



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 03: Quiosco.
Área de Lengua castellana.

ESCENARIOS	OBJETO PRINCIPALES	TITULO DE LAS INTERACCIONES
1 Quiosco 2 Quiosco	1 Revista del quiosco 2 Reloj del Ayuntamiento	1 ¿Qué será? (Incluida en unidad 2). 2 El tiempo
Correlación con los Objetivos Generales de la L.O.C.E.	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer y usar adecuadamente la lengua castellana y en su caso, también la lengua cooficial de la comunidad autónoma, en sus manifestaciones oral y escrita, así como adquirir hábitos de lectura. • Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje de las tecnologías de la información y de las comunicaciones. 	
Correlación con los Objetivos Generales del ÁREA DE LENGUA CASTELLANA L.O.C.E.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender mensajes orales y analizarlos. • Ampliar el vocabulario utilizando el diccionario como recurso básico • Comprender y construir mensajes verbales y no verbales. • Leer con fluidez y entonación adecuada, comprendiendo los textos adaptados a la edad y usando la lectura como medio de ampliar el vocabulario y fijar la ortografía. • Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como instrumento de trabajo y aprendizaje 	
Correlación con los Objetivos generales para el primer ciclo de primaria (LOCE)	<p><u>Comunicación oral:</u> -Las adivinanzas.</p> <p><u>Lecto-escritura:</u> -Estrategias para la comprensión de textos: identificación y crítica de mensajes transmitidos por el texto.</p> <p><u>Reflexiones sobre la lengua:</u> -Presente/pasado/futuro -Interés por la ortografía. Mayúsculas y minúsculas.</p>	
Contenidos de trabajo:	<ul style="list-style-type: none"> - Adivinanzas de letras y animales. - Ampliación de vocabulario básico de animales. - Asociación de mensajes escritos y gráficos. - Asociación de los fonemas con sus grafías correspondientes. - Mayúsculas y minúsculas. 	



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 03: Quiosco.
Área de Lengua castellana.

	- Presente, pasado y futuro (ahora, antes y después).
Duración de la actividad	20 minutos aproximadamente cada interactividad.
Orientaciones/reflexiones	

GUIÓN MULTIMEDIA UNIDAD 3-9

Proyecto	LENGUAJE	Repositorio	DIRECTORIO 09	Unidad didáctica	3-9	Experto en contenidos	FEDERICO FERRER
-----------------	-----------------	--------------------	----------------------	-------------------------	------------	------------------------------	------------------------

Nombre o referencia del Módulo de contenidos u Objeto de Aprendizaje: QUIOSCO → REVISTA DE ADIVINANZAS

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Alocución – narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
1		Se le presentan en la pantalla dos hojas. Una para el enlace de ENIGMAS y otra para enlace de ADIVINANZAS Cuando el alumno haga su primer clic en la revista del quiosco	ALOCUCIÓN 1	El alumno al hacer clic sobre la hoja de ADIVINANZAS, escuchará la *alocución (1) de Perla: "Bienvenidos al mundo de las Adivinanzas" . Al terminar la locución , se dará paso A la siguiente escena que será ya la actividad como tal. De esta forma se respetan los 3 clics máximos.	ILUSTRACIÓN 1



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 03: Quiosco.
Área de Lengua castellana.

		donde pone adivinanzas, aparecerá en pantalla estas dos hojas. En una hoja aparecerá el título que ponga ENIGMAS (cuyo diseño le corresponde a J.J.Alfaro) y en la otra la ilustración (1) del título ¿QUÉ SERÁ?			
--	--	---	--	--	--

Nº de escena	Person.	Escenario	ALocuc.– narr. - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
2	Perla	<p>En esta pantalla aparecerá el área de trabajo de la interacción. Los elementos que aparecen son:</p> <p>EN LA MITAD IZQUIERDA: -Título: ¿Qué letra será? -Animación del Busto de Perla. -Marco infantil.</p> <p>MITAD DERECHA: -Nivel de dificultad 1 -Línea de separación - Zona de imágenes -Línea de separación - Comodines. -Barra de tiempo. -Contador errores El área de trabajo (ZONA DE INTERACCIÓN) está dividida en dos partes:</p> <p>Mitad izquierda (según miramos el monitor): En esta zona aparecerá en la parte de arriba *la ilustración (2) del título de la interacción: ¿Qué letra será? Debajo del título aparecerá la *animación 1</p>	<p>ALOCUCIÓN 2</p> <p>ALOCUCIÓN 3</p> <p>ALOCUCIÓN 4</p> <p>ALOCUCIÓN 5</p> <p>ALOCUCIÓN 6</p> <p>ALOCUCIÓN 7</p>	<p>Al comenzar la interacción el personaje de Perla dirá la siguiente alocución (2): “Me encantan las adivinanzas. Escucha atentamente y haz clic sobre la imagen que creas verdadera. ¡Vamos a empezar!”.</p> <p>En ese momento aparecerá como por arte de magia , con *animación (2) de efecto de estrellas y un *sonido(1) de magia , la adivinanza y las imágenes asociadas a esa adivinanza</p> <p>El alumno, al escuchar la adivinanza que leerá Perla alocución 3 y al leerla él mismo, tendrá que hacer clic sobre la imagen que crea es la verdadera. Si esa imagen corresponde con la respuesta, se oirá un *sonido (2) agradable y Perla dirá *diferentes alocuciones (4) para premiar al alumno/a (estupendo, muy bien, magnífico...etc). Además en contador de progreso se rellenará con la imagen acertada en miniatura. Si no es la correcta se oirá un *sonido (3) desagradable, Perla dirá alocución 5 (prueba de nuevo, inténtalo otra vez, coge otra diferente.). El contador de errores aumenta en 1 cada vez que se falle.</p> <p>El alumno en el Nivel 1 puede hacer uso de 1 comodín. Cuando haga clic sobre el comodín, desaparecerá una de las imágenes falsas y el comodín quedará tachado.</p> <p>Cuando el contador de tiempo, que será en forma de barra de progreso, se rellene (2 minutos) Perla dirá la alocución 6 “El tiempo ha finalizado. La respuesta era la siguiente”. En esos momentos , el cursor del ratón , De forma automática, se sitúa sobre la imagen verdadera y hace clic sobre ella. Automáticamente SE pasa a la siguiente adivinanza.</p>	<p>ILUSTRACIÓN 2</p> <p>ANIMACIÓN 1</p> <p>ILUSTRACIÓN 3</p> <p>ILUSTRACIÓN 4</p> <p>ILUSTRACIÓN 5</p> <p>ILUSTRACIÓN 6</p> <p>ILUSTRACIÓN 7</p> <p>ILUSTRACIÓN 8</p> <p>ANIMACIÓN 2</p> <p>SONIDO 1</p> <p>SONIDO 2</p> <p>SONIDO 3</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 03: Quiosco.
Área de Lengua castellana.

		<p>del busto de Perla que irá diciendo diferentes locuciones según el desarrollo de la interacción.</p> <p>Más abajo aparecerá una ilustración (3) de un marco para texto con diseño infantil, en cuyo interior irán apareciendo las sucesivas adivinanzas.</p> <p>Mitad derecha:</p> <p>-Nivel de dificultad 1</p> <p>-Contador de errores.</p> <p>-Debajo una ilustración(4) de una línea con algún motivo infantil que indicará el comienzo de la zona de interacción:</p> <p>En esta zona es donde aparecerán ilustración (5) de tres imágenes, asociadas a las adivinanzas. Estas deberán tener un diseño atractivo para el alumno.</p> <p>-Debajo otra línea que indicará el final de la zona de interacción.</p> <p>-Debajo de la línea: Comodines, contador de tiempo y contador de progreso de la interacción.(ilustraciones 6,7 y 8)</p>		<p>En las diferentes imágenes que aparezcan si el alumno pasa el ratón por encima sin hacer clic, se oirá la alocución 7 Perla que irá diciendo los nombres de las diferentes letras (¡es la letra A mayúscula....etc).</p> <p>Cuando el alumno consiga completar la barra de progreso de la interacción (la cual se irá rellenando con las mismas imágenes en miniatura que VAYA ACERTANDO EL Alumno; serán un total de 5 imágenes) , se dará por completado el NIVEL 1 y Perla dirá la siguiente alocución 8</p> <p>“¡Estupendo!, has superado el Nivel 1.Vámonos al siguiente nivel. (Escenario 3).</p> <p>Entonces aparecerá automáticamente el siguiente escenario que corresponde con el Nivel 2.</p>	ILUSTRACION 13
Nº de escena	Person.	Escenario	ALocuc.– narr. - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
3	Perla	<p>Igual que en anterior Nivel. Lo único que variará será lo siguiente:</p> <p>Título: ¿Qué animal será?</p> <p>Marco infantil donde aparece la adivinanza puede tener otro diseño ilustración 9</p> <p>En este nivel aparecerán asociadas a cada adivinanza 5 imágenes en lugar de tres como ocurría en el nivel 1.</p>	<p>ALOCUCIÓN 8</p> <p>ALOCUCIÓN 9</p> <p>ALOCUCIÓN 10</p>	<p>Al comenzar la interacción el personaje de Perla dirá la siguiente alocución 8: “Bienvenido al Nivel 2. Escucha atentamente y haz clic sobre la imagen que creas que es la verdadera.¡Vamos a empezar!”.</p> <p>En ese momento aparecerá como por arte de magia , con *animación (2) de efecto de estrellas y un *sonido(1) de magia , la adivinanza y las imágenes asociadas a esa adivinanza(ilustraciones 9)</p> <p>El alumno , al escuchar la adivinanza que leerá Perla alocución 10 y al leerla él mismo ,tendrá que hacer clic sobre la imagen que crea es la verdadera. Si esa imagen corresponde con la respuesta , se oirá un *sonido(2) agradable y Perla dirá *diferentes alocuciones(4) para premiar al alumno/a (estupendo, muy bien ,magnífico...etc).Además en contador de progreso se rellenará con la imagen acertada en miniatura. Si no es la correcta se oirá un *sonido(3) desagradable ,Perla dirá alocución 5 (prueba de nuevo, inténtalo otra vez , coge otra diferente.). El contador de errores aumenta en 1 cada vez que se falle.</p>	<p>ILUSTRACIÓN 9</p> <p>ILUSTRACIÓN 14</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 03: Quiosco.
Área de Lengua castellana.

				<p>El alumno en el Nivel 2 puede hacer uso de 3 comodines. Cuando haga clic sobre el comodín ,desaparecerá una de las imágenes falsas y el comodín quedará tachado.</p> <p>Cuando el contador de tiempo, que será en forma de barra de progreso ,se rellene (2 minutos) Perla dirá la alocución 6 “ El tiempo ha finalizado. La respuesta era la siguiente”.En esos momentos , el cursor del ratón , de forma automática , se sitúa sobre la imagen verdadera y hace clic sobre ella.</p> <p>En las diferentes imágenes que aparezcan si el alumno pasa el ratón por encima sin hacer clic , se oirá la alocución 9 Perla que irá diciendo los nombres de los diferentes animales (¡es un león!....etc).</p> <p>Cuando el alumno consiga completar la barra de progreso de la interacción (la cual se irá rellenando con las mismas imágenes en miniatura que VAYA ACERTANDO EL ALUMNO, 5 imágenes también en este Nivel 2) , se dará por completado el NIVEL 2 y Perla dirá la siguiente alocución 10 “¡Estupendo!,has superado todos los Niveles. Ahora podrás imprimir las imágenes que has acertado para colorear. Algunas aclaraciones comunes a los dos Niveles: Cada vez que el alumno acierte la imagen , las demás desaparecerán y la verdadera quedará en el centro de la zona de las imágenes durante unos 5 segundos mientras que Perla diga las locuciones correspondientes. Entonces aparecerá automáticamente el siguiente escenario (escenario 4).</p>	
--	--	--	--	--	--

Nº de escena	Person.	Escenario	ALocuc.– narr. - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
		En este escenario aparecerán dos folios en cuyo interior aparezcan los dibujos de las adivinanzas acertadas.		<p>El alumno al hacer clic en la imagen de la impresora, conseguirá dos folios ,correspondientes a los dos niveles, con las letras y animales acertados en las adivinanzas para colorearlos en clase.</p> <p>El profesor en todo momento podrá obtener un informe activando las teclas</p>	<p>ILUSTRACIÓN 10</p> <p>ILUSTRACIÓN 11</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 03: Quiosco.
Área de Lengua castellana.**

4	<p>También aparecerá un botón para que el alumno al hacer clic sobre él se imprimiesen las dos hojas. En este escenario aparecerán dos folios en cuyo interior aparezcan los dibujos de las adivinanzas acertadas:</p> <p>En el primer folio *ilustración 10 se incluirán las letras acertadas en el Nivel 1 sin color, para que el alumno al imprimirlas las pueda colorear en el aula.</p> <p>En el segundo folio *ilustración 11 aparecerán los dibujos de los animales acertados en el Nivel 2 sin color, para que el alumno los coloree.</p> <p>También aparecerá una imagen de una impresora *ilustración 12 para que el alumno al hacer clic sobre él se imprimiesen las dos hojas.</p>	<p>ctrl.+i (aspecto que se le explicará en la guía Didáctica). La estructura del Informe será la siguiente:</p> <table border="1" data-bbox="1124 399 1834 555"> <thead> <tr> <th>NIVEL 1</th> <th>A1</th> <th>A2</th> <th>A3</th> <th>A4</th> <th>A5</th> <th>.....</th> <th>.....</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Errores</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Tiempo</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Comodines</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Fuera de tiempo</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" data-bbox="1124 579 1834 735"> <thead> <tr> <th>NIVEL 1</th> <th>A1</th> <th>A2</th> <th>A3</th> <th>A4</th> <th>A5</th> <th>.....</th> <th>.....</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Errores</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Tiempo</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Comodines</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Fuera de tiempo</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>En estos informes, los alumnos que no hayan podido completar los dos niveles, aparecerá en blanco las casillas correspondientes. A1.....Adivinanza 1 A2.....Adivinanza 2..... Las adivinanzas fuera de tiempo y que por lo tanto no ha acertado el alumno, aparecerán en el informe. Aunque el número de adivinanzas, que debe acertar el alumno para poder completar la barra de progresión son 5, es posible que a veces sean más y por lo tanto esas también aparecerán en el informe (por eso dejo columnas con puntos suspensivos).</p>	NIVEL 1	A1	A2	A3	A4	A5	Errores								Tiempo								Comodines								Fuera de tiempo								NIVEL 1	A1	A2	A3	A4	A5	Errores								Tiempo								Comodines								Fuera de tiempo								ILUSTRACIÓN 12
NIVEL 1	A1	A2	A3	A4	A5																																																																												
Errores																																																																																			
Tiempo																																																																																			
Comodines																																																																																			
Fuera de tiempo																																																																																			
NIVEL 1	A1	A2	A3	A4	A5																																																																												
Errores																																																																																			
Tiempo																																																																																			
Comodines																																																																																			
Fuera de tiempo																																																																																			



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 03: Quiosco.
Área de Lengua castellana.

Adivinanzas Nivel 1	A continuación enumero las adivinanzas correspondientes al Nivel 1. Estas adivinanzas aparecerán de forma aleatoria y no podrán tener el mismo orden cada vez que se comience la interacción. Debajo de cada adivinanza expongo las tres imágenes asociadas y en negrita la verdadera: → ILUSTRACIÓN 13
--------------------------------	--

<p>Yo fui tu primer sonido cuando comenzaste a hablar y soy la primera letra que en el alfabeto está. C - A - K</p>	<p>Soy un palito muy derecho y encima de la frente llevo un mosquito que ni pica ni vuela ni toca la vihuela M-I-H</p>	<p>¿Que es lo que se repite una vez cada minuto, dos veces cada momento y nunca en cien años? C-M- B</p>
<p>Casi la lleva al principio, pancarta en la mitad y amanecer ya muy al final. B- C-O</p>	<p>No me pronuncies dos veces que tengo sonido feo; siendo la letra del kilo en carreteras me veo. P- K-F</p>	<p>Tengo forma de anillo y soy la primera y la última en organillo. U- O - M</p> <p>Formo parte de París, en el fin del mar me encuentro, en el principio de Roma y, del Norte, estoy en el centro. A-R-J</p>
<p>Dedos tiene dos, piernas y brazos no. E- D-Ñ</p>	<p>La letra más alta soy, la más delgada también, la luna y el sol me llevan, el aire nunca me ve. T- L -Z</p>	<p>En cualquier día de la semana me verás, excepto en domingo que no me encontrarás. N -S- T</p>
<p>En medio del cielo estoy sin ser sol, ni luna llena, sin ser lucero, ni estrella; a ver si aciertas quién soy. F-E-R</p>	<p>Mi sombrero es una ola, estoy en medio del año, nunca estoy en caracola y sí al final del castaño. V-ñ-Y</p>	<p>El burro la lleva a cuestras, metidita en un baúl, yo no la tuve nunca y siempre la tienes tú. P -U - R</p>
<p>Aunque diciendo mi nombre des tú casi un estornudo, hacha me tiene en su vientre pero mi sonido es mudo. U-H- S</p>	<p>La última de todas soy, pero en zurdo y zapato primera voy. G-Z - T</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 03: Quiosco.
Área de Lengua castellana.

Adivinanzas Nivel 2	A continuación enumeramos las adivinanzas correspondientes al Nivel 2. Estas adivinanzas aparecerán de forma aleatoria y no podrán tener el mismo orden cada vez que se comience la interacción. Debajo de cada adivinanza expongo las 5 imágenes asociadas (ENTRE PARÉNTESIS LA VERDADERA). ILUSTRACIÓN 14
----------------------------	---

<p>Con su risa mañanera toda la playa alborota, pescadora y marinera. (La gaviota) -grillo-hormiga-lagartija-leopardo Viajeras somos de negros vestidos, debajo de las tejas hacemos los nidos. (Las golondrinas)- saltamontes-liebre-loro-pe Aunque no soy pajarillo canto sin ninguna pena y cuando en plural me usan represento la condena. (El grillo)-gusano de seda-lagartija-toro-ballena De China vengo, en Murcia vivo, como morera, seda fabrico. (El gusano de seda)-pato-perro-pe Cargadas van, cargadas vienen y en el camino no se detienen. (Las hormigas)-serpiente-pato-araña-ratón Un bichito verde sobre la pared, corre que te corre, busca qué comer. (La lagartija)-paloma-pingüino-pollito-rana Mi nombre lo leo, mi apellido es pardo, quién no lo adivine, es un poco tardo. (El leopardo)-lombriz-mariposa-oveja-abeja Su padre relincha con pésima voz, su madre rebuzna y suelta una coz. (La mula)-paloma-tortuga-mosquito-mejillón ¿Cuál es de los animales aquel que en su nombre tiene las cinco vocales? (El murciélago)-mejillón-tortuga-mariquita-lombriz</p>	<p>Prima hermana del conejo, aunque de lomo más alto, domina bien la carrera y el salto. (La liebre) paloma-tortuga-mosquito-mejillón De tierra morena vengo, estirando y encogiendo, amárrenme las gallinas, que a los perros no les temo. (La lombriz) -grillo-mariposa-oveja-abeja Tengo alas y pico y hablo y hablo sin saber lo que digo. (El loro) -grillo-hormiga-lagartija-leopardo Volando en el aire y besando las flores se apaga su vida de luz y colores. (La mariposa))-saltamontes-liebre-loro-pe Soy roja como un rubí y llevo pintitas negras, me encuentro en el jardín, en las plantas o en la hierba. (La mariquita) pato-perro-pe En dos castañuelas voy encerrado y al sacarme del mar me pongo colorado. (El mejillón) -lombriz-mariposa-oveja-abeja Chiquitín y danzarín, pasa las noches rondando con lanza y con cornetín. (El mosquito) -paloma-pingüino-pollito-rana En el campo me crié dando voces como loca; me ataron de pies y manos para quitarme la ropa. (La oveja)- pato-perro-pe Zumba que te zumarás, van y vienen sin descanso, de flor en flor trajinando y nuestra vida endulzando. (La abeja) grillo-hormiga-lagartija-leopardo</p>	<p>¿Quién hace su casa en la verde rama, y allí a sus hijos solicita y llama? (El pájaro) pato-perro-pe De un huevo sale y para enviar mensajes vale. (La paloma))-saltamontes-liebre-loro-pe Soy un animal patoso, que tengo muchas patas, pero sólo un pico y dos alas. (El pato) -grillo-hormiga-lagartija-leopardo Es animal vertebrado, del hombre el mejor amigo, a veces es cazador y otras un buen lazarillo. (El perro)- grillo-hormiga-lagartija-liebre ¿Qué bicho dirás que es, que es algo y nada a la vez? (El pez)- saltamontes-liebre-loro-tortuga Viste de chaleco blanco y también de negro frac. Es una ave que no vuela. Pero nada. ¿Qué será? (El pingüino) mejillón-tortuga-mariquita-lombriz Mi madre me labró una casa sin puertas y sin ventanas, y cuando quiero salir, rompo antes las ventanas. (El pollito) -lombriz-mariposa-oveja-abeja A la orilla de los ríos, croan sin meterse en líos, saltan dan, mas no son osos sino animales verdosos. (Las ranas) grillo-hormiga-lagartija-leopardo</p>	<p>El roer es mi trabajo, el queso mi aperitivo y el gato ha sido siempre mi más temido enemigo. (El ratón))-saltamontes-liebre-loro-pe Salta y salta por los montes, usa las patas de atrás, su nombre ya te lo he dicho, fíjate y lo verás. (El saltamontes) -grillo-hormiga-lagartija-leopardo Es tan grande mi fortuna que estreno todos los años un vestido sin costura, de colores salpicado. (La serpiente) -lombriz-mariposa-oveja-abeja Dos torres altas, dos miradores, un quitamoscas, cuatro andadores. (El toro) -lombriz-tortuga-oveja-abeja Lenta dicen que es porque sólo asoma la cabeza, las patas y los pies. (La tortuga) pato-perro-pe En alto vive, en alto mora, en alto teje, la tejedora. (La araña) -lombriz-mariposa-oveja-abeja Es la reina de los mares, su dentadura es muy buena, y por no ir nunca vacía, siempre dicen que va llena. (La ballena) mejillón-tortuga-mariquita-lombriz</p>
--	---	---	--



MODIFICACIÓN DEL GUIÓN DE CONTENIDOS POR ACCESIBILIDAD

Lo solicita: Nombre del fichero: g_ga02_0012vf UNIDAD 3-9 Ubicación:	
CAMBIOS EN EL GUIÓN PARA UNA MEJOR ACCESIBILIDAD	
DONDE DICE.....	SE CAMBIA POR.....
Pág. 2 – Número de escena 1: “Se le presentan en la pantalla dos hojas. Una para el enlace de ENIGMAS y otra para enlace de ADIVINANZAS.....”	En cada uno de los enlaces se deberá locutar las siguientes locuciones: Locución 1 accesibilidad: “Enigmas “ Locución 2 accesibilidad : “ Adivinanzas”
Pág. 3- Número de escena 2 : “El alumno en el Nivel 1 puede hacer uso de 1 comodín . Cuando haga clic sobre el comodín ,desaparecerá una de las imágenes falsas y el comodín quedará tachado.”.....”	Propongo eliminar este tipo de comodines .En su lugar , cuando el alumno/a cometa 2 errores , la imagen correcta parpadeará 5 veces a la vez que Perla dice la siguiente locución: Locución 3 accesibilidades: La respuesta correcta era la letra.....(aquí diría la letra correspondiente).
Pág. 4- Número de escena 3 : “El alumno en el Nivel 2 puede hacer uso de 3 comodines . Cuando haga clic sobre el comodín ,desaparecerá una de las imágenes falsas y el comodín quedará tachado.	Propongo eliminar este tipo de comodines .En su lugar , cuando el alumno/a cometa 3 errores , la imagen correcta parpadeará 5 veces a la vez que Perla dice la siguiente locución: Locución 4 accesibilidad : : La respuesta correcta era el(aquí se debe mencionar el animal correspondiente).

****En esta interacción , las imágenes asociadas a las adivinanzas deberán aparecer siempre en la misma posición , con el fin de facilitar el uso de la tableta digitalizadora.**
También se puede usar el uso del tabulador con las modificaciones que he establecido.