Prince">http://www.storyjumper.com/book/index/12492/The-Crab-Prince</a></p> <p><a href="http://www.storyjumper.com/book/index/644/I-Can-Count-to-10">http://www.storyjumper.com/book/index/644/I-Can-Count-to-10</a></p> <p><a href="http://www.storyjumper.com/book/index/2234/Vegetable-Soup-A-to-Z">http://www.storyjumper.com/book/index/2234/Vegetable-Soup-A-to-Z</a></p>	

## TUTORIAL CÓMO UTILIZAR LA HERRAMIENTA APLICACIÓN:

1. Página de inicio. Primero debes escribir "Storyjumper" en el buscador de Google y al pinchar en la primera opción, te saldrá la siguiente página:



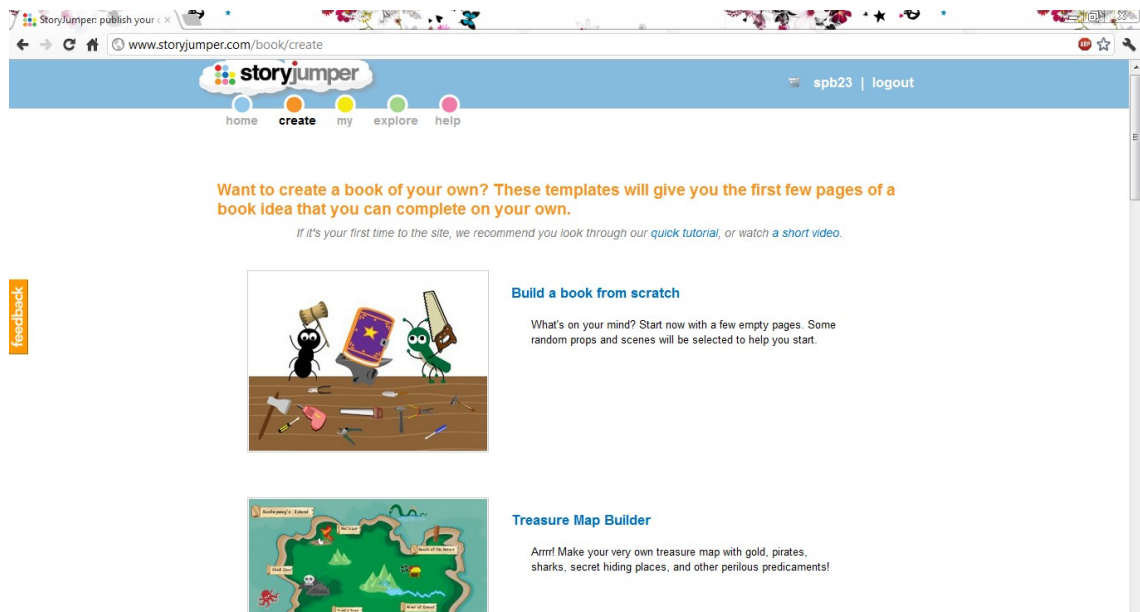
2. Para poder comenzar a diseñar el libro con los niños, primero debes registrarte en la página. Para registrarte debes pinchar en *Sign-up* que está en la parte superior izquierda y te saldrá lo siguiente:



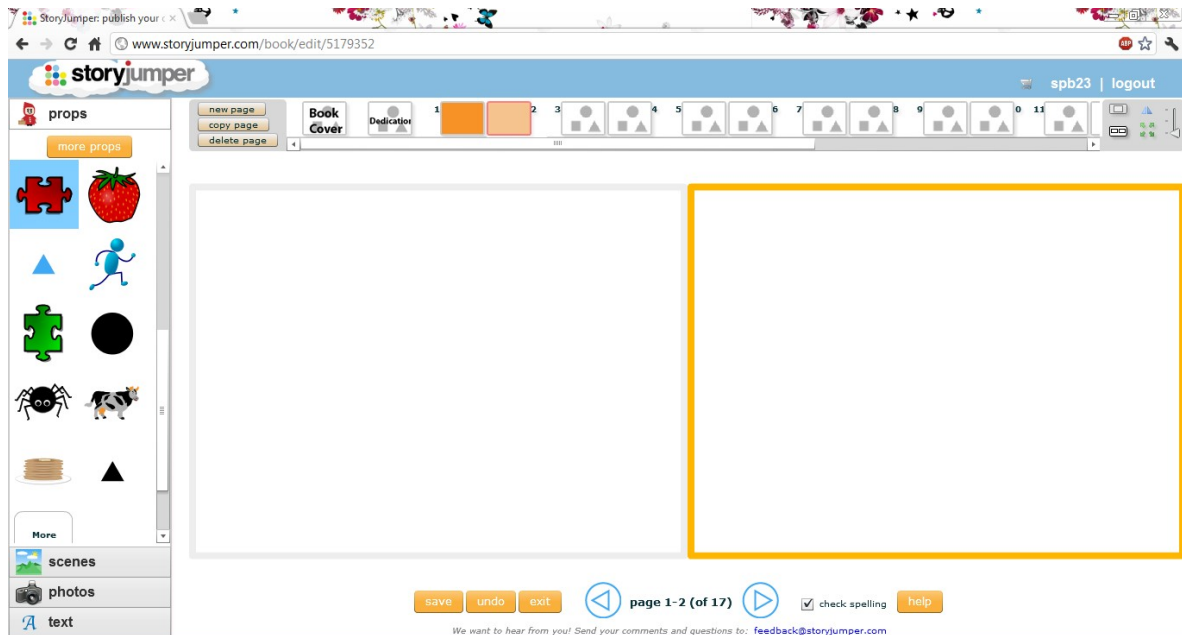
3. Después se te enviará un email de confirmación y ya puedes comenzar a hacer el libro.
4. Para comenzar a crear el libro debes pinchar, en la página principal, donde pone *Create*:



5. Después de pinchar ahí, nos saldrá la siguiente página. En esta página hay varias opciones para comenzar el libro. Las opciones son las siguientes: *Build a book from scratch* (Hacer un libro desde cero); *Treasure Map Builder* (Creador de mapas del tesoro); *Food Fun* (Comida divertida); *Ocean Tale* (Cuento oceánico); *Costumes* (Disfraces); *Trucks and Rescue* (Camiones y rescate); *Magic and Myth* (Magia y mitología); *Astrozone* (Zona astrológica) y *Train Time* (Hora de trenes) que se explicarán a continuación.

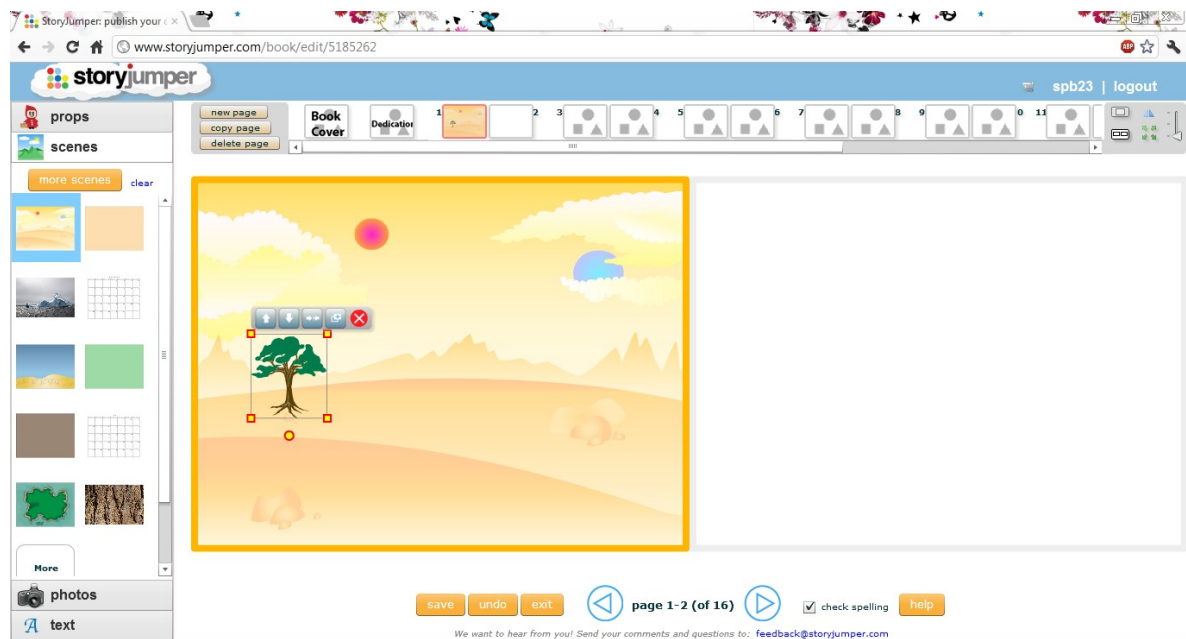


6. Vamos a comenzar con la primera opción que es *Build a book from scratch*. En este apartado se trata de confeccionar el libro con las ideas propias de los niños. Al pinchar aparecerá la siguiente página. Vamos a explicar ahora las diferentes opciones que hay. Se pueden poner imágenes predeterminadas pinchando en *Props*, para poner fondos se debe pinchar en *Scenes*. Además, pinchando en *Photos* se pueden añadir fotos desde el propio ordenador o desde una cuenta propia de *Flickr*. Por último, también se puede añadir el texto que se desee pinchando en *Text*.

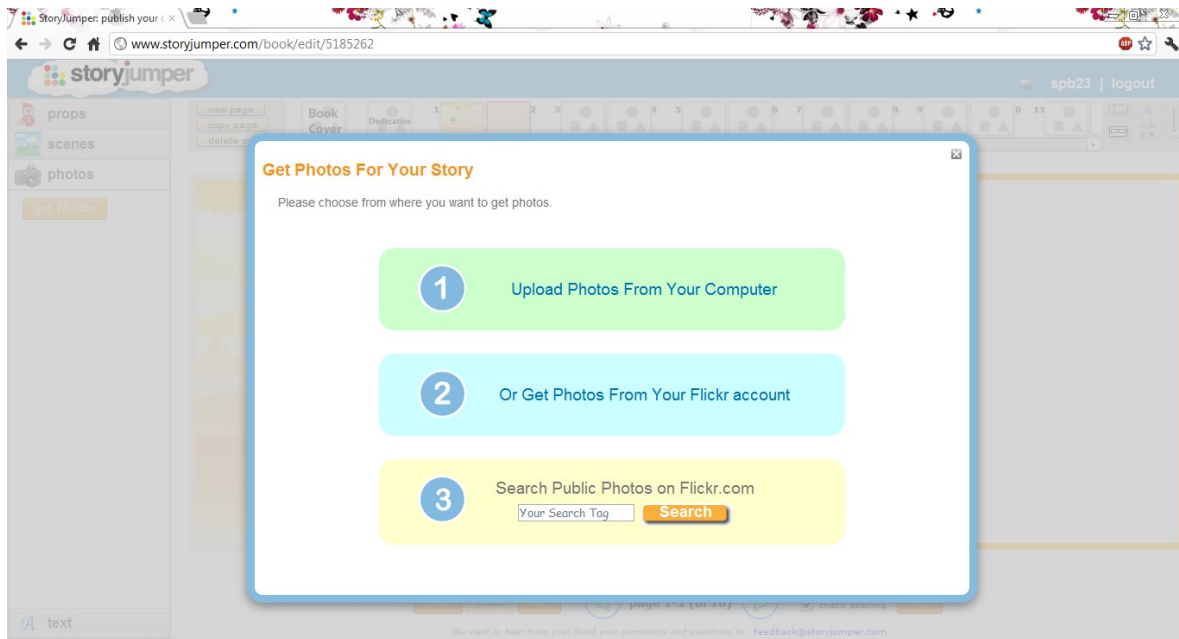


7. A continuación se verán ejemplos en los que se muestran todas estas opciones.

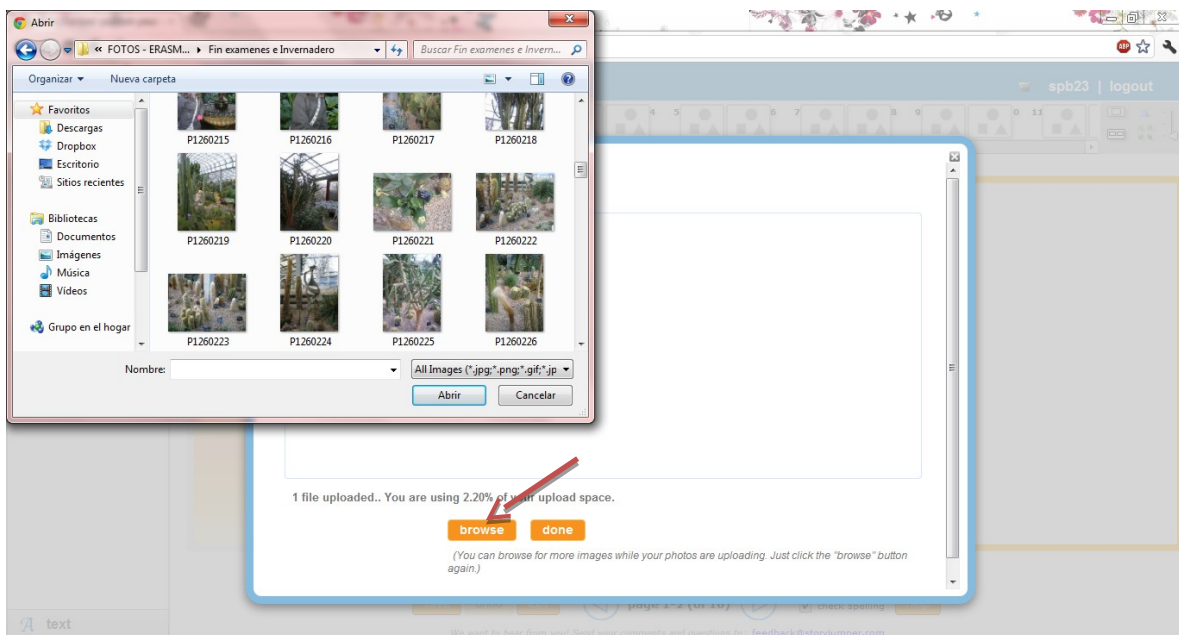
En esta primera imagen se ve una imagen insertada y un fondo. En cuanto al fondo no hay diversas opciones sino que se pincha en el fondo que se desee poner y se pone. Por otro lado, en cuanto a la imagen sí que hay diferentes opciones de edición. Por ejemplo, se puede pinchar y arrastrar hacia donde se desee, también se puede hacer más grande o más pequeña arrastrando de los cuadraditos que tiene en las esquinas así como girar hacia un lado u otro arrastrando desde el circulito que hay en la parte inferior central de la imagen. Justo encima de la imagen vemos cinco botones; los dos primeros son para mover la imagen, el tercero es para darle la vuelta a la imagen como si de un espejo se tratase, el cuarto es para duplicar la imagen tantas veces como se quiera, y el último botón es para eliminar la imagen.



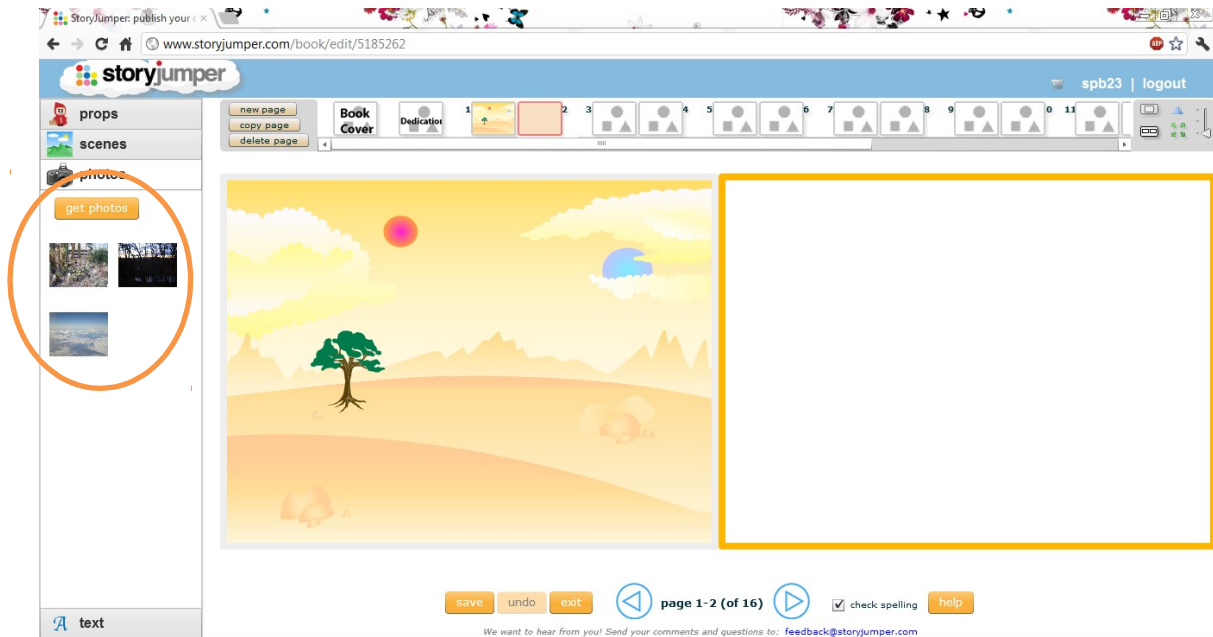
Ahora vamos a añadir fotos desde el propio ordenador. También te sale la opción de subirlas de la cuenta de Flickr, en el caso de que se tenga cuenta.



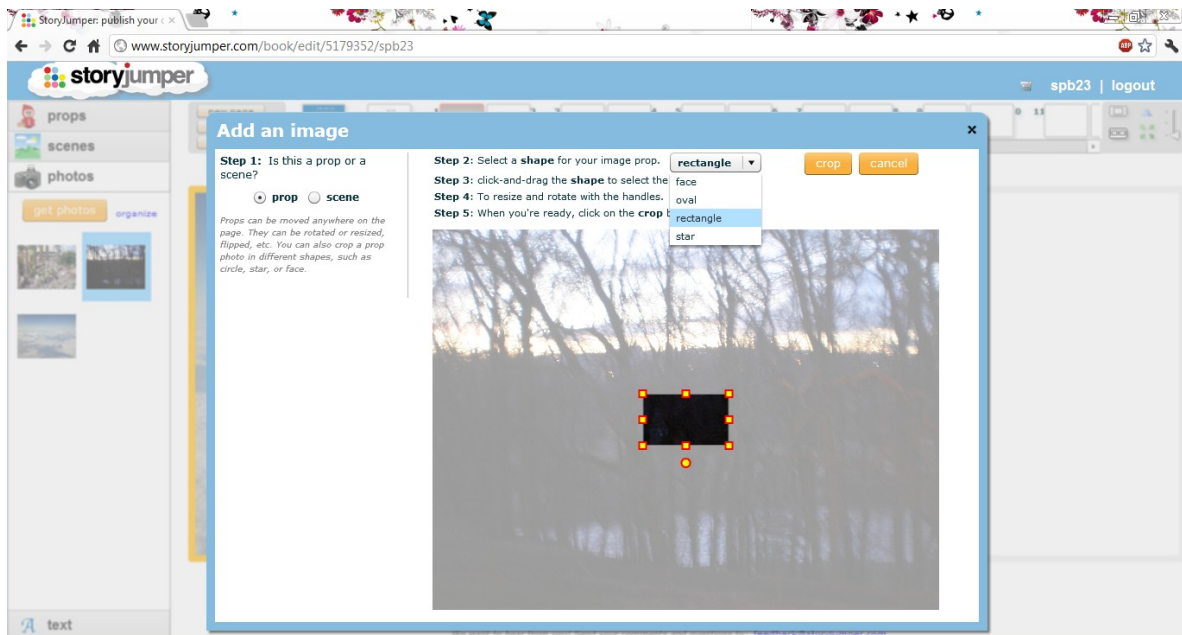
En este caso vamos a pinchar en (1) *Upload potos from your computer*, y luego le damos a *Browse* y nos sale lo siguiente para seleccionar las fotos. Mientras se van seleccionando se van subiendo.



Una vez seleccionadas las fotografías que se quieren insertar se pincha en *Done*, y nos saldrá la página de edición del libro con las imágenes en la parte de la izquierda. Ahora ya podemos pinchar en ellas para añadirlas.



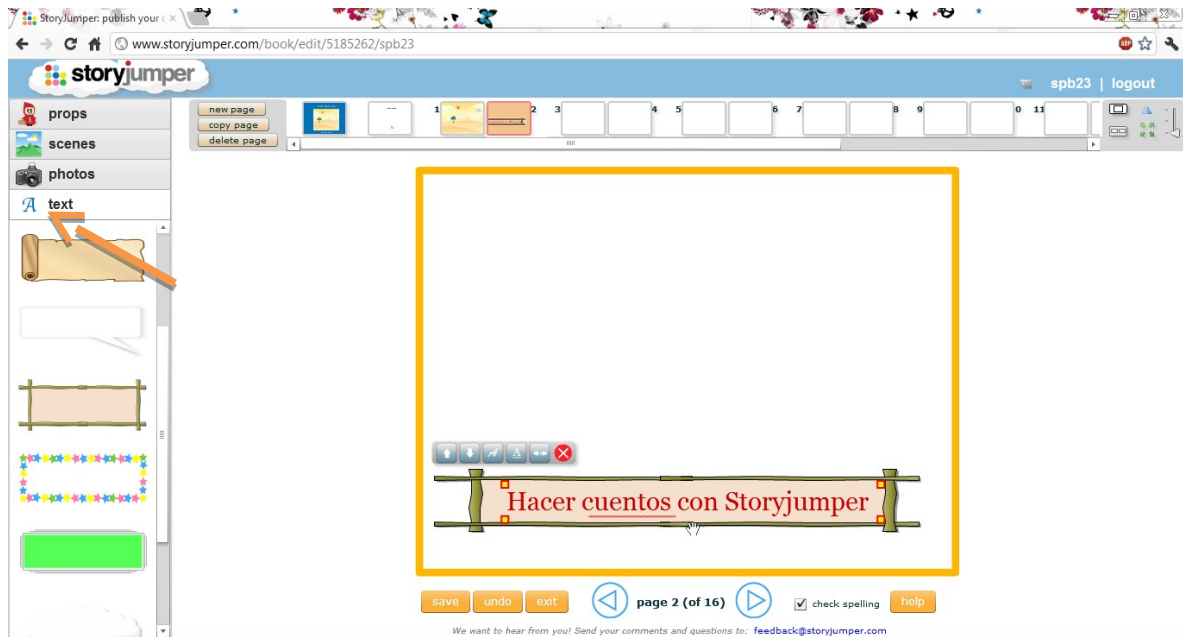
Con estas fotos podemos hacer dos cosas. O bien crear un *Prop* de una parte en concreto de la imagen, o bien poner la imagen completa de fondo. El prop se puede hacer con cuatro formas distintas (*face*, *oval*, *rectangle*, y *star*), como se ve en la imagen siguiente:



Una vez ya sabes qué forma quieres le das a *crop* y luego a *done* y te saldrá el *prop* insertado en el cuento. Ahora ya podemos ponerlo donde queramos así como hacerle las ediciones que creamos necesarias.

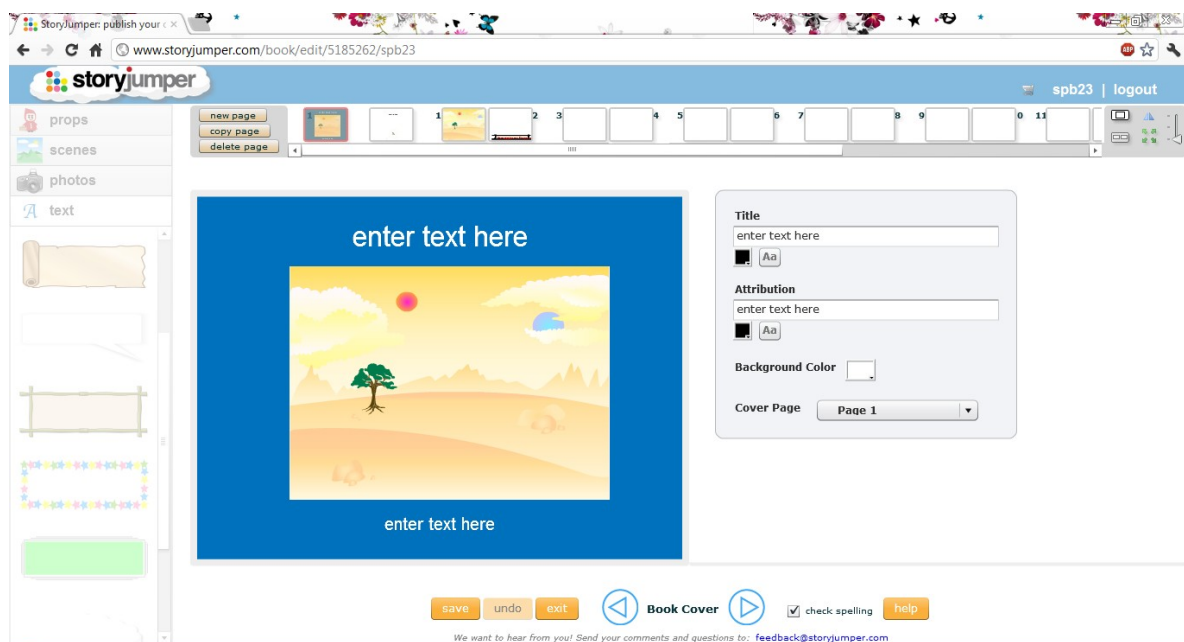
#### 8. Ahora vamos a ver las opciones de edición que tienen los textos.

En primer lugar vamos a elegir qué forma y qué color le vamos a poner al recuadro donde esté el texto que vayamos a escribir. Por lo tanto, pinchamos en *Text* en la izquierda de la pantalla y nos salen diversas formas. Vamos a elegir una y vamos a ver qué opciones hay.

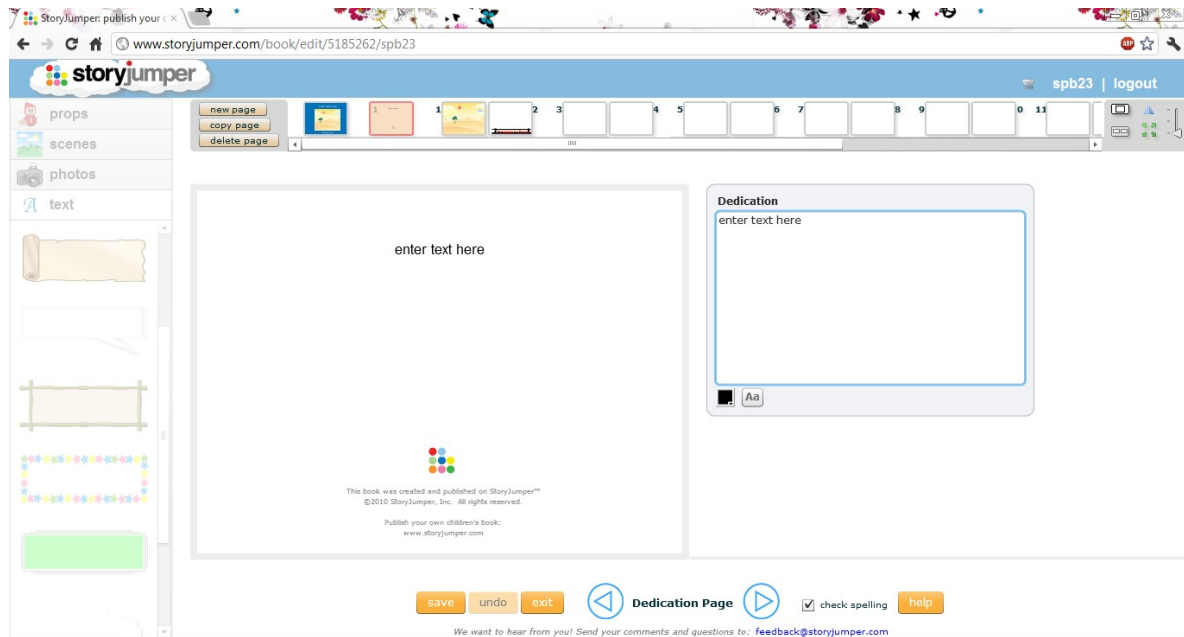


Ya hemos elegido el que queremos. Ahora vamos a ver qué podemos hacer con el texto. Los dos primeros botones que hay son para mover el cuadro de texto. El siguiente botón es para hacer el cuadro un poco más grande. El cuarto botón nos sirve para elegir el color del que queremos que sea el texto. El quinto botón sirve para dar la vuelta al cuadro de texto, como ocurría en el *prop*. El último botón es para eliminar el cuadro de texto. Luego hay una mano dibujada en pequeñito y blanca si pinchamos ahí podemos llevar el cuadro de texto donde queramos. Como ocurría con los props, si pinchamos en las esquinas que hay unos cuadraditos pequeños podemos hacerlo del tamaño que queramos.

9. Por último, vamos a hacer la portada y la contraportada. Para hacerlas debemos pinchar en la portada y luego en la contraportada. Ambas están en la parte superior en la que aparece un pequeño visor de las páginas de nuestro libro. Una vez hemos pinchado nos sale lo siguiente:



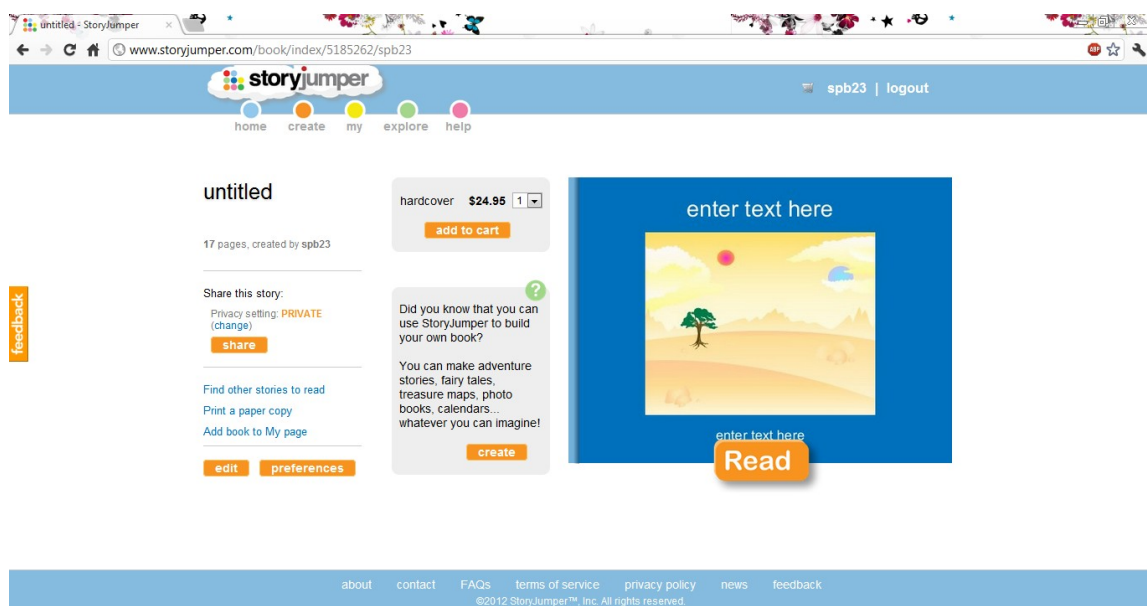
Aquí tenemos la opción de poner una imagen y de escribir tanto arriba como debajo de la misma. Podemos poner el texto que queramos y del color que queramos. En la contraportada ocurre lo mismo, como se muestra a continuación:



En cuanto al visor de edición del libro hay que saber varias cosas. La primera que en la parte superior izquierda tenemos las opciones de *New page* (nueva página), *Copy page* (Copiar página) y *Delete page* (Eliminar página).

10. Por último, cuando se quiere guardar lo que se ha hecho hasta ahora se le da a *Save* (guardar) que está en la parte central inferior. Si por alguna razón se desea deshacer algo que se ha hecho le podemos dar a *Undo* (deshacer) y por último, para salir del editor del libro le damos a *Exit* (salir). Si no hemos guardado previamente nos lo preguntará antes de salir del editor.

Cuando se ha guardado el trabajo y se quiere volver a acceder a él hay que pinchar en *My* y luego en *my books* y te saldrán todos los trabajos realizados. Se pincha en la opción que se desee y nos saldrá lo siguiente:





Aquí hay varias opciones. Si se quiere continuar editando nuestro libro debemos pinchar en *edit*, si queremos ver cómo ha quedado le damos a *read* para leerlo, si quieres compartir tu libro con el resto pinchamos en *share* (compartir) y por último si queremos pedir el libro y que nos lo traigan a casa impreso le damos a *add to cart* (añadir al carrito).

11. Ahora vamos a ver la opción de *Treasure Map Builder*. Esta opción consiste en comenzar una historia sobre piratas en la que se pueden coger mapas y editarlos con props para hacer un mapa del tesoro. Luego se pueden añadir *props* de piratas a los que se les puede añadir una foto propia con la opción antes explicada de coger una forma en concreto de una imagen subida desde el ordenador, en este caso sería la forma *face* (cara). Tanto en la opción de *props* como en la opción de *scenes* las imágenes son de temática pirata pero si pinchas en *more props* o *more scenes* te aparecerán todas las opciones que tiene la aplicación. Estas opciones se pueden añadir y ya las tendrás en el editor del libro que estás haciendo.

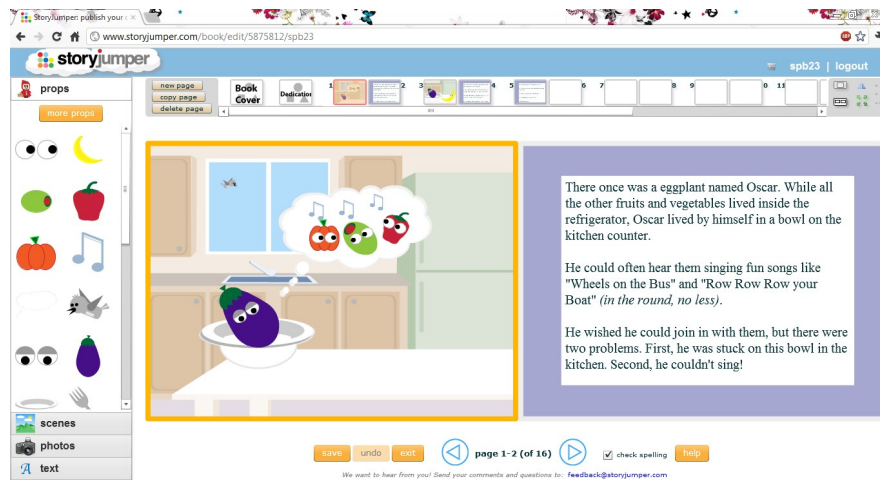
A continuación se puede observar cómo es la primera página del libro cuando accedemos a esta opción. En las páginas te va diciendo qué puedes hacer y luego te da páginas en blanco para que puedas terminar tu historia de piratas.



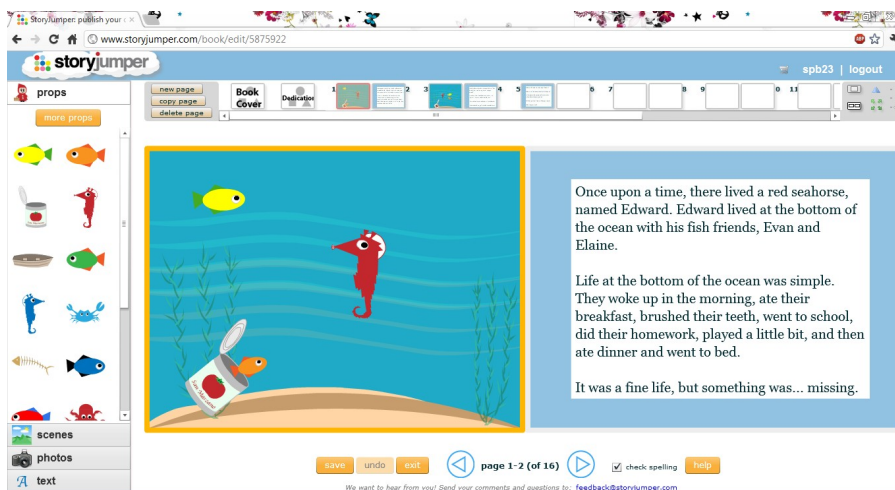
Las opciones de *Food Fun*, *Ocean Tale*, *Costumes*, *Magic and Myth*, *Astrozone*, *Train Time* son lo mismo que en la anteriormente comentada, es decir, hay una temática escogida como es la comida, los peces que viven en el océano, disfraces, cosas de magia, el universo,... y comienza una historia sobre ellas, que luego los niños deberán terminar.

A continuación se mostrarán las páginas que aparecen cuando se pincha en cada una de estas opciones.

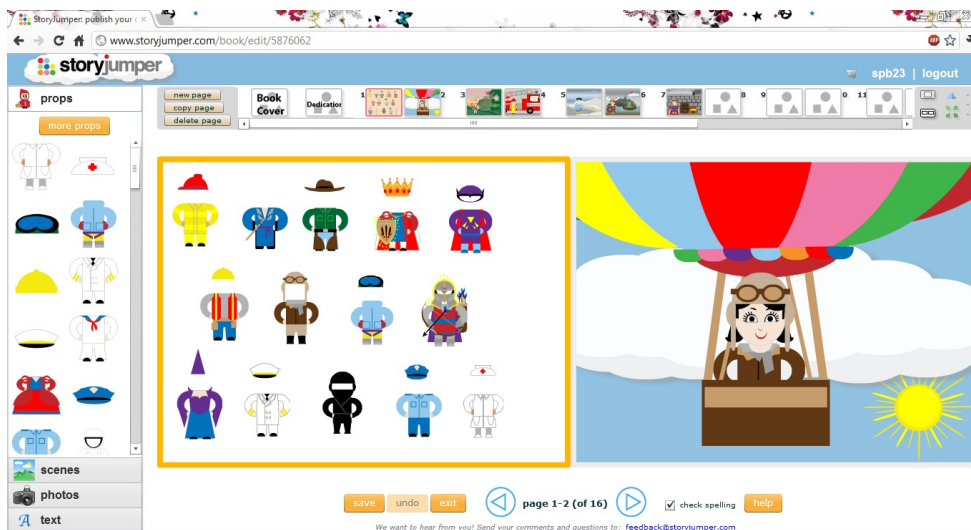
### FOOD FUN



### OCEAN TALE



### COSTUMES



## MAGIC MYTH

The screenshot shows the StoryJumper web application interface. The browser address bar displays [www.storyjumper.com/book/edit/5876102](http://www.storyjumper.com/book/edit/5876102). The page title is "storyjumper" and the user is logged in as "spb23". The interface includes a "props" sidebar on the left with categories like "more props", "scenes", "photos", and "text". The main workspace shows a scene with a sorceress in a purple robe holding a spell book, standing in a stone-walled fortification. To the right of the scene is a text box containing the following text:

Once upon a time, there was a powerful sorceress that lived on an island in the middle of the Forbidden Sea.

Using her magic spell book, she constructed a massive fortress. From inside the walls, she cast spells and conjured up monsters and creatures of all shapes and sizes.

She had created dragons, werewolves, serpents, giants, and even mummies. With her powerful magic and spell book, she had seemingly unlimited

At the bottom of the workspace, there are buttons for "save", "undo", "edit", "page 1-2 (of 16)", "check spelling", and "help". A footer note says: "We want to hear from you! Send your comments and questions to: [feedback@storyjumper.com](mailto:feedback@storyjumper.com)".

## ASTROZONE

The screenshot shows the StoryJumper web application interface. The browser address bar displays [www.storyjumper.com/book/edit/5876152](http://www.storyjumper.com/book/edit/5876152). The page title is "storyjumper" and the user is logged in as "spb23". The interface includes a "props" sidebar on the left with categories like "more props", "scenes", "photos", and "text". The main workspace shows a scene with a green alien in a UFO flying in space, with a planet and stars in the background. To the right of the scene is a text box containing the following text:

It was the year 1,000,000,003...

Zeetlebet had taken his parents' ship out for a drive without asking permission, and was flying aimlessly around the galaxy, looking for something to do.

Before long, he chanced upon his friend, Krgzyyxx.

"Hey Zeetlebet, when did you get your ship

At the bottom of the workspace, there are buttons for "save", "undo", "edit", "page 1-2 (of 16)", "check spelling", and "help". A footer note says: "We want to hear from you! Send your comments and questions to: [feedback@storyjumper.com](mailto:feedback@storyjumper.com)".

## TRAIN TIME

The screenshot shows the StoryJumper web application interface. The browser address bar displays [www.storyjumper.com/book/edit/5876192](http://www.storyjumper.com/book/edit/5876192). The page title is "storyjumper" and the user is logged in as "spb23". The interface includes a "props" sidebar on the left with categories like "more props", "scenes", "photos", and "text". The main workspace shows a scene with a red train on tracks, a water tower, and a sun in a blue sky. To the right of the scene is a text box containing the following text:

Once upon a time, there was a little red train named Frankie.

Frankie was a happy train because he lived in Snortlesville, which was always sunny and warm.

At the bottom of the workspace, there are buttons for "save", "undo", "edit", "page 1-2 (of 16)", "check spelling", and "help". A footer note says: "We want to hear from you! Send your comments and questions to: [feedback@storyjumper.com](mailto:feedback@storyjumper.com)".

**PARA SABER MÁS:**

<http://usodelasticseneducacion.wikispaces.com/story+Jumper>

<http://www.bloggea2soft.com/storyjumper-crear-cuentos-historias-para-ninos/>

<http://www.educacontic.es/blog/escritura-y-creatividad-con-storyjumper>