



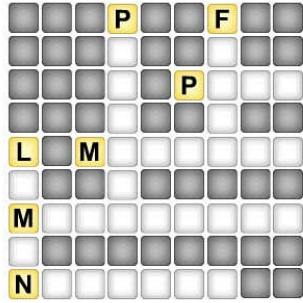
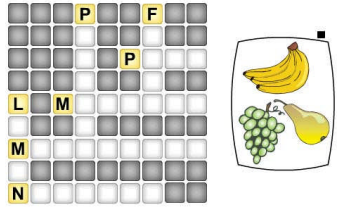

Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas
Unidad 01: La cocina de Perla

º esc	Personaje /s	Escenario	Locución –narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales	Observaciones
1	Perla	Fondo de cocina. Perla en primer plano Aquellas zonas de la misma que vayan a presentar interacciones presentarán animación (Ejemplo: la puerta de la nevera se abre y cierra porque en ella habrá actividades. Lo mismo para el horno)	aloc_a01_01 ¡Hola! ¿Qué te parece mi cocina? A que te gusta ¿eh? Acercas la flecha del ratón a la zona en la que quieras trabajar y empezaremos a jugar juntos.	Se espera que el alumno reaccione ante el recurso observando las zonas de interacción y eligiendo una de ellas. En nuestro caso esperamos que elija el corcho informativo.	1. Cocina. 2. Perla 3. Corcho informativo o pizarra tipo veleda de las que suele haber en las cocinas para dejar pequeñas notas escritas en ella o pegadas en post-it. El corcho lleva un título en mayúsculas: RECETAS DE COCINA. Hay unos post-it pegados en él con los títulos de : 3.1. ENSALADA MULTICOLOR. 3.2. Sándwich especial 3.3. Bolitas de coco y chocolates heladas. 3.4. Ensalada de pepino con aceitunas. 3.5. Tomate con sorpresa	
2	Plano americano o de medio cuerpo de Perla con gorro de cocinero	Fondo: El corcho informativo (como si hubiéramos hecho un zoom sobre la zona de la cocina donde se halla). Primer plano: Perla tamaño plano americano o inferior hablando al alumno	aloc_a01_02.1 ¡Te presento mis platos favoritos! aloc_a01_02.2: Ensalada multicolor aloc_a01_02.3: Sándwich especial. aloc_a01_02.4: Bolitas de coco y chocolate heladas. aloc_a01_02.5: Ensalada de pepino con aceitunas. aloc_a01_02.6: Tomate con sorpresa	Perla lee el título de la primera receta que hay en el post-it. Cuando termina de leerlo en su lugar aparece la imagen final del plato cocinado. Hace lo mismo con el resto de recetas. Cuando termine de leerlas en el corcho estará sólo el título de RECETAS DE COCINA y las imágenes de los platos a elaborar.	1. El corcho informativo de las RECETAS DE COCINA debe ocupar dos tercios de la pantalla (para facilitar la idea de un zoom a esa zona que es la que el alumno ha elegido). 2. El tercio restante lo ocupa un plano americano o plano de medio cuerpo de Perla con gorro de cocinero. 3. Dibujo de una ensalada multicolor (Sobre una fuente de las de tipo de ensalada se ven rodajitas de naranja, melocotón, pera, plátano, y azúcar por encima) En realidad dará igual que no se distingan las frutas que son en este dibujo. Si es más fácil para los dibujantes podrían verse otro tipo de frutas)	
3	Plano americano o de medio cuerpo de Perla con gorro de cocinero	Fondo: El corcho informativo (como si hubiéramos hecho un zoom sobre la zona de la cocina donde se halla). Primer plano: Perla tamaño plano americano o inferior hablando al alumno	aloc_a01_03 Elige la receta que quieres que empecemos a elaborar juntos	Se espera que el alumno elija una de las recetas cuyas imágenes tiene en pantalla. Al hacer clic sobre ella accederá a la misma. Si elige La ensalada multicolor pasamos a la escena 4. Si elige El sándwich especial pasamos a la escena 22 Si elige Las bolitas de coco heladas		



Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas
Unidad 01: La cocina de Perla

4	Perla con gorro de cocinero.	Fondo de cocina. Perla en primer plano y hablando las alocuciones correspondientes. En la mesa de la cocina irán apareciendo las frutas y objetos que va nombrando	<p>aloc_a01_04.1: <i>A mí también me gusta la ensalada multicolor. Pero... antes de hacerla necesito encontrar estos ingredientes que el duende de la cocina ha escondido:</i></p> <p>aloc_a01_04.2: <i>Una manzana</i></p> <p>aloc_a01_04.3: <i>una pera</i></p> <p>aloc_a01_04.4: <i>un plátano</i></p> <p>aloc_a01_04.5: <i>dos naranjas</i></p> <p>aloc_a01_04.6: <i>un limón</i></p> <p>aloc_a01_04.7: <i>unas fresas</i></p> <p>aloc_a01_04.8: <i>y azúcar</i></p> <p>aloc_a01_04.9: <i>Atención, aprendiz de pinche para encontrarlos debes acerca tu ratón a la mesa y hacer clic en ella.</i></p>	<p>a la escena 41.</p> <p>Tras la alocución aloc_a01_04.2 aparece encima de la mesa de la cocina el ingrediente correspondiente. Lo mismo para cada una de las siguientes.</p> <p>Al hacer clic en la mesa el alumno accede a la escena 5</p>		Se espera que el alumno haga clic en la mesa. Si lo hace se accede a la escena 5.
5		Fondo: En los dos tercios izquierdos de la pantalla aparece un crucigrama en estado alfa de un 90%. En el tercio derecho Perla con su gorro de cocinero y hablando la alocución aloc_a01_05 .	<p>aloc_a01_05: La primera prueba que debemos resolver para conseguir las frutas de la ensalada es un crucigrama. Pulsa en una de las letras del crucigrama. Al hacerlo te aparecerá una imagen con diversas frutas. Debes hacer clic en la fruta cuyo nombre creas que empieza por esa letra.</p>	<p>Cuando el alumno pulse sobre cualquiera de las letras pasará a la escena 6</p>		


6		<p>Fondo. Cocina en estado alfa a un 10 o 15%. Sólo para dar idea de que está jugando en la cocina para conseguir los ingredientes. En primer plano el crucigrama de trabajo que habrá perdido su estado alfa y se verá nítidamente</p> 	<p>Las alocuciones de esta escena son las correspondientes a cada una de las frutas y figuran con los números</p> <p> aloc_a01_06.1 aloc_a01_06.2 aloc_a01_06.3 aloc_a01_06.4 aloc_a01_06.5 aloc_a01_06.5 aloc_a01_06.7 aloc_a01_06.8 aloc_a01_06.9 aloc_a01_06.10 aloc_a01_06.11 </p>	<p>Suponemos que el alumno pulsa una de las letras P (aunque puede empezar por cualquiera). Al pulsar pues en una de ellas por ejemplo una de las P, en el lado derecho de la pantalla, aparecen las frutas: uva, plátano y manzana.</p> <p>Si el alumno pulsa en Plátano se oír la alocución aloc_a01_06.2 “Plátano” y se completará automáticamente las casillas de las letras correspondientes a esa palabra.</p> <p>Si el alumno pulsa en una fruta diferente de plátano, se oír la alocución correspondiente a esa fruta y aparecerá escrita durante unos cinco segundos, en color rojo sobre el lugar donde debería aparecer plátano pero no se colocará. Si el alumno falla por segunda vez ocurrirá lo mismo.</p> <p>Es de esperar que dado que hay tres frutas únicamente, acierte a la tercera. Si aún así fallase, entonces el recurso le colocará automáticamente la palabra correspondiente, pero en color rojo.</p> <p>Esto le indicará a la persona que pudiera estar acompañando al alumno que esa palabra no ha sido acertada.</p> <p>Si el alumno elige como primera letra de juego la F, le aparecerá el siguiente grupo de frutas: fresa, piña y melocotón (El proceso es el mismo)</p> <p>Si el alumno elige como primera letra de juego la M (manzana), le aparecerá el siguiente grupo de</p>	 <p>Crucigrama completo</p>  <p>Dibujos: Manzana, Pera, Fresa, Uva, Sandía, Limón, Uva, Plátano, Naranja, Piña, cereza.</p>	
---	--	---	---	---	--	--






Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas
Unidad 01: La cocina de Perla

				<p>frutas: Manzana, limón, pera</p> <p>Si el alumno elige como primera letra de juego la L , le aparecerá el siguiente grupo de frutas: Manzana, limón, sandía</p> <p>Si el alumno elige como primera letra de juego la M (melocotón), le aparecerá el siguiente grupo de frutas: Melocotón, plátano y cerezas</p> <p>Si el alumno elige como primera letra de juego la P (pera), le aparecerá el siguiente grupo de frutas: Pera, naranja, cerezas.</p> <p>En todos los casos anteriores el proceso es el mismo.</p> <p>EL RECURSO DEBE PERMITIR QUE EL ALUMNO CAMBIE DE LETRA EN CUALQUIER MOMENTO Y NO OBLIGARLE A QUE DEBA COMETER FALLOS PARA PASAR A OTRA LETRA</p> <p>EL RECURSO DEBE PERMITIR QUE SI EL ALUMNO FALLA DOS FRUTAS SEGUIDAS COMPLETAS (es decir 6 fallos consecutivos) pase a la escena7</p> <p>CUANDO EL ALUMNO HAYA TERMINADO EL CRUCIGRAMA Pasa a la escena 8</p>		
7		El fondo de la escena 5 pero con la alocución	aloc_a01_07 Quizás hoy no sea un buen día para hacer crucigramas.	Si el alumno hace clic en el crucigrama para abandonarlo pasa a		


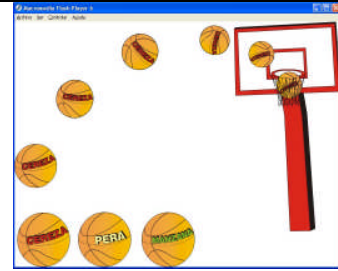
Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas
Unidad 01: La cocina de Perla


		aloc_a01_07	Así que lo mejor será que desaparezca. Si quieres abandonar los crucigramas haz clic en ellos. Si quieres volver a intentarlo haz clic en mí	la escena 8. Si hace clic en Perla, vuelve a la escena 6		
8		Fondo: de la escena 4, Con los objetos conseguidos encima de la mesa. Se oye la alocución aloc_a01_08	Alocución aloc_a01_08 Ya tenemos las frutas que nos había escondido el duende. Ahora debemos conseguir el azúcar y para ello debemos superar tres fantásticas pruebas. Cuando estés preparado tócame con la flecha de tu ratón y empezaremos	Al tocar a Perla se pasa a la escena 9		
9	Perla y espantapájaros	Perla en primer plano hablando la alocución aloc_a01_09 : De fondo el juego del espantapájaros con la letra T como soporte y pájaros volando alrededor de él y con etiquetas en sus picos que llevan palabras que contienen la letra T (ésta irá en rojo) . Todas las etiquetas van en mayúsculas	aloc_a01_09 Este espantapájaros se llama Tomás y sólo deja acercarse a comer a aquellos pajaritos que llevan en su pico una palabra que tenga la letra “T”. Toca con la flechita del ratón los pajaritos que llevan la letra T para que puedan comer.	El alumno va pulsando con su ratón en cada una de las palabras que llevan los pájaros. Si la palabra es correcta (es decir lleva una T), el pájaro se posa a comer en la parte inferior, a los pies del espantapájaros. Si la palabra no es correcta, el pájaro sigue volando. Cuando todos los pájaros que contienen la letra T, estén a los pies del espantapájaros, el recurso pasa al alumno a la escena 10 no sin antes hacer que todos los demás pájaros que no contienen la letra T se vayan volando	 <ul style="list-style-type: none"> • Espantapájaros con la letra T • * Pájaros volando con palabras en el pico (en mayúsculas). La letra T irá en rojo. • Las palabras son: • <i>Seta</i> • <i>Patata</i> • <i>Tomate</i> • <i>Lata</i> • <i>Pera</i> • <i>Naranja</i> 	
10		Fondo: Juego del espantapájaros. Ahora con la letra N . Alocución en off aloc_a01_10	Alocución en off aloc_a01_10 Este espantapájaros se llama Nicolás y sólo deja acercarse a comer a aquellos pajaritos que llevan en su pico una palabra que tenga la letra “N”. Toca con la flechita del ratón los pajaritos que llevan la letra N para que puedan comer	El alumno va pulsando con su ratón en cada una de las palabras que llevan los pájaros. Si la palabra es correcta (es decir lleva una N), el pájaro se posa a comer en la parte inferior, a los pies del espantapájaros. Si la palabra no es correcta, el pájaro sigue volando. Cuando todos los pájaros que	<ul style="list-style-type: none"> • Espantapájaros con la letra N • * Pájaros volando con las letras (en mayúscula) y las que lleven alguna N, ésta irá rojo. Las palabras son: • Naranja • Melón • Sandía • Limón 	

Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas
Unidad 01: La cocina de Perla

				contienen la letra N, estén a los pies del espantapájaros, el recurso pasa al alumno a la escena 11 no sin antes hacer que todos los demás pájaros que no contienen la letra T se vayan volando	<ul style="list-style-type: none"> • Lechuga • Col 	
11		Fondo: Juego del espantapájaros. Ahora con la letra D . Alocución en off aloc a01 11 	Alocución en off aloc_a01_11 Este espantapájaros se llama Daniel y sólo deja acercarse a comer a aquellos pajaritos que llevan en su pico una palabra que tenga la letra "D". Toca con la flechita del ratón los pajaritos que llevan la letra D para que puedan comer.	El alumno va pulsando con su ratón en cada una de las palabras que llevan los pájaros. Si la palabra es correcta (es decir lleva una D), el pájaro se posa a comer en la parte inferior, a los pies del espantapájaros. Si la palabra no es correcta, el pájaro sigue volando. Cuando todos los pájaros que contienen la letra D, estén a los pies del espantapájaros, el recurso pasa al alumno a la escena 12 no sin antes hacer que todos los demás pájaros que no contienen la letra D se vayan volando	<p>Espantapájaros con la letra D</p> <ul style="list-style-type: none"> • * Pájaros volando con las letras (en mayúscula) y las que lleven alguna D, ésta irá en rojo. • Las palabras son: • Sandía • Granada • Dátil • Mandarina • Melocotón • Limón 	
12		Ahora con la letra F . Alocución en off aloc a01 12 	Alocución en off aloc_a01_12 Este espantapájaros se llama Fernando y sólo deja acercarse a comer a aquellos pajaritos que llevan en su pico una palabra que tenga la letra "F". Toca con la flechita del ratón los pajaritos que llevan la letra F para que puedan comer.	El alumno va pulsando con su ratón en cada una de las palabras que llevan los pájaros. Si la palabra es correcta (es decir lleva una F), el pájaro se posa a comer en la parte inferior, a los pies del espantapájaros. Si la palabra no es correcta, el pájaro sigue volando. Cuando todos los pájaros que contienen la letra F, estén a los pies del espantapájaros, el recurso pasa al alumno a la escena 13 no sin antes hacer que todos los demás pájaros que no contienen la letra T se vayan volando	<ul style="list-style-type: none"> • Espantapájaros con la letra F • * Pájaros volando con las letras (en mayúscula) y las que lleven alguna F ésta irá en rojo. • Fresa • Frambuesa • Coliflor • Berenjena • Calabaza 	
13	Perla con gorro de cocinera.	Fondo de cocina. Perla en primer plano y hablando las alocuciones correspondientes. En la mesa de la cocina estarán las frutas conseguidas y el azúcar (n paquete que contiene la palabra	aloc_a01_13 Esto va muy bien. Ya tenemos las frutas que nos había escondido el duende y el azúcar que necesitamos para elaborar nuestra receta. Ahora ya, sólo nos queda encontrar los	Es de esperar que el alumno toque a Perla en cuyo caso pasa la escena 14. En caso contrario, al minuto transcurrido se vuelve a oír la misma locución.	Azúcar. Un paquete o a modo de pequeño saquito que contiene la palabra AZÚCAR	°

Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas
Unidad 01: La cocina de Perla

		azúcar)	utensilios de cocina y esos los conseguimos jugando a baloncesto ¿Te animas a tirar unas canastas para conseguir lo que nos falta? Ya sabes si estás de acuerdo tócame con la flecha de tu ratón y empezaremos			
14	Perla. Podría ir vestida de jugadora de baloncesto	<p>Fondo: La ciudad en estado alfa a un 20% (por ejemplo), de modo que quede como difuminada porque lo que nos interesa es que el alumno se centre en el juego del baloncesto que está en un plano más próximo.</p> <p>En primerísimo plano se halla Perla (o quizás mejor su cabeza): Se le ve hablando la alocución aloc a01_14</p> 	<p>aloc a01_14</p> <p>Antes de empezar a encestar debes leer bien las palabras que contiene cada balón. El juego consiste en tirar los balones a la canasta por orden alfabético. Si eliges correctamente el balón entrará en la canasta, pero si te equivocas, el balón no entrará y deberás volver a tirar otra vez... Si estás preparado para empezar haz clic con tu ratón en la canasta y ¡Suerte!</p>	Al hacer clic en la canasta se pasa a la escena 15		
15		<p>Fondo: La ciudad en estado alfa a un 20% (por ejemplo), de modo que quede como difuminada porque lo que nos interesa es que el alumno se centre en el juego del baloncesto que está en un plano más próximo.</p> <p>Tres balones aparecen en la parte inferior desordenados aleatoriamente y con las palabras manzana, pera, fresa.</p>		<p>Se presentan tres balones. Cada uno de ellos con cada una de las siguientes palabras: Manzana, pera, cereza</p> <p>Al hacer el alumno clic en uno de los balones éste sale en dirección a la canasta.</p> <p>Si el orden en que los tira es correcto, el balón entra en la canasta. Si el orden en que lo tira o elige no es correcto, el balón rebota y vuelve a su sitio.</p> <p>Cuando hay enceestado todos los balones el recurso le lleva a la escena 16</p>	<p>Tres balones cada uno de ellos con cada una de las siguientes palabras: Manzana, pera, cereza</p> <p>Todas las palabras irán en mayúsculas.</p>	<p>El recurso va contando los fallos. Si en esta pantalla o escena comete tres fallos podría ser indicador de que no ha entendido el ejercicio o no sabe hacerlo. Por lo tanto si comete tres fallos el recurso lo llevará a la escena 16</p>

						
16		En primerísimo plano se halla Perla (o quizás mejor su cabeza) Detrás de ella el juego del baloncesto. Se le ve hablando la alocución aloc_a01_16	aloc_a01_16 Quizás no sea buena idea lo de jugar ahora a baloncesto ¿Tú que opinas? Si quieres seguir jugando pulsa en la canasta. Si lo que en realidad prefieres es hacer otra cosa tócame con la flecha de tu ratón y te propondré otra actividad.	Si el alumno hace clic en la canasta pasa a la escena 14 y le vuelven a salir los mismo ejercicios pero aleatoriamente. En caso contrario a la 19		
17		Igual que en la escena 15. Ahora los balones son cuatro y las palabras que contienen: fresa, azúcar, plátano y naranja.		Se presentan cuatro balones. Cada uno de ellos con cada una de las siguientes palabras: fresa, azúcar, plátano y naranja . Al hacer el alumno clic en uno de los balones éste sale en dirección a la canasta. Si el orden en que los tira es correcto, el balón entra en la canasta. Si el orden en que lo tira o elige no es correcto, el balón rebota y vuelve a su sitio. Cuando hay encestado todos los balones el recurso le lleva a la escena 18	Cuatro balones cada uno de ellos con cada una de las siguientes palabras: Fresa, azúcar, plátano, naranja Todas las palabras irán en mayúsculas	Si el alumno comete cuatro fallos el recurso le devuelve a la escena 16
18		Igual que en la escena 16. Ahora los balones son cinco y las palabras que contienen: limón, piña, cereza, sandía, melocotón		Se presentan cuatro balones. Cada uno de ellos con cada una de las siguientes palabras: limón, piña, cereza, sandía, melocotón Al hacer el alumno clic en uno de los balones éste sale en dirección a la canasta. Si el orden en que los tira es correcto, el balón entra en la canasta. Si el orden en que lo tira o elige no	Cinco balones cada uno de ellos con cada una de las siguientes palabras: : limón, piña, cereza, sandía, melocotón Todas las palabras irán en mayúsculas	Si el alumno comete cuatro fallos el recurso le devuelve a la escena 16




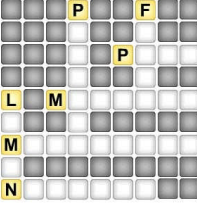

Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas
Unidad 01: La cocina de Perla

				es correcto, el balón rebota y vuelve a su sitio. Cuando hay encestado todos los balones el recurso le lleva a la escena 19		
19	Igual que escena 13	Similar al de la escena 13 Fondo de cocina. Perla en primer plano y hablando las alocuciones correspondientes. aloc_a01_19.1; aloc_a01_19.2; aloc_a01_19.3; aloc_a01_19.4; aloc_a01_19.5; aloc_a01_19.6; aloc_a01_19.7 En la mesa de la cocina estarán las frutas conseguidas, el azúcar (un paquete que contiene la palabra azúcar) y los siguientes utensilios: Cuchillo, cucharón, fuente de ensalada, exprimelimones	aloc_a01_19.1; aloc_a01_19.2; aloc_a01_19.3; aloc_a01_19.4; aloc_a01_19.5; aloc_a01_19.6; aloc_a01_19.7 . Se han fragmentado para poder hacer que cuando aparece un objeto en la mesa vaya asociado a su nombre. Las alocuciones seguidas serían algo así como “¡Somos unos pinches de cocina geniales! Hemos conseguido encontrar rápidamente todo lo que el duende de la cocina había escondido....Las frutas,...el azúcar,...el cuchillo,..el cucharón,...la fuente,...y el exprimelimones	Conforme aparecen los objetos encima de la mesa se va oyendo su nombre. Al finalizar el último el recurso nos lleva a la escena 20	Los nuevos elementos que aparecen en escena son: Cuchillo, cucharón (de los de tipo de servir la comida), fuente (de las de ensalada), exprimelimones	
20	Perla en primer plano. Al movimiento de su boca se asocia la alocución Tras ella las seis viñetas que representan los pasos a seguir para la elaboración de al receta de cocina.	Perla en primer plano explicando el proceso con la alocución. Tras ella y en la parte superior de la pantalla deben aparecer desordenados aleatoriamente los dibujos o viñetas de la secuenciación de los pasos de elaboración de la receta En la parte inferior los huecos para las viñetas que deberán ser arrastrados desde la parte superior. Las viñetas inferiores están en blanco o en un estado alfa muy bajo de modo que apenas se pueda distinguir lo que es. Cada una de las viñetas inferiores lleva un sonido asociado	aloc_a01_20.1, aloc_a01_20.2, aloc_a01_20.3, aloc_a01_20.4, aloc_a01_20.5, aloc_a01_20.6, aloc_a01_20.7, aloc_a01_20.8 Las alocuciones de la ,2 a la .8 son los pasos de las viñetas. LA alocución 1 es la presentación e la actividad. Cada alocución debe ir asociada a la viñeta correspondiente	. Al pulsar el alumno sobre la primera viñeta inferior oirá el primer paso para elaborar la receta. Deberá analizar o “leer audiovisualmente” las viñetas de la parte superior para saber cuál debe colocar en ese lugar. Cuando lo tenga decidido la arrastrará. Si la respuesta es correcta la viñeta superior quedará fijada en la parte inferior. Si es incorrecta volverá a su sitio. Cuando el alumno termine aparecerá un primer plano de Perla satisfecha e invitando al alumno a que pulse sobre ella para obtener impresa la receta elaborada y su título de “Cocinero del día”	Viñeta 1. <i>Se debería ver un plátano cuya mayor parte o la mitad, ha sido cortada a rodajitas, unas peladuras de plátano dando idea de que ya han sido cortados y una fuente de ensalada que contiene las rodajitas de los plátanos cortados.</i> Viñeta 2 <i>Una pera medio cortada con algunos trocitos fuera de ella y la fuente de ensalada que contiene las rodajitas de plátano anterior con algunos trocitos de pera.</i> Viñeta 3 <i>Similar a la viñeta 2 pero ahora con un melocotón. En la fuente de la ensalada ya hay tres colores, el del plátano, el de la</i>	Un bonito imprimible a todo color con la imagen de Perla con gorro de cocinero en el centro superior de la página. Bajo ella el título de la receta. ENSALADA MULTICOLOR y las viñetas ordenadas con el texto bajo ellas explicando cada uno de los pasos.

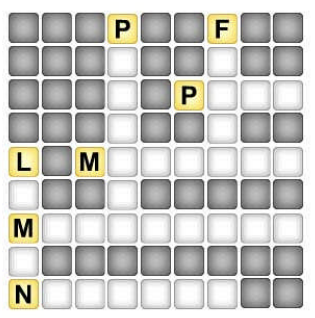



Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas
Unidad 01: La cocina de Perla


					<p>pera y el del melocotón.</p> <p>Viñeta 4 <i>Lo mismo que en las anteriores pero con manzanas.</i></p> <p>Viñeta 5 <i>Un exprimelimonos con medio limón encima de él como exprimiéndose y una botellita en la que se lee: LIMÓN y de la que va cayendo un chorrito a la fuente de ensalada.</i></p> <p>Viñeta 6</p> <p>Viñeta 7 <i>La fuente de la ensalada con un cucharón dentro de ella y un paquetito o saquete de azúcar con las letras impresas en el mismo y del que van cayendo sobre la fuente trocitos de azúcar.</i></p>	
21	Un bonito imprimible a todo color con la imagen de Perla con gorro de cocinero en el centro superior de la página. Bajo ella el título de la receta. ENSALADA MULTICOLOR y las viñetas ordenadas con el texto bajo ellas explicando cada uno de los pasos.					
22	Perla con gorro de cocinero.	Fondo de cocina. Perla en primer plano y hablando las alocuciones correspondientes. En la mesa de la cocina irán apareciendo los ingredientes al tiempo que los va nombrando: el pan de molde, jamón de York, lonchas de queso, pepinillos, 1 rodajita de tomate, tomate, lechuga	<p>aloc_a01_22.1: <i>¡Hummmmm! Me encanta el sándwich especial. Pero... No encuentro los ingredientes para enseñarte cómo lo hago porque el duende de la cocina me los ha escondido otra vez. Necesitamos....:</i></p> <p>aloc_a01_22.2: <i>Pan de molde</i></p> <p>aloc_a01_22.3: <i>Dos lonchas de jamón de York.</i></p> <p>aloc_a01_22.4: <i>Una loncha de queso</i></p> <p>aloc_a01_22.5: <i>Pepinillos</i></p> <p>aloc_a01_22.6: <i>Una rodajita de tomate natural</i></p> <p>aloc_a01_22.7: <i>unas hojitas de lechuga</i></p>	Tras la alocución aloc_a01_22.1 aparece encima de la mesa de la cocina el ingrediente correspondiente asociado a cada una de las alocuciones desde la a01_22.2 a la 01_22.7 ambas incluidas. Al hacer clic en la mesa el alumno accede a la escena 5		
23	Perla con gorro	Fondo de cocina.	aloc_a01_04.9: <i>Atención, aprendiz</i>	Se espera que el alumno haga clic en		Se espera que el

	de cocinero.	Perla en primer plano y hablando las alocuciones correspondientes. En la mesa de la cocina están los ingredientes necesarios para la elaboración de la receta.	<i>de pinche para encontrarlos debes acerca tu ratón a la mesa y hacer clic en ella.</i>	la mesa. Si lo hace se accede a la escena 24. Al hacer clic en la mesa el alumno accede a la escena 24		alumno haga clic en la mesa. Si lo hace se accede a la escena 24.
24		Fondo: El de la escena 5 En los dos tercios izquierdos de la pantalla aparece un crucigrama en estado alfa de un 90%. En el tercio derecho Perla con su gorro de cocinero y hablando la alocución aloc_a01_05 .	aloc_a01_05: La primera prueba que debemos resolver para conseguir las frutas de la ensalada es un crucigrama. Pula en una de las letras del crucigrama. Al hacerlo te aparecerá una imagen con diversas frutas. Debes hacer clic en la fruta cuyo nombre creas que empieza por esa letra.	Cuando el alumno pulse sobre cualquiera de las letras pasará a la escena 25	Se presenta la disposición de las palabras del crucigrama que tendrá el mismo aspecto visual que el de la escena 5	
						
25		Fondo: Cocina en estado alfa a un 10 o 15%. Sólo para dar idea de que está jugando en la cocina para conseguir los ingredientes En primer plano el crucigrama de trabajo que habrá perdido su estado alfa y se verá nítidamente. Se presenta a continuación el estado visual que tendrá, pero las palabras a contener son las del crucigrama de la escena 24	Las alocuciones de esta escena son las correspondientes a cada una de los ingredientes de la receta y figuran con los números aloc_a01_25.1 aloc_a01_25.2 aloc_a01_25.3 aloc_a01_25.4 aloc_a01_25.5 aloc_a01_22.5	Suponemos que el alumno elige para empezar, la letra T (aunque puede empezar por cualquiera). Al pulsar pues en la T , en el lado derecho de la pantalla, aparecen los ingredientes: tomate, uva y plátano. Si el alumno pulsa en tomate se oirá la alocución aloc_a01_25...4 "tomate" y se completará automáticamente las casillas de las letras correspondientes a esa palabra. Si el alumno pulsa en un ingrediente diferente de tomate, se oirá la alocución correspondiente a ese ingrediente y aparecerá escrita durante unos cinco segundos, en color rojo sobre el lugar donde	Se presentan los siguientes dibujos como modelo.  	Crucigrama completo



Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas
Unidad 01: La cocina de Perla

				<p>debería aparecer “tomate” pero no se colocará. Si el alumno falla por segunda vez ocurrirá lo mismo.</p> <p>Es de esperar que dado que hay tres ingredientes únicamente para elegir, acierte a la tercera. Si aún así fallase, entonces el recurso le colocará automáticamente la palabra correspondiente, pero en color rojo. Esto le indicará a la persona que pudiera estar acompañando al alumno que esa palabra no ha sido acertada.</p> <p>Si el alumno elige como primera letra de juego la P, le aparecerá el siguiente grupo de ingredientes: pan, piña y melocotón (El proceso es el mismo)</p> <p>Si el alumno elige como primera letra de juego la J (jamón) , le aparecerá el siguiente grupo de ingredientes: jamón, limón, pera</p> <p>Si el alumno elige como primera letra de juego la L(lechuga) , le aparecerá el siguiente grupo de ingredientes: Lechuga, naranja, sandía</p> <p>Si el alumno elige como primera letra de juego la Q (queso), le aparecerá el siguiente grupo de frutas: queso, piña y cerezas</p> <p>EL RECURSO DEBE PERMITIR QUE EL ALUMNO CAMBIE DE LETRA EN CUALQUIER MOMENTO Y NO OBLIGARLE A QUE DEBA COMETER FALLOS PARA PASAR A OTRA LETRA</p>	 <p>Dibujos: Tomate (un tomate natural), pan (pan de molde), jamón (una loncha y una de jamón), queso (1 queso natural al que le falta un sector), lechuga y aprovechamos los dibujos que ya tenemos de: Manzana, Pera, Fresa, Uva, Sandía, Limón, Plátano, Naranja, Piña, cereza.</p>	
--	--	---	--	---	--	--




Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas
Unidad 01: La cocina de Perla

				<p>EL RECURSO DEBE PERMITIR QUE SI EL ALUMNO FALLA DOS INGREDIENTES SEGUIDOS COMPLETAS (es decir 6 fallos consecutivos) pase a la escena 26</p> <p>CUANDO EL ALUMNO HAYA TERMINADO EL CRUCIGRAMA Pasa a la escena 27</p>		
26		El fondo de la escena 5 pero con la alocución aloc_a01_07	aloc_a01_07 Quizás hoy no sea un buen día para hacer crucigramas. Así que lo mejor será que desaparezca. Si quieres abandonar los crucigramas haz clic en ellos. Si quieres volver a intentarlo haz clic en mí	Si el alumno hace clic en el crucigrama para abandonarlo pasa a la escena 27. Si hace clic en Perla, vuelve a la escena 24		
27		Fondo: Similar al de la escena 22, Con los objetos conseguidos encima de la mesa. Se oye la alocución aloc_a01_27	Alocución aloc_a01_27 Ya tenemos los ingredientes que nos había escondido el duende. Ahora debemos conseguir la sandwichera y para ello debemos superar tres fantásticas pruebas. Cuando estés preparado tócame con la flecha de tu ratón y empezaremos	Al tocar a Perla se pasa a la escena 28	Dibujar un sandwichera (para hacer 1 o 2 sándwich a la vez)	
28	Perla y espantapájaros	Perla en primer plano hablando la alocución aloc_a01_28 : De fondo el juego del espantapájaros con la letra M como soporte y pájaros volando alrededor de él y con etiquetas en sus picos que llevan palabras que contienen la letra M (ésta irá en rojo). Todas las etiquetas van en mayúsculas	aloc_a01_28 Este espantapájaros se llama Manolo y sólo deja acercarse a comer a aquellos pajaritos que llevan en su pico una palabra que tenga la letra "M". Toca con la flechita del ratón los pajaritos que llevan la letra M para que puedan comer.	El alumno va pulsando con su ratón en cada una de las palabras que llevan los pájaros. Si la palabra es correcta (es decir lleva una M), el pájaro se posa a comer en la parte inferior, a los pies del espantapájaros. Si la palabra no es correcta, el pájaro sigue volando. Cuando todos los pájaros que contienen la letra M, estén a los pies del espantapájaros, el recurso pasa al alumno a la escena 29 no sin antes	 <ul style="list-style-type: none"> • Espantapájaros con la letra M • * Pájaros volando con palabras en el pico (en mayúsculas). La 	


Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas
Unidad 01: La cocina de Perla

				hacer que todos los demás pájaros que no contienen la letra M se vayan volando	<ul style="list-style-type: none"> • letra M irá en rojo. • Las palabras son: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Jamón</i> • <i>Tomate</i> • <i>Nabo</i> • <i>Pomelo</i> • <i>Tocino</i> • <i>Salmón</i> 	
29		<p>Fondo: Juego del espantapájaros. Ahora con la letra P. Alocución en off aloc a01 29</p> 	<p>Alocución en off aloc_a01_29 Este espantapájaros se llama Pedro y sólo deja acercarse a comer a aquellos pajaritos que llevan en su pico una palabra que tenga la letra "P". Toca con la flechita del ratón los pajaritos que llevan la letra P para que puedan comer</p>	<p>El alumno va pulsando con su ratón en cada una de las palabras que llevan los pájaros. Si la palabra es correcta (es decir lleva una P), el pájaro se posa a comer en la parte inferior, a los pies del espantapájaros. Si la palabra no es correcta, el pájaro sigue volando. Cuando todos los pájaros que contienen la letra P, estén a los pies del espantapájaros, el recurso pasa al alumno a la escena 30 no sin antes hacer que todos los demás pájaros que no contienen la letra P se vayan volando</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Espantapájaros con la letra P • * Pájaros volando con las letras (en mayúscula) y las que lleven alguna P, ésta irá rojo. Las palabras son: <ul style="list-style-type: none"> • Pomelo • Pescado • Pan • Torta • Pipas • Col 	
30		<p>Fondo: Juego del espantapájaros. Ahora con la letra L. Alocución en off aloc a01 30</p> 	<p>Alocución en off aloc_a01_30 Este espantapájaros se llama Luis y sólo deja acercarse a comer a aquellos pajaritos que llevan en su pico una palabra que tenga la letra "L". Toca con la flechita del ratón los pajaritos que llevan la letra L para que puedan comer.</p>	<p>El alumno va pulsando con su ratón en cada una de las palabras que llevan los pájaros. Si la palabra es correcta (es decir lleva una L), el pájaro se posa a comer en la parte inferior, a los pies del espantapájaros. Si la palabra no es correcta, el pájaro sigue volando. Cuando todos los pájaros que contienen la letra L, estén a los pies del espantapájaros, el recurso pasa al alumno a la escena 12 no sin antes hacer que todos los demás pájaros que no contienen la letra D se vayan volando</p>	<p>Espantapájaros con la letra L</p> <ul style="list-style-type: none"> • * Pájaros volando con las letras (en mayúscula) y las que lleven alguna L, ésta irá en rojo. • Las palabras son: <ul style="list-style-type: none"> • Lechuga • Acelgas • Dátil • Cardo • Espinacas 	
31		<p>Ahora con la letra S. Alocución en off aloc_a01_31</p>	<p>Alocución en off aloc_a01_31 Este espantapájaros se llama Sebastián y sólo deja acercarse a comer a aquellos pajaritos que llevan en su pico una palabra que</p>	<p>El alumno va pulsando con su ratón en cada una de las palabras que llevan los pájaros. Si la palabra es correcta (es decir lleva una S, el pájaro se posa a comer en la parte</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Espantapájaros con la letra S • * Pájaros volando con las letras (en mayúscula) y las que lleven alguna S ésta irá en rojo. • Fresa 	

Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas
Unidad 01: La cocina de Perla

			tenga la letra "S". Toca con la flechita del ratón los pajaritos que llevan la letra S para que puedan comer.	inferior, a los pies del espantapájaros. Si la palabra no es correcta, el pájaro sigue volando. Cuando todos los pájaros que contienen la letra S, estén a los pies del espantapájaros, el recurso pasa al alumno a la escena 32 no sin antes hacer que todos los demás pájaros que no contienen la letra T se vayan volando	<ul style="list-style-type: none"> • Frambuesa • Coliflor • Berenjena • Acelgas 	
32	Perla con gorro de cocinera.	<p>Fondo de cocina. Similar a las escenas 22 y 27</p> <p>Perla en primer plano y hablando las alocuciones correspondientes aloc_a01_32</p> <p>En la mesa de la cocina estarán los ingredientes conseguidos y la sandwichera.</p>	<p>aloc_a01_32 Esto va muy bien. Ya tenemos los ingredientes que nos había escondido el duende y la sandwichera que necesitamos para elaborar nuestra receta. Ahora ya, sólo nos queda encontrar los utensilios de cocina y esos, los conseguimos jugando a baloncesto ¿Te animas a tirar unas canastas para conseguir lo que nos falta? Ya sabes... Cuando estés listo tócame con la flecha de tu ratón y empezaremos</p>	<p>Es de esperar que el alumno toque a Perla en cuyo caso pasa la escena 33.</p> <p>En caso contrario, al minuto transcurrido se vuelve a oír la misma locución.</p>		
33	Perla. Podría ir vestida de jugadora de baloncesto	<p>Fondo: La ciudad en estado alfa a un 20% (por ejemplo), de modo que quede como difuminada porque lo que nos interesa es que el alumno se centre en el juego del baloncesto que está en un plano más próximo.</p> <p>En primerísimo plano se halla Perla (o quizás mejor su cabeza): Se le ve hablando la alocución aloc_a01_14</p> 	<p>aloc_a01_14</p> <p>Antes de empezar a encestar debes leer bien las palabras que contiene cada balón. El juego consiste en tirar los balones a la canasta por orden alfabético. Si eliges correctamente el balón entrará en la canasta, pero si te equivocas, el balón no entrará y deberás volver a tirar otra vez... Si estás preparado para empezar haz clic con tu ratón en la canasta y ¡Suerte!</p>	<p>Al hacer clic en la canasta se pasa a la escena 34</p>		

Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas
Unidad 01: La cocina de Perla

34		<p>Fondo: La ciudad en estado alfa a un 20% (por ejemplo), de modo que quede como difuminada porque lo que nos interesa es que el alumno se centre en el juego del baloncesto que está en un plano más próximo.</p> <p>Tres balones aparecen en la parte inferior desordenados aleatoriamente y con las palabras jamón, pan, lechuga.</p> 		<p>Se presentan tres balones. Cada uno de ellos con cada una de las siguientes palabras: Jamón, pan, lechuga.</p> <p>Al hacer el alumno clic en uno de los balones éste sale en dirección a la canasta.</p> <p>Si el orden en que los tira es correcto, el balón entra en la canasta. Si el orden en que lo tira o elige no es correcto, el balón rebota y vuelve a su sitio.</p> <p>Cuando hay encestado todos los balones el recurso le lleva a la escena 35</p>	<p>Tres balones cada uno de ellos con cada una de las siguientes palabras Jamón, pan, lechuga.</p> <p>Todas las palabras irán en mayúsculas.</p>	<p>El recurso va contando los fallos. Si en esta pantalla o escena comete tres fallos podría ser indicador de que no ha entendido el ejercicio o no sabe hacerlo. Por lo tanto si comete tres fallos el recurso lo llevará a la escena 35</p>
35		<p>En primerísimo plano se halla Perla (o quizás mejor su cabeza) Detrás de ella el juego del baloncesto. Se le ve hablando la alocución aloc_a01_16</p>	<p>aloc_a01_16</p> <p>Quizás no sea buena idea lo de jugar ahora a baloncesto ¿Tú que opinas? Si quieres seguir jugando pulsa en la canasta. Si lo que en realidad prefieres es hacer otra cosa tócame con la flecha de tu ratón y te propondré otra actividad.</p>	<p>Si el alumno hace clic en la canasta vuelve a la escena 33 donde los balones saldrán aleatoriamente colocados en caso contrario a la 38</p>		
36		<p>Igual que en la escena 34. Ahora los balones son cuatro y las palabras que contienen: queso, tomate, sal, pan</p>		<p>Se presentan cuatro balones. Cada uno de ellos con cada una de las siguientes palabras: queso, tomate, sal, pan. Al hacer el alumno clic en uno de los balones éste sale en dirección a la canasta.</p> <p>Si el orden en que los tira es correcto, el balón entra en la canasta. Si el orden en que lo tira o elige no es correcto, el balón rebota y vuelve a su sitio.</p> <p>Cuando hay encestado todos los</p>	<p>Cuatro balones cada uno de ellos con cada una de las siguientes palabras: queso, tomate, sal, pan</p> <p>Todas las palabras irán en mayúsculas</p>	<p>Si el alumno comete cuatro fallos el recurso le devuelve a la escena 35</p>



Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas
Unidad 01: La cocina de Perla

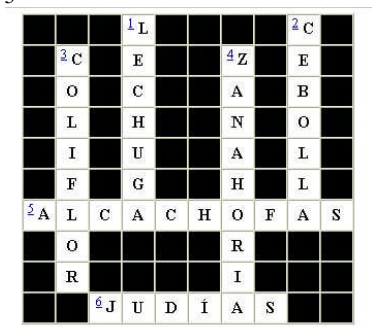
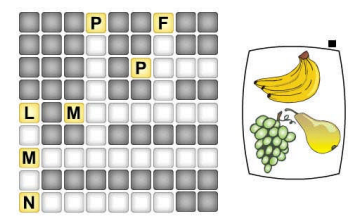
				balones el recurso le lleva a la escena 18		
37		Igual que en la escena 34. Ahora los balones son cinco y las palabras que contienen: jamón, lechuga, queso, tomate, pepinillo		Se presentan cuatro balones. Cada uno de ellos con cada una de las siguientes palabras jamón, lechuga, queso, tomate, pepinillo Al hacer el alumno clic en uno de los balones éste sale en dirección a la canasta. Si el orden en que los tira es correcto, el balón entra en la canasta. Si el orden en que lo tira o elige no es correcto, el balón rebota y vuelve a su sitio. Cuando hay encestado todos los balones el recurso le lleva a la escena 38	Cinco balones cada uno de ellos con cada una de las siguientes palabras: jamón, lechuga, queso, tomate, pepinillo Todas las palabras irán en mayúsculas	Si el alumno comete cuatro fallos el recurso le devuelve a la escena 35
38	Igual que escena 13	Similar al de la escena 13 Fondo de cocina. Perla en primer plano y hablando las alocuciones correspondientes. aloc_a01_19.1; aloc_a01_38.1; aloc_a01_38.2; aloc_a01_38.3; En la mesa de la cocina estarán los ingredientes conseguidos, la sandwichera, los cubiertos (cuchillo y tenedor) y el plato (llano)	aloc_a01_19.1; aloc_a01_38.1; aloc_a01_38.2; aloc_a01_38.3; Se han fragmentado para poder hacer que cuando aparece un objeto en la mesa vaya asociado a su nombre. Las alocuciones seguidas serían algo así como “;Somos unos pinches de cocina geniales! Hemos conseguido encontrar rápidamente todo lo que el duende de la cocina había escondido...Los ingredientes, la sandwichera, los cubiertos y el plato.	Conforme aparecen los objetos encima de la mesa se va oyendo su nombre. Al finalizar el último, el recurso nos lleva a la escena 39	Los nuevos elementos que aparecen en escena son: Cuchillo (ya tenemos uno en la escena 19), tenedor y plato llano	
39	Perla en primer plano. Al movimiento de su boca se asocia la alocución Tras ella las ocho viñetas que representan los pasos a seguir para la elaboración de	Perla en primer plano explicando el proceso con la alocución. Tras ella y en la parte superior de la pantalla deben aparecer desordenados aleatoriamente los dibujos o viñetas de la secuenciación de los pasos de elaboración de la receta En la parte inferior los huecos para las viñetas que deberán ser arrastrados desde la parte superior. Las viñetas inferiores (huecos) están	aloc_a01_20.1, aloc_a01_39.1, aloc_a01_39.2, aloc_a01_39.3, aloc_a01_39.4, aloc_a01_39.5, aloc_a01_39.6, aloc_a01_39.7, aloc_a01_39.8 Las alocuciones de la 39.1 a la 39.8 son los pasos de las viñetas. LA alocución 20.1 es la presentación de la actividad. Cada alocución debe ir asociada a la viñeta correspondiente	. Al pulsar el alumno sobre la primera viñeta inferior oirá el primer paso para elaborar la receta. Deberá analizar o “leer audiovisualmente” las viñetas de la parte superior para saber cuál debe colocar en ese lugar. Cuando lo tenga decidido la arrastrará. Si la respuesta es correcta la viñeta superior quedará fijada en la parte inferior. Si es incorrecta volverá a su sitio. Cuando el alumno termine el	Viñeta 1. <i>Se debería ver un paquete de los de tipo “Bimbo” de pan de molde con dos rebanadas de pan fuera de él.</i> Viñeta 2 <i>Una rebanada de pan de molde, sobre ella una loncha de queso y otra rebanada de pan fuera para indicar que está sin terminar de construir el sándwich</i> Viñeta 3 <i>Similar a la viñeta 2 pero ahora con dos</i>	Un bonito imprimible a todo color con la imagen de Perla con gorro de cocinero en el centro superior de la página. Bajo ella el título de la receta. ENSALADA MULTICOLOR y las viñetas ordenadas con el

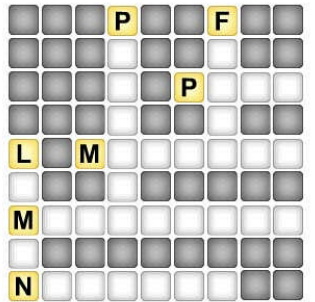



Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas
Unidad 01: La cocina de Perla

	al receta de cocina.	en blanco o en un estado alfa muy bajo de modo que apenas se pueda distinguir lo que es. Cada una de las viñetas inferiores lleva un sonido asociado		recurso le llevará a la escena 40 aparecerá un primer plano de Perla satisfecha e invitando al alumno a que pulse sobre ella para obtener impresa la receta elaborada y su título de "Cocinero del día"	lonchas de jamón de York encima de la loncha de queso. Viñeta 4 <i>Lo mismo que en las anteriores pero con tres rodajitas de pepinillo encima del jamón (también podrían ser trozos de pepinillo alargados)</i> Viñeta 5 <i>Igual que en la anterior pero con una rodaja de tomate natural encima. Da igual aunque ahora no se vea el pepinillo.</i> Viñeta 6 Como la anterior pero con alguna de las hojitas de lechuga fuera del sándwich que aparece ya con la otra rebanada de pan encima y listo para colocar en la sandwichera Viñeta 7 El sándwich en la sandwichera Viñeta 8 El sándwich sobre un plato con los cubiertos (cuchillo y tenedor) uno a cada lado del plato donde corresponde	texto bajo ellas explicando cada uno de los pasos.
40	Un bonito imprimible a todo color con la imagen de Perla con gorro de cocinero en el centro superior de la página. Bajo ella el título de la receta. ENSALADA MULTICOLOR y las viñetas ordenadas con el texto bajo ellas explicando cada uno de los pasos.					
41	Perla con gorro de cocinero.	Fondo de cocina. Perla en primer plano y hablando las alocuciones correspondientes. En la mesa de la cocina irán apareciendo los ingredientes al tiempo que los va nombrando: Un bote de leche condensada, trescientos gramos de coco, y azúcar	aloc_a01_41.1: ¡Hummmmm! <i>Me encantan las bolitas de coco heladas Pero... No encuentro los ingredientes para enseñarte cómo las hago porque el duende de la cocina me los ha escondido otra vez .Necesitamos.....:</i> aloc_a01_41.2: <i>Un bote de leche condensada</i> aloc_a01_41.3: <i>Trescientos gramos de coco rallado ...</i> aloc_a01_04.8: <i>y azúcar</i>	Tras la alocución aloc_a01_41.1 aparece encima de la mesa de la cocina el ingrediente correspondiente asociado a las alocuciones a01_41.2 a la 01_41.3 y la aloc_a01_04.8 que ya tenemos de la escena 4 Al hacer clic en la mesa el alumno accede a la escena 5		

Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas
Unidad 01: La cocina de Perla

42	Perla con gorro de cocinero.	Fondo de cocina. Perla en primer plano y hablando las alocuciones correspondientes. En la mesa de la cocina están los ingredientes necesarios para la elaboración de la receta.	aloc_a01_04.9: <i>Atención, aprendizaje de pinche para encontrarlos ingredientes de la receta, debes acerca tu ratón a la mesa y hacer clic en ella.</i>	Se espera que el alumno haga clic en la mesa. Si lo hace se accede a la escena 43. Al hacer clic en la mesa el alumno accede a la escena 24		Se espera que el alumno haga clic en la mesa. Si lo hace se accede a la escena 43.
43		Fondo: El de la escena 5 En los dos tercios izquierdos de la pantalla aparece un crucigrama en estado alfa de un 90%. En el tercio derecho Perla con su gorro de cocinero y hablando la alocución aloc_a01_05 .	aloc_a01_42: La primera prueba que debemos resolver para conseguir los ingredientes, es un crucigrama. Pulsa en una de las letras del crucigrama y te aparecerán varias imágenes de hortalizas. Debes hacer clic en aquella cuyo nombre creas que empieza por esa letra.	Cuando el alumno pulse sobre cualquiera de las letras pasará a la escena 44	Se presenta la disposición de las palabras del crucigrama que tendrá el mismo aspecto visual que el de la escena 5 	Atención. SUPRIMIR COLIFLOR DEL CRUCIGRAMA. PUEDE DAR LUGAR A ERRORES
44		Fondo. Cocina en estado alfa a un 10 o 15%. Sólo para dar idea de que está jugando en la cocina para conseguir los ingredientes En primer plano el crucigrama de trabajo que habrá perdido su estado alfa y se verá nítidamente. Se presenta a continuación el estado visual que tendrá, pero las palabras a contener son las del crucigrama de la escena 43	Las alocuciones de esta escena son las correspondientes a cada una de los ingredientes de la receta y figuran con los números aloc_a01_4.1 aloc_a01_44.2 aloc_a01_44.3 aloc_a01_44.4 aloc_a01_44.5 aloc_a01_44.6 aloc_a01_44.7	Suponemos que el alumno elige para empezar, la letra L (aunque puede empezar por cualquiera). Al pulsar pues en la L , en el lado derecho de la pantalla, aparecen los ingredientes: lechuga, alcachofas, judías (verdes) Si el alumno pulsa en Lechuga , se oirá la alocución aloc_a01_44.7 "lechuga" y se completará automáticamente las casillas de las letras correspondientes a esa palabra. Si el alumno pulsa en un ingrediente diferente de lechuga, se oirá la alocución correspondiente a ese ingrediente y aparecerá escrita durante unos cinco segundos, en	Se presentan los siguientes dibujos como modelo.  Crucigrama completo	

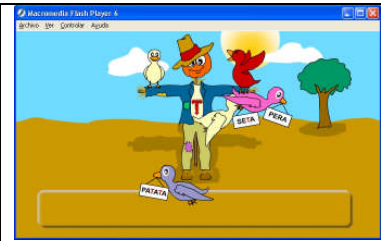

				<p>color rojo sobre el lugar donde debería aparecer “lechuga” pero no se colocará. Si el alumno falla por segunda vez ocurrirá lo mismo.</p> <p>Es de esperar que dado que hay tres ingredientes únicamente para elegir, acierte a la tercera. Si aún así fallase, entonces el recurso le colocará automáticamente la palabra correspondiente, pero en color rojo. Esto le indicará a la persona que pudiera estar acompañando al alumno que esa palabra no ha sido acertada.</p> <p>Si el alumno elige como primera letra de juego la A, le aparecerá el siguiente grupo de ingredientes: alcachofa, piña y zanahoria (El proceso es el mismo)</p> <p>Si el alumno elige como primera letra de juego la Z (zanahoria), le aparecerá el siguiente grupo de ingredientes: zanahoria, cebolla, alcachofa</p> <p>Si el alumno elige como primera letra de juego la C (cebolla), le aparecerá el siguiente grupo de ingredientes: coliflor, judías (verdes), cebolla</p> <p>Si el alumno elige como primera letra de juego la J (judías), le aparecerá el siguiente. Zanahoria, lechuga, judías (verdes) EL RECURSO DEBE PERMITIR QUE EL ALUMNO CAMBIE DE LETRA EN CUALQUIER</p>	 <p>Dibujos: Alcachofa, lechuga, zanahoria, cebolla, judías (verdes), col (de flor) y aprovechamos los dibujos que ya tenemos de escenas anteriores: Manzana, Pera, Fresa, Uva, Sandía, Limón, Plátano, Naranja, Piña, cereza....</p>	
--	--	---	--	--	---	--






Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas
Unidad 01: La cocina de Perla

				<p>MOMENTO Y NO OBLIGARLE A QUE DEBA COMETER FALLOS PARA PASAR A OTRA LETRA</p> <p>EL RECURSO DEBE PERMITIR QUE SI EL ALUMNO FALLA DOS INGREDIENTES SEGUIDOS COMPLETAS (es decir 6 fallos consecutivos) pase a la escena 45</p> <p>CUANDO EL ALUMNO HAYA TERMINADO EL CRUCIGRAMA Pasa a la escena 46</p>		
45		El fondo de la escena 5 pero con la alocución aloc_a01_07	aloc_a01_07 Quizás hoy no sea un buen día para hacer crucigramas. Así que lo mejor será que desaparezca. Si quieres abandonar los crucigramas haz clic en ellos. Si quieres volver a intentarlo haz clic en mí	Si el alumno hace clic en el crucigrama para abandonarlo pasa a la escena 46. Si hace clic en Perla, vuelve a la escena 43		
46		Fondo: Similar al de la escena 22, Con los objetos conseguidos encima de la mesa. Se oye la alocución aloc_a01_46	Alocución aloc_a01_46 Ya tenemos los ingredientes que nos había escondido el duende. Ahora debemos buscar los gorritos de papel en donde meteremos nuestras bolitas una vez hechas. Para ello debemos superar dos fantásticas pruebas. Cuando estés preparado tócame con la flecha de tu ratón y empezaremos	Al tocar a Perla se pasa a la escena 47	Dibujar unos gorritos de papel como os que sirven de fondo a las magdalenas	

Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas
Unidad 01: La cocina de Perla

47	Perla y espantapájaros	Perla en primer plano hablando la alocución aloc_a01_47 : De fondo el juego del espantapájaros con la letra B como soporte y pájaros volando alrededor de él y con etiquetas en sus picos que llevan palabras que contienen la letra B (ésta irá en rojo). Todas las etiquetas van en mayúsculas	aloc_a01_47 Este espantapájaros se llama Bernardo y sólo deja acercarse a comer a aquellos pajaritos que llevan en su pico una palabra que tenga la letra “B”. Toca con la flechita del ratón los pajaritos que llevan la letra B para que puedan comer.	El alumno va pulsando con su ratón en cada una de las palabras que llevan los pájaros. Si la palabra es correcta (es decir lleva una B), el pájaro se posa a comer en la parte inferior, a los pies del espantapájaros. Si la palabra no es correcta, el pájaro sigue volando. Cuando todos los pájaros que contienen la letra B, estén a los pies del espantapájaros, el recurso pasa al alumno a la escena 48 no sin antes hacer que todos los demás pájaros que no contienen la letra M se vayan volando	 <ul style="list-style-type: none"> • Espantapájaros con la letra B • * Pájaros volando con palabras en el pico (en mayúsculas). La letra B irá en rojo. • Las palabras son: • Nabo • Cebolla • Habas • Calabaza • Garbanzos • Salmón 	
48		Fondo: Juego del espantapájaros. Ahora con la letra V . Alocución en off aloc_a01_48 	Alocución en off aloc_a01_48 Este espantapájaros se llama Vicente y sólo deja acercarse a comer a aquellos pajaritos que llevan en su pico una palabra que tenga la letra “V”. Toca con la flechita del ratón los pajaritos que llevan la letra V para que puedan comer	El alumno va pulsando con su ratón en cada una de las palabras que llevan los pájaros. Si la palabra es correcta (es decir lleva una V, el pájaro se posa a comer en la parte inferior, a los pies del espantapájaros. Si la palabra no es correcta, el pájaro sigue volando. Cuando todos los pájaros que contienen la letra V, estén a los pies del espantapájaros, el recurso pasa al alumno a la escena 49 no sin antes hacer que todos los demás pájaros que no contienen la letra P se vayan volando	<ul style="list-style-type: none"> • Espantapájaros con la letra P • * Pájaros volando con las letras (en mayúscula) y las que lleven alguna P, ésta irá rojo. Las palabras son: • verdura • Huevo • Vaso • Avestruz • Coliflor • zanahoria 	
49	Perla con gorro de cocinera.	Fondo de cocina. Similar a las escenas 22 y 27 Perla en primer plano y hablando las alocuciones correspondientes aloc_a01_49 . En la mesa de la cocina estarán los	aloc_a01_49 Esto va muy bien. Ya tenemos los ingredientes que nos había escondido el duende y la sandwichera que necesitamos para elaborar nuestra receta. Ahora ya, sólo nos queda encontrar la cuchara de madera para mezclarlos y eso, lo	Es de esperar que el alumno toque a Perla en cuyo caso pasa la escena 33. En caso contrario, al minuto transcurrido se vuelve a oír la misma locución.		°

		ingredientes conseguidos y los gorritos de papel (como los papeles de las magdalenas).	conseguiremos jugando a baloncesto ¿Te animas a tirar unas canastas? Ya sabes... Cuando estés listo tócame con la flecha de tu ratón y empezaremos			
50	Perla. Podría ir vestida de jugadora de baloncesto	Fondo: La ciudad en estado alfa a un 20% (por ejemplo), de modo que quede como difuminada porque lo que nos interesa es que el alumno se centre en el juego del baloncesto que está en un plano más próximo. En primerísimo plano se halla Perla (o quizás mejor su cabeza): Se le ve hablando la alocución aloc a01_14 	aloc_a01_14 Antes de empezar a encestar debes leer bien las palabras que contiene cada balón. El juego consiste en tirar los balones a la canasta por orden alfabético. Si eliges correctamente el balón entrará en la canasta, pero si te equivocas, el balón no entrará y deberás volver a tirar otra vez... Si estás preparado para empezar haz clic con tu ratón en la canasta y ¡Suerte!	Al hacer clic en la canasta se pasa a la escena 51		
51		Fondo: La ciudad en estado alfa a un 20% (por ejemplo), de modo que quede como difuminada porque lo que nos interesa es que el alumno se centre en el juego del baloncesto que está en un plano más próximo. Tres balones aparecen en la parte inferior desordenados aleatoriamente y con las palabras leche, coco y azúcar .		Se presentan tres balones. Cada uno de ellos con cada una de las siguientes palabras: leche, coco, azúcar . Al hacer el alumno clic en uno de los balones éste sale en dirección a la canasta. Si el orden en que los tira es correcto, el balón entra en la canasta. Si el orden en que lo tira o elige no es correcto, el balón rebota y vuelve a su sitio. Cuando hay enceestado todos los balones el recurso le lleva a la escena 52	Tres balones cada uno de ellos con cada una de las siguientes palabras: leche, coco, azúcar . Todas las palabras irán en mayúsculas.	El recurso va contando los fallos. Si en esta pantalla o escena comete tres fallos podría ser indicador de que no ha entendido el ejercicio o no sabe hacerlo. Por lo tanto si comete tres fallos el recurso lo llevará a la escena 52

						
52		En primerísimo plano se halla Perla (o quizás mejor su cabeza) Detrás de ella el juego del baloncesto. Se le ve hablando la alocución aloc_a01_16	aloc_a01_16 Quizás no sea buena idea lo de jugar ahora a baloncesto ¿Tú que opinas? Si quieres seguir jugando pulsa en la canasta. Si lo que en realidad prefieres es hacer otra cosa tócame con la flecha de tu ratón y te propondré otra actividad.	Si el alumno hace clic en la canasta pasa a la escena 50 en caso contrario a la 53		
53		Igual que en la escena 34. Ahora los balones son cuatro y las palabras que contienen: cuchara, tenedor, plato, vaso		Se presentan cuatro balones. Cada uno de ellos con cada una de las siguientes palabras: cuchara, tenedor, plato, vaso. Al hacer el alumno clic en uno de los balones éste sale en dirección a la canasta. Si el orden en que los tira es correcto, el balón entra en la canasta. Si el orden en que lo tira o elige no es correcto, el balón rebota y vuelve a su sitio. Cuando hay encestado todos los balones el recurso le lleva a la escena 54	Cuatro balones cada uno de ellos con cada una de las siguientes palabras: : cuchara, tenedor, plato, vaso Todas las palabras irán en mayúsculas	Si el alumno comete cuatro fallos el recurso le devuelve a la escena 52
54		Igual que en la escena 34. Ahora los balones son cinco y las palabras que contienen: coco, gorrito, cuchara, azúcar, leche		Se presentan cuatro balones. Cada uno de ellos con cada una de las siguientes palabras coco, gorrito, cuchara, azúcar, leche Al hacer el alumno clic en uno de los balones éste sale en dirección a la canasta. Si el orden en que los tira es correcto, el balón entra en la canasta. Si el orden en que lo tira o elige no	Cinco balones cada uno de ellos con cada una de las siguientes palabras coco, gorrito, cuchara, azúcar, leche Todas las palabras irán en mayúsculas	Si el alumno comete cuatro fallos el recurso le devuelve a la escena 53



Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas
Unidad 01: La cocina de Perla

				es correcto, el balón rebota y vuelve a su sitio. Cuando hay encestado todos los balones el recurso le lleva a la escena 55		
55	Igual que escena 13	Similar al de la escena 41 Fondo de cocina. Perla en primer plano y hablando las alocuciones correspondientes. aloc_a01_19.1; aloc_a01_41.2; aloc_a01_41.3; aloc_a01_55.1; aloc_a01_55.2 En la mesa de la cocina estarán los ingredientes conseguidos, los gorritos de papel (tipo papel de magdalenas) y la cuchara de madera para revolver los ingredientes.	aloc_a01_19.1; aloc_a01_41.2; aloc_a01_41.3; aloc_a01_55.1; aloc_a01_55.2 Se han fragmentado para poder hacer que cuando aparece un objeto en la mesa vaya asociado a su nombre. Las alocuciones seguidas sería algo así como “¡Somos unos pinches de cocina geniales! Hemos conseguido encontrar rápidamente todo lo que el duende de la cocina había escondido...Los ingredientes, los gorritos de papel y la cuchara de madera.	Conforme aparecen los objetos encima de la mesa se va oyendo su nombre. Al finalizar el último, el recurso nos lleva a la escena 56	Los nuevos elementos que aparecen en escena son: Gorritos de papel (similares a los de papel de las magdalenas y una cuchara de madera)	
56	Perla en primer plano. Al movimiento de su boca se asocia la alocución Tras ella las ocho viñetas que representan los pasos a seguir para la elaboración de al receta de cocina.	Perla en primer plano explicando el proceso con la alocución. Tras ella y en la parte superior de la pantalla deben aparecer desordenados aleatoriamente los dibujos o viñetas de la secuenciación de los pasos de elaboración de la receta En la parte inferior los huecos para las viñetas que deberán ser arrastrados desde la parte superior. Las viñetas inferiores (huecos) están en blanco o en un estado alfa muy bajo de modo que apenas se pueda distinguir lo que es. Cada una de las viñetas inferiores lleva un sonido asociado	aloc_a01_56.1, aloc_a01_56.2, aloc_a01_56.3, aloc_a01_20.4, aloc_a01_20.5, Las alocuciones son los pasos de las viñetas. Cada alocución debe ir asociada a la viñeta correspondiente	. Al pulsar el alumno sobre la primera viñeta inferior oír el primer paso para elaborar la receta. Deberá analizar o “leer audiovisualmente” las viñetas de la parte superior para saber cuál debe colocar en ese lugar. Cuando lo tenga decidido la arrastrará. Si la respuesta es correcta la viñeta superior quedará fijada en la parte inferior. Si es incorrecta volverá a su sitio. Cuando el alumno termine el recurso le llevará a la escena 57 y aparecerá un primer plano de Perla satisfecha e invitando al alumno a que pulse sobre ella para obtener impresa la receta elaborada y su título de “Cocinero del día”	Viñeta 1. <i>Se debería ver un paquete en el que se lee la palabra COCO y que desprende unos polvitos sobre un bol grande de cristal. Hay un bote de leche condensada que deja caer sobre el mismo bol su contenido. En el bol se aprecia que ya hay una cantidad de leche y tiene una cuchara de madera en su interior, lo que se adivina por que el extremo de la misma está sobre el borde del bol.</i> Viñeta 2 <i>Se ven unas bolitas de color blanco sobre las que cae polvo de azúcar que desprende un saquito o un paquete en el que se lee la palabra AZÚCAR</i> Viñeta 3 <i>Las bolitas de coco aparecen en el interior de los gorritos de papel que pueden ser de color marrón (al estilo de las magdalenas). Tras ellas se ve una nevera o parte de lamisca abierta para darnos la</i>	Un bonito imprimible a todo color con la imagen de Perla con gorro de cocinero en el centro superior de la página. Bajo ella el título de la receta. BOLITAS DE COCO y las viñetas ordenadas con el texto bajo ellas explicando cada uno de los pasos.



Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas
Unidad 01: La cocina de Perla

					<i>idea de que han de meterse a la nevera.</i>	
57	Un bonito imprimible a todo color con la imagen de Perla con gorro de cocinero en el centro superior de la página. Bajo ella el título de la receta. BOLITAS DE COCO y las viñetas ordenadas con el texto bajo ellas explicando cada uno de los pasos.					