

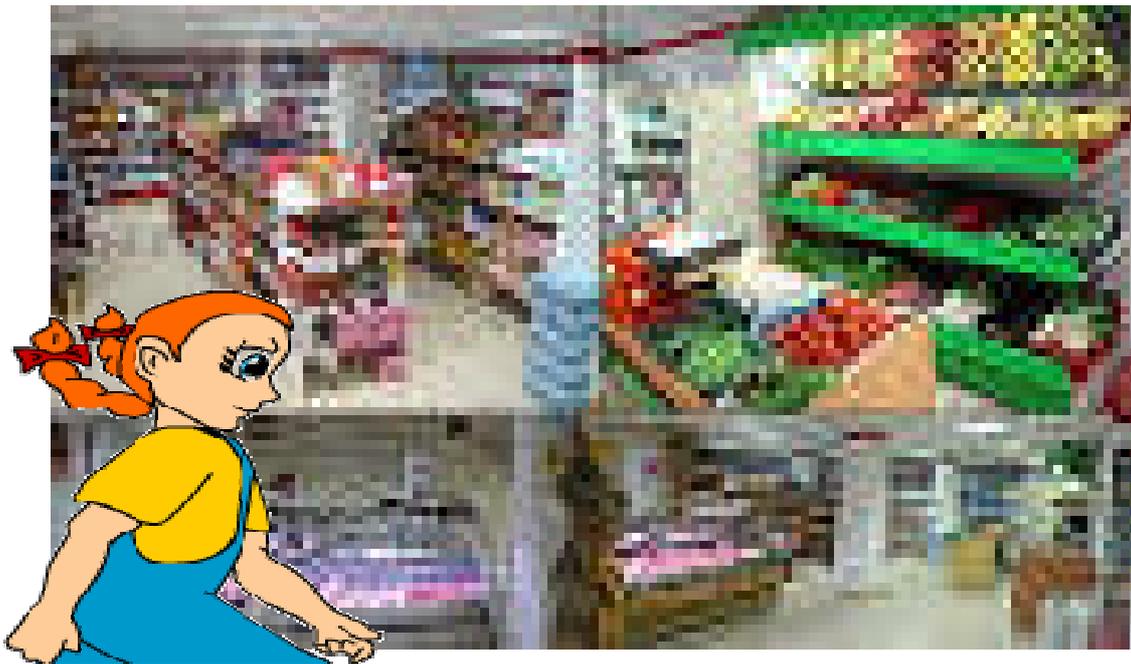


Recurso educativo elaborado a través de los Convenios
Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el
MEC y las comunidades autónomas
Unidad 07: Perla en el mercado.

GUIÓN MULTIMEDIA

UNIDAD 07 – vers. 01

"Perla en el mercado"



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 07: Perla en el mercado.

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución – narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 1	PERLA	<p>Después de pinchar en MERCADO (plano general isla), el alumno se encuentra ante la ESCENA 1ª, donde aparece Perla con un carrito y la lista de la compra. Se encuentra en primer plano, frente a un pasillo. A ambos lados, a continuación, se ven los puestos de venta que podrá visitar:</p> <p>FRUTERÍA: Descripciones sencillas. Lectura expresiva y comprensiva de descripciones</p> <p>PANADERÍA: Ampliación de vocabulario. Lectura comprensiva</p> <p>CARNICERÍA: El punto y la coma</p> <p>PESCADERÍA: Ampliación de vocabulario. Sinónimos.</p> <p>I_ga06_01</p>	<p>ALOCUCIÓN Nº 1 S_ga06_01</p> <p>Alocución de Perla (al pinchar en el teléfono): la voz de Perla dirá: “Debemos comprar en todas las tiendas. ¿Por cual empezamos?”</p>	<p>La antena del teléfono hace algunos destellos para indicar que está activo.</p> <p>Al pasar con el ratón sobre la <u>FRUTERÍA</u> esta aumenta de tamaño y se muestra su nombre y la función lingüística que se trabaja aquí</p> <p>FRUTERÍA: Descripciones A_ga06_01</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 07: Perla en el mercado.**

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución – narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 2 FRUT	<p style="text-align: center;">PERLA</p> <p>FRUTERO: hombre de bigote y de expresión amable y alegre. Lleva un mandil oscuro sobre ropa de colores vivos <i>i_ga06_02</i></p>	<p>Al pinchar FRUTERÍA: Perla se mueve y va hacia ella→ se produce un cambio de pantalla (2): Se ve detrás del mostrador al frutero con expresión amable y alegre. Lleva bigote y un mandil oscuro sobre su ropa de colores vivos. Detrás de el y en el suelo a los lados se ven estanterías y cajas con los productos típicos de esta tienda. Aparecerán también dos rótulos en blanco situados convenientemente. Los rótulos se llenarán con la palabra adecuada cuando el alumno Clique sobre las banderas. <i>i_ga06_03</i> Bandera gallega: froitaría / froiteiro Bandera vasca: fruta- denda / frutari</p>	<p>ALOCUCIÓN Nº 2 <i>S_ga06_02</i></p> <p>Al pinchar el teléfono de ayuda la voz de Perla dirá: “Para saber el nombre de la tienda y el tendero en los diferentes idiomas de España, pincha en las banderas”</p> <p><i>ALOCUCIÓN Nº 3</i> <i>S_ga06_03</i> Al pinchar sobre la bandera gallega la voz de Perla dirá: “Froitaría // Froiteiro”</p> <p><i>ALOCUCIÓN Nº4</i> <i>S_ga06_04</i></p>	<p>1.-Al pinchar FRUTERÍA: Perla se mueve y va hacia ella→ se produce un cambio de pantalla (2) a_ga06_02</p> <p>2.-Al pinchar sobre cada bandera aparecerán en los carteles o rótulos los nombres del tendero y la tienda en el idioma correspondiente <u>al mismo tiempo que</u> <u>Perla los va leyendo.</u> (Esto se repite en todas las tiendas) Bandera gallega: froitaría / froiteiro Bandera vasca: fruta- denda / frutari Banderas catalana y</p>	<p>Flecha de avance Banderas</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 07: Perla en el mercado.**

		<p>Banderas catalana y valenciana: fruiteria / fruiter Bandera española: frutería /frutero Al pinchar el teléfono de ayuda la voz de Perla dirá: “Para saber el nombre de la tienda y el tendero en los diferentes idiomas de España, pincha en las banderas”</p> <p>Las banderas son cinco y estarán situadas a la derecha de la pantalla: gallega i_ga06_04, vasca i_ga06_05, catalana i_ga06_06, valenciana i_ga06_07 y española i_ga06_08. La catalana y la valenciana estarán una al lado de la otra. Al pinchar sobre las banderas aparecerán en los carteles o rótulos los nombres del tendero y la tienda en el idioma</p>	<p>Al pinchar sobre la bandera vasca la voz de Perla dirá: “Fruta-denda // frutari”</p> <p><i>ALOCUCIÓN N° 5</i> <i>S_ga06_05</i> Al pinchar sobre la bandera catalana y/o sobre la valenciana la voz de Perla dirá: “Fruiteria // Fruiter”</p> <p><i>ALOCUCIÓN N° 6</i> <i>S_ga06_06</i> Al pinchar sobre la bandera española la voz de Perla dirá: “Frutería // Frutero”</p>	<p>valenciana: fruiteria / fruiter Bandera española: frutería /frutero A_ga06_03</p> <p>3.-Al pinchar la flecha de avance se produce un cambio de pantalla (3). El alumno podrá avanzar cuando quiera, sin necesidad de pinchar previamente en las banderas</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 07: Perla en el mercado.**

		correspondiente <u>al mismo tiempo que Perla los va leyendo.</u> (Esto se repite en todas las tiendas)			
--	--	--	--	--	--

Nº de escena	Persona je/s	Escenario	Locución –narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales								
Escena 3 FRUT		<p>Aparece la lista de la compra de Perla con dos apartados:</p> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td style="background-color: #FFA500;">PRODUCTO PARA COMPRAR</td> <td>1 Kg. de naranjas</td> </tr> </table> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td colspan="2" style="background-color: #00FF00; text-align: center;">FRUTERÍA</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">Descripción de objetos. Lectura comprensiva y expresiva de descripciones.</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #FFFF00; text-align: center;">PRIMER NIVEL</td> <td style="background-color: #90EE90; text-align: center;">SEGUNDO NIVEL</td> </tr> </table> <p>I_ga06_09</p>	PRODUCTO PARA COMPRAR	1 Kg. de naranjas	FRUTERÍA		Descripción de objetos. Lectura comprensiva y expresiva de descripciones.		PRIMER NIVEL	SEGUNDO NIVEL			
PRODUCTO PARA COMPRAR	1 Kg. de naranjas												
FRUTERÍA													
Descripción de objetos. Lectura comprensiva y expresiva de descripciones.													
PRIMER NIVEL	SEGUNDO NIVEL												

PRIMER NIVEL

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución –narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 4 A FRUT	PERLA	Al pinchar <u>PRIMER NIVEL</u> se produce un cambio de pantalla (4) en la que arriba aparece un texto (título de la actividad): “DESCRIBE CON LOS CINCO SENTIDOS”	Perla lee el texto que aparece en pantalla Alocución nº 7. S_ga06_07 “Nuestros cinco sentidos nos sirven para observar las características de los objetos que nos rodean y poder describirlos. Con la vista  podemos observar el tamaño, el color y la forma. Con el olfato  reconoceremos su olor. Con el oído  sus sonidos característicos. Con el gusto  su sabor y con el tacto  su textura, temperatura, etc.	Perla lee el texto que aparece en pantalla y que podrá imprimirse: “Nuestros cinco sentidos nos sirven para observar las características de los objetos que nos rodean y poder describirlos. Con la vista  i_ga06_10 podemos observar el tamaño, el color y la forma. Con el olfato  i_ga06_11 reconoceremos su olor. Con el oído  i_ga06_12 sus sonidos característicos. Con el gusto  i_ga06_13 su sabor y con el tacto	BOTONES DE LA PANTALLA:  Botones de dirección / Salir (vuelve al distribuidor de la casa) / Favoritos / Impresora / Niveles de dificultad (1, 2, 3,) / Ayuda / Teléfono Contadores (aciertos -intentos). 

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 07: Perla en el mercado.

		<p>Al finalizar la alocución de Perla, se muestra activo el BOTÓN DE AVANCE para poder pasar a la escena 5.</p> <p>Al pinchar en AVANCE pasamos a la pantalla siguiente (5) cuyas características se repetirán en todas las actividades de este apartado: Arriba aparecerá un título que puede leer Perla al pinchar el teléfono de ayuda:</p>	<p>Alocución nº 8. (Perla) S_ga06_08</p> <p>Para comprar las frutas de mi lista debo recordar como son. ¿Me ayudas? . Yo pondré las palabras, los adjetivos que las describen, y tú pondrás los cinco sentidos ¿De acuerdo? ¡Adelante!”</p>	 <p>i_ga06_14 su textura, temperatura etc.</p> <p>Para comprar las frutas de mi lista debo recordar cómo son. ¿Me ayudas? Yo pondré las palabras, los adjetivos que las describen, y tú pondrás los cinco sentidos ¿De acuerdo? ¡Adelante!”</p>	
--	--	--	---	---	--

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución –narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 5 A FRUT		Al pinchar en AVANCE pasamos a la pantalla (5) cuyas características se repetirán en todas las	<p><i>Alocución nº 9</i> <i>S_ga06_09</i> <i>(Teléfono)</i> <i>“Elige el adjetivo con los cinco sentidos”</i></p> <p><i>Cuando el alumno</i></p>	<p><u>Explicación de la Interacción:</u></p> <p>Se trata de un</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 07: Perla en el mercado.**

		<p>actividades de este apartado:</p> <p>Arriba aparecerá un título que puede leer Perla al pinchar el teléfono de ayuda:</p> <p>Debajo, <u>a la izquierda</u>, se muestra un recuadro con el dibujo de la fruta que vamos a describir. <u>A la derecha</u>, el texto que el alumno debe completar.</p> <p><u>Explicación de la interacción:</u> Se trata de un ejercicio de relleno de huecos para completar un texto. El hueco aparece señalado con un pequeño dibujo, (pictograma), que hace alusión al</p>	<p><i>acierte, se escucha sonido de acierto</i></p> <p><i>Alocución nº 10. S_ga06_10</i></p> <p><i>Sonido de acierto</i></p> <p><i>Cuando el alumno no acierte, se escucha sonido de error</i></p> <p><i>Alocución nº 11. S_ga06_11</i></p> <p><i>Sonido de error</i></p> <p><i>Alocución nº 12. S_ga06_12 (Perla)</i></p> <p>Cuando el alumno complete el ejercicio correctamente, se escuchará en todas las pantallas la voz de Perla:</p> <p>“¡Estupendo! Ahora escucha”</p>	<p>ejercicio de relleno de huecos para completar un texto dado. El hueco aparece señalado con un pequeño dibujo, (pictograma), que hace alusión al sentido que el niño debe utilizar en cada caso para obtener información. Al pinchar sobre él, se despliegan distintas opciones, adjetivos, entre los que el alumno debe elegir la opción correcta. Sólo en este caso se fijará la respuesta.</p> <p>(Es importante la utilización del pictograma para enmarcar el ejercicio dentro de un juego buscando una mayor motivación del</p>	<p>Arriba aparecerá un título que puede leer Perla <u>al pinchar el teléfono de ayuda:</u></p> <div data-bbox="1832 587 1912 842" data-label="Image">  </div> <p>En cada texto mostramos distintos dibujos (pictogramas) que representan los sentidos que utilizamos para describir</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 07: Perla en el mercado.**

		<p>sentido que el niño debe utilizar en cada caso para obtener información. Al pinchar sobre él, se despliegan distintas opciones, adjetivos entre los que el alumno debe elegir la opción correcta. Sólo en este caso se fijará la respuesta.</p> <p>(Es importante la utilización del pictograma para enmarcar el ejercicio dentro de un juego buscando una mayor motivación del alumno.</p> <p>Proponemos algunos dibujos (pictogramas) a modo de ejemplo.</p> <p>Puede haber sonidos</p>	<p>Entonces Perla leerá la oración correcta con entonación y ritmo adecuados.</p> <p>Alocución nº 13. <i>S_ga06_13</i> (Perla)</p> <p>“La manzana es más pequeña que la sandía. Tiene forma redonda. Su color es rojo”</p>	<p>alumno.</p> <p>Proponemos algunos dibujos (pictogramas) a modo de ejemplo</p> <p>Al pinchar en cada pictograma, se despliegan las PALABRAS y el alumno podrá elegir una de ellas como adecuada.</p> <p><u>Si acierta</u> al elegir el adjetivo este se fijará, se puede escuchar un sonido de acierto y el pictograma desaparecerá. <u>Si comete error</u>, se oye sonido de error y el pictograma volverá</p> <p>Cuando el alumno complete el ejercicio</p>	<p>Al terminar el ejercicio se muestra</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 07: Perla en el mercado.

		<p>de error y sonidos de acierto.</p> <p>Cuando el alumno complete el ejercicio correctamente, se escuchará en todas las pantallas la voz de Perla: “¡Estupendo!. Ahora escucha” –</p> <p>→Entonces Perla leerá el texto correcto con entonación y ritmo adecuados.</p> <p><u>ORACIONES PARA ESTE APARTADO:</u> <u>Pantalla 5 A:</u> ACTIVIDAD 1- A</p> <p><u>Dibujo:</u> i_ga06_15 una manzana roja y redonda.</p> <p><u>Texto:</u> La manzana es más</p>		<p>correctamente, se escuchará en todas las pantallas la voz de Perla:</p> <p>“¡Estupendo!. Ahora escucha” Entonces Perla leerá la frase correcta con entonación y ritmo adecuados.</p>	<p>BOTÓN DE AVANCE</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 07: Perla en el mercado.

		 (Grande- Pequeña) que una sandía. Tiene forma  (alargada- cuadrada- Redonda) . Su color es  (verde- rojo)			
--	--	--	--	--	--

Nº de escena	Escenario	Locución –narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 6 A FRUT	<u>Pantalla 6 A:</u> ACTIVIDAD 2 – A Dibujo : i_ga06_16 uno o varios plátanos <u>Texto:</u> El plátano por fuera es (DIBUJO: vista ) (PALABRAS: blanco- Rojo- Amarillo)	<i>Alocución nº 10.</i> <i>S_ga06_10</i> <i>Sonido de acierto</i> <i>Alocución nº 11.</i> <i>S_ga06_11</i> <i>Sonido de Error</i> Cuando el alumno complete el ejercicio correctamente <i>Alocución nº 12.</i> <i>S_ga06_12</i>	Idem	Al terminar el ejercicio se muestra BOTÓN DE AVANCE



**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 07: Perla en el mercado.**

	<p>y tiene forma (DIBUJO: vista ) (PALABRAS: redonda- alargada -cuadrada). Su sabor es (DIBUJO: gusto) (PALABRAS: amargo - dulce - salado)</p>	<p>(Perla) “¡Estupendo!. Ahora escucha”</p> <p><i>Alocución nº 14. S_ga06_10 (Perla)</i></p> <p>El plátano por fuera es amarillo y tiene forma alargada. Su sabor es dulce</p>		
--	---	---	--	---

Nº de escena	Escenario	Locución –narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
<p>Escena</p> <p>7 A</p> <p>FRUT</p>	<p><u>Pantalla 7 A:</u></p> <p>ACTIVIDAD 3-A</p> <p><u>Dibujo</u> : i_ga06_17 una naranja</p> <p><u>Texto:</u></p> <p>La naranja es (DIBUJO: vista ) (PALABRAS: redonda- alargada –cuadrada).</p> <p>Su piel es de color (DIBUJO: vista ) (PALABRAS: Amarillo-Verde-Rojo- Naranja).</p> <p>Si la aprieto es más (DIBUJO: Tacto) (PALABRAS: dura- blanda- pegajosa) que una manzana. Por dentro tiene un zumo muy (DIBUJO: gusto) (PALABRAS: amargo - dulce - salado)</p>	<p><i>Alocución nº 10.</i> <i>S_ga06_10</i> <i>Sonido de acierto</i></p> <p><i>Alocución nº 11.</i> <i>S_ga06_11</i></p> <p><i>Sonido de</i> <i>Error</i></p> <p>Cuando el alumno complete el ejercicio correctamente</p> <p><i>Alocución nº 12.</i> <i>S_ga06_12</i> <i>(Perla)</i> <i>“¡Estupendo!. Ahora escucha”</i></p> <p><i>Alocución nº 15.</i> <i>S_ga06_15</i> <i>(Perla)</i> La naranja es redonda. Su piel es de color naranja. Si la aprieto es más blanda que la manzana. Por dentro tiene un zumo muy</p>	<p>Ídem</p>	<p>Al terminar el ejercicio se muestra BOTÓN DE AVANCE</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 07: Perla en el mercado.

			dulce.		
--	--	--	--------	--	--

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución –narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 8 A FRUT	PERLA	Aparece Perla en la escena mostrándose muy animada y felicitando al alumno por haber conseguido realizar los ejercicios correctamente. A_ga06_04 Después de la aloc 16 se muestra	<i>Alocución nº16. S_ga06_16 (Perla)</i> Se escucha la voz de Perla: “Lo has hecho muy bien. Ya has conseguido	El alumno podrá escuchar el trabalenguas cuantas veces desee pulsando en el TELÉFONO	





**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 07: Perla en el mercado.**

		<p>en la pantalla un trabalenguas que Perla irá leyendo a la vez que el texto se irá DESTACANDO a modo de KARAOKE: a_ga06_05</p> <p style="text-align: center;">Poco a poquito se desencereza el que está encerezado. Si no se desencereza, se nos pone colorado.</p> <p>(Después de escuchar a Perla el alumno podrá volver a leer oyendo o no la voz de Perla e imprimir este trabalenguas para poder practicar en el aula o en su casa libremente)</p>	<p>tu producto de la compra. Además tienes otro premio. Escucha y practica conmigo”</p> <p><i>Alocución nº17. S_ga06_17 (Perla)</i></p> <p>Poco a poquito se desencereza el que está encerezado. Si no se desencereza, se nos pone colorado</p>	<p>Siempre que escuche el trabalenguas se irán marcando las palabras en el texto a modo de Karaoke. Deberá haber un botón que le permita omitir la voz de Perla, pero ver igualmente el texto a modo de Karaoke, de manera que se le vaya marcando el ritmo de lectura. También podrá imprimir el texto</p>	<p>Botón de impresión</p> <p>Botón para eliminar el audio y seguir viendo el texto a modo de Karaoke</p>
--	--	--	---	---	--

SEGUNDO NIVEL:

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución –narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 1- B FRUT		<u>Pantalla 1 B:</u> ACTIVIDAD 1-B	<i>Cuando el alumno acierte, se escucha sonido de acierto</i>	<u>Explicación de la Interacción:</u>	

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 07: Perla en el mercado.

<p>Pantalla de la Actividad 1</p> <p>La misma que la de la actividad 1 pero cambiando textos y alocuciones</p>		<p>Dibujo: i_ga06_18 un limón.</p> <p>Texto: El limón es (DIBUJO: vista ) (PALABRAS: cuadrado- alargado- redondo) y (DIBUJO: vista ) (PALABRAS: grande-pequeño) Su piel es (DIBUJO: vista ) (PALABRAS: Roja - azul - Amarilla - Verde), (DIBUJO: tacto) (PALABRAS: lisa-rugosa) y (DIBUJO: tacto) (PALABRAS: áspera-suave) Su zumo es (DIBUJO: gusto) (PALABRAS: agrio-salado-dulce). Su olor es muy (DIBUJO: olfato) (PALABRAS: desagradable- agradable)</p>	<p><i>Alocución nº 10. S_ga06_10</i></p> <p><i>Sonido de acierto</i></p> <p><i>Cuando el alumno no acierte, se escucha sonido de error</i></p> <p><i>Alocución nº 11. S_ga06_11</i></p> <p><i>Sonido de error</i></p> <p><i>Alocución nº 12. S_ga06_12 (Perla)</i></p> <p>Cuando el alumno complete el ejercicio correctamente, se escuchará en todas las pantallas la voz de Perla:</p> <p>“¡Estupendo!. Ahora escucha”</p>	<p>Se trata de un ejercicio de relleno de huecos para completar un texto dado. El hueco aparece señalado con un pequeño dibujo, (pictograma), que hace alusión al sentido que el niño debe utilizar en cada caso para obtener información. Al pinchar sobre él, se despliegan distintas opciones, adjetivos entre los que el alumno debe elegir la opción correcta. Sólo en este caso se fijará la respuesta.</p> <p>Al pinchar en cada pictograma, se despliegan las PALABRAS y el alumno podrá elegir una de ellas como adecuada.</p> <p>Si acierta al elegir el</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 07: Perla en el mercado.

			<p>Entonces Perla leerá el texto correcto con entonación y ritmo adecuados</p> <p>Alocución nº 18 S_ga03_18 (Voz de Perla con tono alegre al acabar el ejercicio)</p> <p>“El limón es redondo y pequeño. Su piel es amarilla, rugosa y suave. Su zumo es agrio. Su olor es muy agradable”</p>	<p>adjetivo, este se fijará, se puede escuchar un sonido de acierto y el pictograma desaparecerá.</p> <p><u>Si comete error</u>, se oye sonido de error y el pictograma volverá</p> <p>Cuando el alumno complete el ejercicio correctamente, se escuchará en todas las pantallas la voz de Perla:</p> <p>“¡Estupendo!. Ahora escucha” Entonces Perla leerá el texto correcto con entonación y ritmo adecuados.</p>	<p>Al terminar el ejercicio se muestra BOTÓN DE AVANCE</p> 
--	--	--	--	--	--

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución –narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 2 B FRUT		<u>Pantalla 2 B:</u> ACTIVIDAD 2 – B	<i>Cuando el alumno acierte, se escucha</i>	<u>Explicación de la Interacción:</u>	

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 07: Perla en el mercado.

<p>Pantalla de la Actividad 2</p> <p>La misma que la de la actividad 1 pero cambiando textos y alocuciones</p>		<p><u>Dibujo:</u> i_ga06_19 Una sandía.</p> <p><u>Texto:</u> La sandía es una fruta (DIBUJO: vista ) (PALABRAS: grande-pequeña) y (DIBUJO: tacto ) (PALABRAS: ligera-pesada)</p> <p>Es (DIBUJO: vista ) (PALABRAS: cuadrada-redonda-alargada) como una bola de billar.</p> <p>Por fuera es de color (DIBUJO: vista ) (PALABRAS: verde-naranja-marrón).</p> <p>Su piel es (DIBUJO: tacto ) (PALABRAS: rugosa- lisa) y (DIBUJO: tacto ) (PALABRAS: áspera-suave. Su pulpa es</p>	<p><i>sonido de acierto acierto</i></p> <p><i>Alocución nº 10 S_ga06_10</i></p> <p><i>Sonido de Cuando el alumno no acierte, se escucha sonido de error</i></p> <p><i>Alocución nº 11. S_ga06_11</i></p> <p><i>Sonido de error</i></p> <p><i>Alocución nº 12. S_ga06_12 (Perla)</i></p> <p>Cuando el alumno complete el ejercicio correctamente, se escuchará en todas las pantallas la voz de Perla:</p> <p>“¡Estupendo!. Ahora escucha”</p>	<p>Se trata de un ejercicio de relleno de huecos para completar un texto dado. El hueco aparece señalado con un pequeño dibujo, (pictograma), que hace alusión al sentido que el niño debe utilizar en cada caso para obtener información. Al pinchar sobre él, se despliegan distintas opciones, adjetivos, entre los que el alumno debe elegir la opción correcta. Sólo en este caso se fijará la respuesta.</p> <p>Al pinchar en cada pictograma, se despliegan las PALABRAS y el alumno podrá elegir una de ellas como adecuada.</p> <p>Si acierta al elegir el</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 07: Perla en el mercado.**

		<p>(DIBUJO: tacto) (PALABRAS: dura-blandita) y de sabor (DIBUJO: gusto) (PALABRAS: salado- amargo- dulce).</p>	<p>Entonces Perla leerá el texto correcto con entonación y ritmo adecuados</p> <p>Alocución nº 19 S_ga03_19</p> <p>(Voz de Perla con tono alegre al acabar el ejercicio)</p> <p>“La sandía es una fruta grande y pesada. Es redonda como una bola de billar. Por fuera es verde. Su piel es lisa y suave. Su pulpa es blandita y de sabor dulce.”</p>	<p>adjetivo este se fijará, se puede escuchar un sonido de acierto y el pictograma desaparecerá.</p> <p><u>Si comete error</u>, se oye sonido de error y el pictograma volverá</p> <p>Cuando el alumno complete el ejercicio correctamente, se escuchará en todas las pantallas la voz de Perla:</p> <p>“¡Estupendo! Ahora escucha” Entonces Perla leerá el texto correcto con entonación y ritmo adecuados.</p>	<p>Al terminar el ejercicio se muestra BOTÓN DE AVANCE</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 07: Perla en el mercado.

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución –narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 3 B FRUT Pantalla de la Actividad 3 B La misma que la de la actividad 1 y 2 pero cambiando textos y alocución		Pantalla 3 B: ACTIVIDAD 3 - B Dibujo: i_ga06_20 Una nuez. Texto: La nuez es un fruto (DIBUJO: gusto) (PALABRAS: seco-jugoso) Por fuera tiene una piel tan (DIBUJO: tacto (PALABRAS: blandita-- dura) como el coco. Esta piel es (DIBUJO: tacto (PALABRAS: lisa- rugosa) y tiene color (DIBUJO: vista ) (PALABRAS: gris- naranja -marrón). Al partirla con un cascanueces emite un sonido (DIBUJO: oído) (PALABRAS: silbante – cantarín- rechinante	Cuando el alumno acierte, se escucha sonido de acierto Alocución nº 10. S_ga06_10 Sonido de acierto Cuando el alumno no acierte, se escucha sonido de erró acierto Alocución nº 11. S_ga06_11 Sonido de error Alocución nº 12 S_ga06_12 (Perla) Cuando el alumno complete el ejercicio correctamente, se escuchará en todas las pantallas la voz de	Explicación de la Interacción: Se trata de un ejercicio de relleno de huecos para completar un texto dado. El hueco aparece señalado con un pequeño dibujo, (pictograma), que hace alusión al sentido que el niño debe utilizar en cada caso para obtener información. Al pinchar sobre él, se despliegan distintas opciones, adjetivos entre los que el alumno debe elegir la opción correcta. Sólo en este caso se fijará la respuesta. Al pinchar en cada pictograma, se despliegan las	

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 07: Perla en el mercado.

		<p><i>crujiente)</i> Su sabor es (DIBUJO: gusto) (PALABRAS: <i>dulce salado-ácido</i>).</p>	<p>Perla: “¡Estupendo!. Ahora escucha”</p> <p>Entonces Perla leerá el texto correcto con entonación y ritmo adecuados</p> <p>Alocución nº 20 S_ga03_20</p> <p>(Voz de Perla con tono alegre al acabar el ejercicio)</p> <p>“La nuez es un fruto seco. Por fuera tiene una piel tan dura como el coco. Esta piel es rugosa y tiene un color marrón. Al partirla con un cascanueces emite un sonido crujiente. Su</p>	<p>PALABRAS y el alumno podrá elegir una de ellas como adecuada.</p> <p><u>Si acierta</u> al elegir el adjetivo, este se fijará, se puede escuchar un sonido de acierto y el pictograma desaparecerá.</p> <p><u>Si comete error</u>, se oye sonido de error y el pictograma volverá</p> <p>Cuando el alumno complete el ejercicio correctamente, se escuchará en todas las pantallas la voz de Perla:</p> <p>“¡Estupendo!. Ahora escucha” Entonces Perla leerá el texto correcto con entonación y ritmo adecuados.</p>	<p>Al terminar el ejercicio se muestra BOTÓN DE AVANCE</p> 
--	--	---	---	--	---

			sabor es dulce.”		
--	--	--	------------------	--	--

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución –narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 4 B FRUT	PERLA	<p>Aparece Perla en la escena mostrándose muy animada y felicitando al alumno por haber conseguido realizar los ejercicios correctamente. A_ga06_04</p> <p>Después de la aloc 16 se muestra en la pantalla un trabalenguas que Perla irá leyendo a la vez que el texto se irá DESTACANDO a modo de KARAOKE: a_ga06_05</p> <p>Compadre, cómprame un coco Compadre, no compro coco porque como poco coco como poco coco compro.</p> <p>(Después de escuchar a Perla el alumno volver a leer oyendo o no la voz de Perla e imprimir este trabalenguas para poder practicar en el aula o en su casa libremente)</p>	<p><i>Alocución nº16. S_ga06_16 (Perla)</i> Se escucha la voz de Perla: “Lo has hecho muy bien. Ya has conseguido tu producto de la compra. Además tienes otro premio. Escucha y practica conmigo”</p> <p><i>Alocución nº21. S_ga06_21 (Perla)</i> Compadre, cómprame un coco Compadre, no compro coco porque como poco coco como poco coco compro.</p>	<p>El alumno podrá escuchar el trabalenguas cuantas veces desee pulsando en el TELÉFONO Siempre que escuche el trabalenguas se irán marcando las palabras en el texto a modo de Karaoke. Deberá haber un botón que le permita omitir la voz de Perla, pero ver igualmente el texto a modo de Karaoke, de</p>	<p>Botón de impresión</p> <p>Botón para eliminar audio y seguir viendo el texto en modo Karaoke</p> <p>Botón de avance (a la tienda siguiente) o de retroceso a la pantalla inicial del mercado para elegir menú.</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 07: Perla en el mercado.**

				manera que se le vaya marcando el ritmo de lectura. También podrá imprimir el texto	
--	--	--	--	--	--



Zona sensible PANADERÍA

Al pasar con el ratón sobre la panadería, esta aumenta de tamaño y se muestra su nombre.

PANADERÍA: Vocabulario



**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 07: Perla en el mercado.**

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución – narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
<p style="text-align: center;">Escena 1 PAN</p>	<p style="text-align: center;">PERLA</p> <p>PANADERO: es regordete y de aspecto bonachón. Lleva un gorro y un mandil blancos. <i>I_ga06_21</i></p>	<p>Plano general de la PANADERÍA con un mostrador detrás del que está el panadero con un gorro y un mandil blancos. Es regordete y de aspecto bonachón.</p> <p>Se ven estanterías normales y frigoríficas transparentes igual que el mostrador con productos típicos de esta tienda. Dos rótulos en blanco. <i>I_ga06_22</i></p> <p>En esta pantalla se realizarán las actividades de diversidad lingüística con las banderas que se repiten en todas las tiendas.</p> <p>Al pinchar PANADERÍA, Perla se mueve y va hacia ella → se produce un cambio de pantalla (2): Se ve detrás del mostrador al panadero-pastelero con expresión amable y alegre. Lleva bigote y un mandil oscuro sobre su ropa de colores vivos. Detrás de él y en el suelo a</p>	<p>ALOCUCIÓN Nº 2 S_ga06_02</p> <p>Al pinchar el teléfono de ayuda la voz de Perla dirá:</p> <p>“Para saber el nombre de la tienda y el tendero en los diferentes idiomas de España, pincha en las banderas”</p> <p><i>ALOCUCIÓN Nº 22 S_ga06_22</i></p> <p>Al pinchar sobre la bandera gallega la voz de Perla dirá: “panadaría//</p>	<p>1.-Al pinchar PANADERÍA: Perla se mueve y va hacia ella → se produce un cambio de pantalla (2)</p> <p>2.-Al pinchar sobre las banderas situadas a la derecha, aparecerán en los carteles o rótulos los nombres del tendero y la tienda en el idioma correspondiente <u>al mismo tiempo que Perla los va leyendo.</u> (Esto se repite en todas las tiendas) a_ga06_02</p> <p>Bandera gallega: panadaría /panadeiro Bandera vasca: okindegi /ogidun Banderas catalana y</p>	<p>Flecha de avance Banderas</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 07: Perla en el mercado.**

		<p>los lados se ven estanterías y cajas con los productos típicos de esta tienda. Aparecerán también dos rótulos en blanco situados convenientemente. Los rótulos se llenarán con las palabras correspondientes cuando el alumno Clique sobre alguna de las banderas</p> <p>Bandear gallega: panadaría /panadeiro</p> <p>Bandera vasca: okindegi /ogidun</p> <p>Banderas catalana y valenciana: forn / forner</p> <p>Bandera española: panadería / panadero</p> <p>Al pinchar el teléfono de ayuda la voz de Perla dirá: “Para saber el nombre de la tienda y el tendero en los diferentes idiomas de España, pincha en las banderas”</p> <p>Las banderas son cinco y estarán situadas a la derecha de la pantalla: gallega, vasca, catalana, valenciana y española. La catalana y la valenciana estarán una al lado de la otra. Al pinchar sobre las banderas aparecerán en los carteles o rótulos</p>	<p>panadeiro”</p> <p>ALOCUCIÓN N°23 <i>S_ga06_23</i> Al pinchar sobre la bandera vasca la voz de Perla dirá: “okindegi // ogidun”</p> <p>ALOCUCIÓN N°24 <i>S_ga06_24</i> Al pinchar sobre la bandera catalana y/o sobre la valenciana la voz de Perla dirá: “forn// forner”</p> <p>ALOCUCIÓN N° 25 <i>S_ga06_25</i> Al pinchar sobre la bandera española la voz de Perla dirá: “panadería//</p>	<p>valenciana: forn / forner</p> <p>Bandera española: panadería / panadero</p> <p>3.-Al pinchar la flecha de avance se produce un cambio de pantalla (3). El alumno podrá avanzar cuando quiera, sin necesidad de pinchar previamente en las banderas.</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 07: Perla en el mercado.**

		los nombres del tendero y la tienda en el idioma correspondiente <u>al mismo tiempo que Perla los va leyendo.</u> (Esto se repite en todas las tiendas)	panadero”		
--	--	---	------------------	--	--

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución – narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales								
Escena 2 PAN	PERLA	<p>Se muestra la lista de compra de Perla con los siguientes apartados:</p> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td style="background-color: yellow;">PRODUCTO A COMPRAR</td> <td>2 barras de pan</td> </tr> </table> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td colspan="2" style="background-color: #f4a460;">PANADERÍA</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">Ampliación de vocabulario</td> </tr> <tr> <td style="background-color: cyan;">Nivel 1</td> <td style="background-color: yellow;">Nivel 2</td> </tr> </table> <p>I_ga06_09</p>	PRODUCTO A COMPRAR	2 barras de pan	PANADERÍA		Ampliación de vocabulario		Nivel 1	Nivel 2			
PRODUCTO A COMPRAR	2 barras de pan												
PANADERÍA													
Ampliación de vocabulario													
Nivel 1	Nivel 2												

PRIMER NIVEL:

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución – narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 3		Aparece un tablero cuadrado con	Al pinchar en el teléfono de ayuda	El alumno deberá picar	

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 07: Perla en el mercado.

<p>PAN</p>		<p>un juego tipo MEMORY.</p> <p><u>El panel tiene dos partes:</u> izquierda y derecha.</p> <p>En la izquierda aparecen, al picar las cuadrículas, los dibujos correspondientes al tiempo que se escucha la voz de Perla diciendo el nombre del objeto representado. En la parte derecha sólo aparece el dibujo, sin audio</p> <p>El alumno deberá picar sucesivamente dos cuadrículas que contengan el mismo dibujo, para lo que tendrá que explorar primero libremente el panel y recordar la situación de las imágenes.</p> <p>Mostrador: i_ga06_23 Pan: i_ga06_24 Harina: i_ga06_25 Estantería: i_ga06_26 Bandeja: i_ga06_27 Panadero: i_ga06_21</p>	<p>Alocución nº26. S_ga06_26 (Perla)</p> <p>"Descubre los que son iguales"</p> <p>Alocución nº27. S_ga06_27 (Perla)</p> <p>"Mostrador"</p> <p>Alocución nº28 S_ga06_28 (Perla)</p> <p>"pan"</p> <p>Alocución nº29 S_ga06_29 (Perla)</p> <p>"harina"</p> <p>Alocución nº30 S_ga06_30 (Perla)</p> <p>"estantería"</p>	<p>sucesivamente dos cuadrículas que contengan el mismo dibujo, para lo que tendrá que explorar primero libremente el panel y recordar la situación de las imágenes</p> <p>Cuando consiga emparejar sonará sonido de acierto</p> <p>Si no forma pareja suena error</p>	 <p>Al terminar el ejercicio se muestra BOTÓN DE AVANCE</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 07: Perla en el mercado.**

			<p>Alocución nº31 S_ga06_31 (Perla)</p> <p>"bandeja"</p> <p>Alocución nº32 S_ga06_32 (Perla)</p> <p>"panadero"</p> <p>Alocución nº33 S_ga06_33 (Perla)</p> <p>"Lo has hecho muy bien"</p> <p><i>Quando el alumno acierte, se escucha sonido de acierto</i></p> <p><i>Alocución nº 10</i> <i>S_ga06_10</i></p> <p><i>Sonido de acierto</i></p> <p><i>Quando el alumno no acierte, se escucha sonido de</i></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 07: Perla en el mercado.

			<p><i>error</i></p> <p><i>Alocución nº 11</i> <i>S_ga06_11</i></p> <p><i>Sonido de error</i></p>		
--	--	--	--	--	--

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución – narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 4 PAN		<p>Aparece un tablero cuadrulado con un juego tipo MEMORY.</p> <p>El mismo ejercicio, pero con dos variaciones:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Trabajamos con productos que se encuentran en esta tienda 2. En el panel a la izquierda solo aparecen palabras escritas y oídas (Perla las va leyendo) mientras que a la derecha aparece solo un dibujo. <p><u>El panel tiene dos partes:</u> izquierda y derecha.</p>	<p>Alocución nº34. S_ga06_34 (Perla)</p> <p>"Cada nombre con su dibujo"</p> <p>Alocución nº28 S_ga06_28 (Perla)</p> <p>"pan"</p> <p>Alocución nº35 S_ga06_35 (Perla)</p> <p>"magdalenas"</p>	<p>El alumno deberá picar sucesivamente, dos cuadrículas que contengan el mismo dibujo, para lo que tendrá que explorar primero libremente el panel y recordar la situación de las imágenes</p> <p>Cuando consiga emparejar sonará sonido de acierto</p> <p>Si no forma pareja suena error</p>	 <p>Al terminar el</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 07: Perla en el mercado.**

		<p>En la izquierda aparecen, al picar las cuadrículas, palabras escritas que al mismo tiempo podremos escuchar, pues Perla las irá leyendo. <i>Es importante que las palabras de la izquierda del panel estén escritas en cursiva y minúscula</i></p> <p>En la parte derecha sólo aparece el dibujo.</p> <p>El alumno deberá picar sucesivamente dos cuadrículas que se refieran al mismo objeto, para lo que tendrá que explorar primero libremente el panel y recordar la situación de las imágenes.</p> <p>Magdalenas: i_ga06_28 Bombones: i_ga06_29 Bizcocho: i_ga06_30 Pastel: i_ga06_31 Empanada: i_ga06_32 Croissant: i_ga06_33 Tarta: i_ga06_34 Rosquillas: i_ga06_35</p>	<p>Alocución nº36 S_ga06_36 (Perla)</p> <p>"bombones"</p> <p>Alocución nº37 S_ga06_37 (Perla)</p> <p>"bizcocho"</p> <p>Alocución nº38 S_ga06_38 (Perla)</p> <p>"pastel"</p> <p>Alocución nº39 S_ga06_39 (Perla)</p> <p>"empanada"</p> <p>Alocución nº40 S_ga06_40 (Perla)</p> <p>"croissant"</p>		<p>ejercicio se muestra BOTÓN DE AVANCE</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 07: Perla en el mercado.**

			<p>Alocución nº41 S_ga06_41 (Perla)</p> <p>"Tarta"</p> <p>Alocución nº42 S_ga06_42 (Perla)</p> <p>"rosquillas"</p> <p>Alocución nº33. S_ga06_33 (Perla)</p> <p>"Lo has hecho muy bien"</p> <p><i>Quando el alumno acierte, se escucha sonido de acierto</i></p> <p><i>Alocución nº 10</i> <i>S_ga06_10</i></p> <p><i>Sonido de acierto</i></p> <p><i>Quando el alumno</i></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 07: Perla en el mercado.

			<p><i>no acierte, se escucha sonido de error</i></p> <p><i>Alocución nº 11</i> <i>S_ga06_11</i></p> <p><i>Sonido de error</i></p>		
--	--	--	---	--	--

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución – narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 5 PAN		Panel tipo memory. Todas las cuadrículas contienen dibujo, palabra escrita y alocución que aparecerán/se oirán al clicar sobre ellos. El panel se divide en dos partes: en la izquierda se sitúan harina i_ga06_25, sal i_ga06_36, huevos i_ga06_37, azúcar i_ga06_38, mantequilla i_ga06_39 y manzanas i_ga06_40; en la derecha aparecerán al pinchar las cuadrículas de gallina i_ga06_41, mar i_ga06_42, trigo i_ga06_43, manzano i_ga06_44, vaca i_ga06_45 y caña de azúcar i_ga06_46.	<p>Cuando se clica sobre el teléfono S_ga06_43 (Perla)</p> <p>"Compré los ingredientes para hacer una tarta, pero... ¿cual es su origen?, ¿de donde vienen? ¿Lo sabes tú? Adelante."</p> <p>S_ga06_29 (Perla) "harina"</p>	<p>El alumno deberá picar sucesivamente dos cuadrículas que contengan el mismo dibujo, para lo que tendrá que explorar primero libremente el panel y recordar la situación de las imágenes</p> <p>Cuando consiga emparejar sonará sonido de acierto</p>	 <p>Al terminar el ejercicio se muestra BOTÓN</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 07: Perla en el mercado.

			<p>S_ga06_44 (Perla) "sal"</p> <p>S_ga06_45 (Perla) "huevos"</p> <p>S_ga06_46 (Perla) "azúcar"</p> <p>S_ga06_47 (Perla) "mantequilla"</p> <p>S_ga06_48 (Perla) "manzanas"</p> <p>S_ga06_49 (Perla) "gallina "</p> <p>S_ga06_50 (Perla) "mar"</p> <p>S_ga06_51 (Perla) "trigo"</p>	Si no forma pareja suena error	<p>DE AVANCE</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 07: Perla en el mercado.**

			<p>S_ga06_52 (Perla) "manzano"</p> <p>S_ga06_53 (Perla) "vaca"</p> <p>S_ga06_54 (Perla) "caña de azúcar"</p> <p>Alocución nº33. S_ga06_33 (Perla) "Lo has hecho muy bien"</p> <p><i>Quando el alumno acierta, se escucha sonido de acierto</i></p> <p><i>Alocución nº 10. S_ga06_10 Sonido de acierto</i></p> <p><i>Quando el alumno no acierta, se escucha sonido de error</i></p>		
--	--	--	---	--	--

			Alocución nº 11. S_ga06_11 Sonido de error		
--	--	--	--	--	--

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución – narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 6 PAN		<p>Aparece Perla en la escena mostrándose muy animada y felicitando al alumno por haber conseguido realizar los ejercicios correctamente. A_ga06_04</p> <p>Después de la aloc 55 se muestra en la pantalla un trabalenguas que Perla irá leyendo a la vez que el texto se irá DESTACANDO a modo de KARAOKE: a_ga06_05</p> <p>Tres tristes tigres tragan trigo en un trigal.</p> <p>(Después de escuchar a Perla el alumno volver a leer oyendo o no la voz de Perla e imprimir este trabalenguas para poder practicar en el aula o en su casa libremente)</p>	<p>S_ga06_55 (Perla)</p> <p>“Ya tienes el pan que has venido a comprar. Además tienes un premio. Escucha y practica”.</p> <p>S_ga06_56 (Perla)</p> <p>Tres tristes tigres tragan trigo en un trigal.</p>	<p>El alumno podrá escuchar el trabalenguas cuantas veces desee pulsando en el TELÉFONO Siempre que escuche el trabalenguas se irán marcando las palabras en el texto a modo de Karaoke. Deberá haber un botón que le permita omitir la voz de Perla, pero ver igualmente el texto a modo de Karaoke, de manera que se le vaya marcando el ritmo de lectura. También podrá imprimir el texto</p>	<p>Botón de impresión</p> <p>Botón para eliminar audio y seguir viendo el texto en modo Karaoke</p> <p>Al terminar el ejercicio se muestra BOTÓN DE AVANCE</p> 

--	--	--	--	--	--

SEGUNDO NIVEL:

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución – narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 1 B PAN		<p>CRUCIGRAMA:</p> <p>Al principio de cada término y señalando con una flecha, como en el ejemplo, se pondrán los dibujos que corresponden a las palabras con las que hay que resolver el crucigrama.</p> <p>En todos los ejercicios de crucigramas las letras que va escribiendo el alumno se van situando por orden en el casillero automáticamente, sin necesidad de que el alumno se desplace previamente a cada una de las casillas en las que quiere situar una letra.</p> <p>Solo se fijará la palabra escrita</p>	<p>Teléfono de ayuda Alocución nº57 S_ga06_57 (Perla)</p> <p>"Escribe la palabra correcta"</p> <p>Sonidos de acierto S_ga06_10 Sonidos de error S_ga06_11</p> <p>Solución correcta. Cuando toda la palabra esté bien escrita y fijada → S_ga06_58 (Perla)</p> <p>"Muy bien"</p>	<p>El alumno debe escribir las palabras acordes con el dibujo que se representa a la izquierda. Los dibujos son:</p> <p>i_ga06_24 Pan i_ga06_22 Panadería i_ga06_34 Tarta i_ga06_25 Harina</p> <p>Para ello debe escribir con el teclado</p>	 <p>TELÉFONO DE AYUDA:</p> <p>"Escribe la palabra correcta"</p> <p>ILUSTRACIONES:</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 07: Perla en el mercado.

		<p>correctamente</p> <p>03→</p> <pre> P A N T A R T A D E H A R I N A I A </pre>			<p><i>i_ga06_24</i> Pan</p> <p><i>i_ga06_22</i> Panadería</p> <p><i>i_ga06_34</i> Tarta</p> <p><i>i_ga06_25</i> Harina</p> <p>Al terminar el ejercicio se muestra BOTÓN DE AVANCE</p> 
--	--	--	--	--	---

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución – narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales																																																																																												
<p>Escena 2 B PAN</p>		<p><u>CRUCIGRAMA:</u></p> <p>1 --→</p> <table border="1" style="margin-left: 100px;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>P</td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>A</td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>S</td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>T</td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>E</td><td></td></tr> </table> <p>2 →</p> <table border="1" style="margin-left: 100px;"> <tr><td>B</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>→</p> <table border="1" style="margin-left: 100px;"> <tr><td>R</td><td>O</td><td>S</td><td>Q</td><td>U</td><td>I</td><td>L</td><td>L</td><td>A</td></tr> </table> <p>4 →</p> <table border="1" style="margin-left: 100px;"> <tr><td>M</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>B</td><td>I</td><td>Z</td><td>C</td><td>O</td><td>C</td><td>H</td><td>O</td></tr> <tr><td>Ó</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>N</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>							P								A								S								T								E		B								R	O	S	Q	U	I	L	L	A	M								B	I	Z	C	O	C	H	O	Ó								N								<p>Alocución nº57 S_ga06_57 (Perla)</p> <p>"Escribe la palabra correcta"</p> <p>Definiciones que Perla leerá cuando el alumno pinche sobre el número del crucigrama.</p> <p>Número 1 S_ga06_59 Si endulzas la pasta tienes un...</p> <p>Número 2 S_ga06_60 Nunca explota aunque hace BOM...</p> <p>Número 3</p>	<p>El alumno debe adivinar la palabra y escribirla en los recuadros del crucigrama. Si es correcta y está bien escrita se fijará, de lo contrario, deberá repetirla o pasar a otra pulsando el primer recuadro (el del nº) que cambiará automáticamente a la palabra siguiente.</p> <p>Las definiciones son las siguientes:</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr><td>1.- Si endulzas la pasta tienes un.....</td></tr> <tr><td>2.- Nunca explota aunque hace BOM.....</td></tr> <tr><td>3.- Es pequeñita y no enrosca</td></tr> </table>	1.- Si endulzas la pasta tienes un.....	2.- Nunca explota aunque hace BOM.....	3.- Es pequeñita y no enrosca	<div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">TELÉFONO DE AYUDA:</p> <p style="text-align: center;">"Escribe la palabra correcta"</p>
						P																																																																																											
						A																																																																																											
						S																																																																																											
						T																																																																																											
						E																																																																																											
B																																																																																																	
R	O	S	Q	U	I	L	L	A																																																																																									
M																																																																																																	
B	I	Z	C	O	C	H	O																																																																																										
Ó																																																																																																	
N																																																																																																	
1.- Si endulzas la pasta tienes un.....																																																																																																	
2.- Nunca explota aunque hace BOM.....																																																																																																	
3.- Es pequeñita y no enrosca																																																																																																	

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 07: Perla en el mercado.

		<p>En la pantalla aparece el crucigrama en blanco: Números y cuadrículas. Debajo del crucigrama un espacio más o menos así:</p> <table border="1" data-bbox="638 726 1113 762"> <tr> <td>Número</td> <td>Dibujo</td> <td>definición</td> </tr> </table> <p>En el primer recuadro aparecerá, por defecto el nº 1 que se corresponderá con la palabra nº 1 del crucigrama. Aparecerán automáticamente también su dibujo y la Adivinanza que la define y que Perla irá leyendo.</p> <p>DIBUJOS:</p> <p><i>i_ga06_31</i> pastel <i>i_ga06_29</i> Bombón <i>i_ga06_35</i></p>	Número	Dibujo	definición	<p><i>S_ga06_61</i> <i>Es pequeña y no enrosca</i></p> <p>Número 4 <i>S_ga06_62</i> <i>Es bizco y rima con ocho</i></p> <p>Sonidos de acierto <i>S_ga06_10</i> Sonidos de error <i>S_ga06_11</i></p> <p>Solución correcta. Cuando toda la palabra esté bien escrita y fijada→ <i>S_ga06_58</i> <i>(Perla)</i></p> <p><i>"Muy bien"</i></p>	<p>4.- Es bizco y rima con ocho.</p> <p>DIBUJOS:</p> <p><i>i_ga06_31</i> pastel <i>i_ga06_29</i> Bombón <i>i_ga06_35</i> Rosquilla <i>i_ga06_30</i> Bizcocho</p> <p>Para ello debe escribir con el teclado</p>	<p>ILUSTRACIONES:</p> <p><i>i_ga06_31</i> pastel <i>i_ga06_29</i> Bombón <i>i_ga06_35</i> Rosquilla <i>i_ga06_30</i> Bizcocho</p> <p>Al terminar el ejercicio se muestra BOTÓN DE AVANCE</p> 
Número	Dibujo	definición						

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 07: Perla en el mercado.

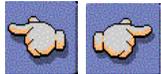
		<p>Rosquilla <i>i_ga06_30</i> Bizcocho</p> <p>Al principio de cada término y señalando con una flecha, como en el ejemplo, se pondrán LOS NÚMEROS correspondiente a las palabras del Crucigrama.</p> <p>En todos los ejercicios de crucigramas las letras que va escribiendo el alumno se van situando por orden en el casillero automáticamente</p> <p>Solo se fijará la palabra escrita correctamente</p>			
--	--	--	--	--	--

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución – narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 3 B PAN		CRUCIGRAMA: Endulzar↓	<p>Teléfono de ayuda: <i>Alocución nº63 S_ga06_63 (Perla)</i></p> <p><i>"Escribe lo que se utiliza para"</i></p>	<p>Estos cuadritos serán zonas sensibles que el niño picará → Se escuchará la voz de Perla que leerá la acción correspondiente → entonces el alumno</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 07: Perla en el mercado.

		<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>Salar</td> <td>S</td> <td>A</td> <td>L</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>→</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Z</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Ú</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Freír</td> <td>A</td> <td>C</td> <td>E</td> <td>I</td> <td>T</td> <td>E</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>→</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>H</td> <td>A</td> <td>R</td> <td>I</td> <td>N</td> <td>A</td> <td>Amasar</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>←</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>R</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>El crucigrama aparecerá en blanco con los cuadritos de las acciones y flechas completos. Estos cuadritos serán zonas sensibles que el niño picará → Se escuchará la voz de Perla que leerá la acción correspondiente → entonces el alumno colocará la palabra adecuada escrita correctamente. Si lo logra la palabra se fijará y el alumno puede pasar a otro recuadro, pudiendo elegir el que quiera.</p>	Salar	S	A	L						→												Z									Ú						Freír	A	C	E	I	T	E			→											H	A	R	I	N	A	Amasar									←				R						<p>S_ga06_64 (Perla) "endulzar"</p> <p>S_ga06_65 (Perla) "salar"</p> <p>S_ga06_66 (Perla) "Freír"</p> <p>S_ga06_67 (Perla) "amasar"</p> <p>Sonidos de acierto S_ga_06_10 Sonidos de error S_ga_06_11</p> <p>Solución correcta S_ga06_58 (Perla)</p> <p>"Muy bien"</p>	<p>colocará la palabra adecuada escrita correctamente. Si lo logra la palabra se fijará y el alumno puede pasar a otro recuadro, pudiendo elegir el que quiera.</p>	<p>TELÉFONO DE AYUDA:</p> <p>"Escribe lo que se utiliza para"</p> <p>Al terminar el ejercicio se muestra BOTÓN DE AVANCE</p> 
Salar	S	A	L																																																																																			
→																																																																																						
			Z																																																																																			
			Ú																																																																																			
Freír	A	C	E	I	T	E																																																																																
→																																																																																						
		H	A	R	I	N	A	Amasar																																																																														
								←																																																																														
			R																																																																																			

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 07: Perla en el mercado.

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución – narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 4 B PAN		<p>Después de la aloc 16 se muestra en la pantalla un trabalenguas que Perla irá leyendo a la vez que el texto se irá DESTACANDO a modo de KARAOKE: a_ga06_05</p> <p>Busca un bizcocho Francisco un vasco bizco muy brusco y al verle le dice un chusco ¿Busca el bizcocho, vasco bizco?</p> <p>(Después de escuchar a Perla el alumno podrá volver a leer oyendo o no la voz de Perla e imprimir este trabalenguas para poder practicar en el aula o en su casa libremente)</p>	<p><i>Alocución nº16.</i> <i>S_ga06_16</i> <i>(Perla)</i> Se escucha la voz de Perla: “Lo has hecho muy bien. Ya has conseguido tu producto de la compra. Además tienes otro premio. Escucha y practica conmigo”</p> <p><i>S_ga06_68</i> <i>(Perla)</i> Busca un bizcocho Francisco, un vasco bizco muy brusco y al verle le dice un chusco ¿Busca el bizcocho, vasco</p>	<p>El alumno podrá escuchar el trabalenguas cuantas veces desee pulsando en el TELÉFONO</p>  <p>Siempre que escuche el trabalenguas se irán marcando las palabras en el texto a modo de Karaoke. Deberá haber un botón que le permita</p>	<p>Botón de impresión</p> <p>Botón para eliminar audio y seguir viendo el texto en modo Karaoke</p>  <p>Botón de avance (a la tienda siguiente) o de retroceso a la pantalla inicial del mercado para elegir menú.</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 07: Perla en el mercado.**

			bizzo?	omitir la voz de Perla, pero ver igualmente el texto a modo de Karaoke, de manera que se le vaya marcando el ritmo de lectura. También podrá imprimir el texto	
--	--	--	---------------	--	--



Zona sensible CARNICERÍA

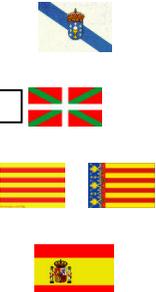
Al pasar con el ratón sobre la carnicería, esta aumenta de tamaño y se muestra su nombre.

CARNICERÍA: el punto y la coma

**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 07: Perla en el mercado.**

En la carnicería deberá comprar 200grs de jamón serrano (por ej.). Al pinchar en la carnicería (zona sensible) aparecerá otra pantalla en donde tendrá que resolver un ejercicio de utilización del punto y la coma en 2 niveles de dificultad. Una vez superados podrá conseguir el jamón serrano que pasarán a la cesta. Lo mismo sucederá con los diferentes productos de los demás departamentos del mercado.

La diversidad lingüística de España, lo mismo que los trabalenguas, serán tratadas en todas las tiendas del mercado.

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución –narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 2 CARN	PERLA CARNICERO: Lleva un gorro y un mandil blancos y se encuentra detrás del mostrador <i>I_ga06_48</i>	Plano general de la CARNICERÍA <i>I_ga06_47</i>   (La foto es simplemente orientativa, tendrá que ser un dibujo gracioso de un carnicero/a) con un mostrador detrás del que está el	<i>ALOCUCIÓN Nº 2 S_ga06_02</i> Al pinchar el teléfono de ayuda la voz de Perla dirá: “Para saber el nombre de la tienda y el tendero en los diferentes idiomas de España, pincha en las banderas” <i>ALOCUCIÓN Nº 69 S_ga06_69</i> Al pinchar sobre la bandera gallega la voz de Perla dirá:	1.-Al pinchar PANEDERÍA: Perla se mueve y va hacia ella→ se produce un cambio de pantalla (2 2.-Al pinchar sobre las banderas situadas a la derecha, aparecerán en los carteles o rótulos los nombres del tendero y la tienda en el idioma correspondiente <u>al mismo tiempo que Perla los va leyendo.</u> (Esto se repite en todas las tiendas)	BOTÓN DE AVANCE 



**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 07: Perla en el mercado.**

		<p>CARNICERO con un gorro y un mandil blancos. Se ven estanterías normales y frigoríficas transparentes igual que el mostrador con productos típicos de esta tienda. Dos rótulos en blanco. En esta pantalla se realizarán las actividades de diversidad lingüística con las banderas que se repiten en todas las tiendas.</p> <p>Al pinchar CARNICERÍA, Perla se mueve y va hacia ella a_ga06_02→ se produce un cambio de pantalla (2): Se ve detrás del mostrador al CARNICERO con expresión amable y alegre. Aparecerán también dos rótulos en blanco situados convenientemente. Los rótulos se llenarán con las palabras correspondientes cuando Perla Clique alguna de las banderas. A_ga06_03 Bandera gallega: carnizaría /carniceiro Bandera vasca: harategi / harakintza Bandera catalana: carnisseria / carnisser Bandera valenciana: carniceria / carnicer Bandera española: carnicería / carnicero Al pinchar el teléfono de ayuda la voz de Perla dirá: “Para saber el nombre de</p>	<p>“Carnizaría // Carniceiro”</p> <p><i>ALOCUCIÓN N°70 S_ga06_70</i> Al pinchar sobre la bandera vasca la voz de Perla dirá: “harategi // harakintza”</p> <p><i>ALOCUCIÓN N° 71 S_ga06_71</i> Al pinchar sobre la bandera catalana y/o sobre la valenciana la voz de Perla dirá: “Carnisseries // Carnisser” (¡ojo! El texto escrito que debe aparecer al pinchar sobre la bandera valenciana debe ser “carnicería//carnicer”)</p> <p><i>ALOCUCIÓN N° 72 S_ga06_72</i></p>	<p>Bandera gallega: carnizaría /carniceiro Bandera vasca: harategi / harakintza Bandera catalana: carnisseria / carnisser Bandera valenciana: carniceria / carnicer Bandera española: carnicería / carnicero</p> <p>3.-Al pinchar la flecha de avance se produce un cambio de pantalla (3) El alumno podrá</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 07: Perla en el mercado.

		<p>la tienda y el tendero en los diferentes idiomas de España, pincha en las banderas”</p> <p>Las banderas son cinco y estarán situadas a la derecha de la pantalla: gallega, vasca, catalana, valenciana y española. Al pinchar sobre ellas aparecerán en los carteles o rótulos los nombres del tendero y la tienda en el idioma correspondiente <u>al mismo tiempo que Perla los va leyendo.</u> (Esto se repite en todas las tiendas)</p>	<p>Al pinchar sobre la bandera española la voz de Perla dirá: “Carnicería// Carnicero”</p>	<p>avanzar sin haber pinchado las banderas</p>	
--	--	---	--	---	--

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución – narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales								
Escena 3 CARN	PERLA	<p>Se muestra la lista de compra de Perla con los siguientes apartados:</p> <table border="1" data-bbox="658 1098 1131 1329"> <tr> <td>PRODUCTO A COMPRAR</td> <td>una costilleta de ternera</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">PANADERÍA</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">El punto y la coma</td> </tr> <tr> <td>Nivel 1</td> <td>Nivel 2</td> </tr> </table>	PRODUCTO A COMPRAR	una costilleta de ternera	PANADERÍA		El punto y la coma		Nivel 1	Nivel 2			<p>BOTÓN DE AVANCE</p> 
PRODUCTO A COMPRAR	una costilleta de ternera												
PANADERÍA													
El punto y la coma													
Nivel 1	Nivel 2												

		I_ga06_09			
--	--	-----------	--	--	--

PRIMER NIVEL:

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución – narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 4 CARN		<p><u>ACTIVIDAD 1</u> La escena muestra un texto con recuadros en los que el alumno debe insertar los signos de puntuación : EL PUNTO O UNA COMA</p> <p><u>TEXTO:</u></p> <p>El desayuno es una comida muy importante <input type="checkbox"/> Puedes tomar muchos alimentos diferentes: leche<input type="checkbox"/> fruta<input type="checkbox"/> cereales y dulces <input type="checkbox"/></p> <p>Si acierta al elegir el signo este se fijará pegado a la palabra anterior (ej. <i>importante</i>), se puede escuchar un sonido de acierto.</p> <p>Si comete error se oye sonido de error y el cuadrado volverá a quedar</p>	<p>S_ga06_73 (Perla, voz en off)</p> <p>"Pon en el recuadro un punto o una coma según corresponda. Usa el teclado"</p> <p>TELÉFONO DE AYUDA</p> <p>S_ga06_74 (Perla) Punto: signo de puntuación que señala un reposo bastante largo e indica el final de una oración. Coma: signo</p>	<p>Mientras se oye la voz de Perla indicando el objetivo del ejercicio, la escena muestra un texto con recuadros en los que el alumno debe insertar los signos de puntuación con el teclado: EL PUNTO O UNA COMA</p> <p>TEXTO:</p> <p>El desayuno es una comida muy importante <input type="checkbox"/> Puedes tomar muchos alimentos diferentes: leche<input type="checkbox"/></p>	 <p>En la pantalla estará siempre presente el teléfono de ayuda.</p> <p>Al pulsar en él aparece la explicación de cuándo se usa el punto y la coma:</p> <p>Punto: signo de puntuación que señala un reposo bastante largo e indica el final de una oración.</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 07: Perla en el mercado.

		<p>vacío.</p>	<p>ortográfico de puntuación que indica una ligera pausa y sirve para separar palabras dentro de una misma oración. S_ga06_10 S_ga06_11</p>	<p>fruta □ cereales y dulces □</p> <p>[Texto correcto: El desayuno es una comida muy importante. Puedes tomar muchos alimentos diferentes: leche, fruta, cereales y dulces]</p> <p>Si acierta al elegir el signo, este se fijará pegado a la palabra anterior. Se puede escuchar un sonido de acierto.</p> <p>Si comete error se oye sonido de error y el cuadrado volverá a quedar vacío.</p>	<p>Coma: signo ortográfico de puntuación que indica una ligera pausa y sirve para separar palabras dentro de una misma oración.</p> <p>Al terminar el ejercicio se muestra BOTÓN DE AVANCE</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 07: Perla en el mercado.

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución – narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 5 CARN		<p><u>ACTIVIDAD 2</u> La escena muestra un texto con recuadros en los que el alumno debe insertar los signos de puntuación : EL PUNTO O UNA COMA</p> <p><u>TEXTO:</u></p> <p>Para la comida puedes tomar tres platos variados <input type="checkbox"/> Primero sopa <input type="checkbox"/> puré <input type="checkbox"/> ensalada o verdura <input type="checkbox"/></p> <p>Si acierta al elegir el signo este se fijará pegado a la palabra anterior, se puede escuchar un sonido de acierto.</p> <p>Si comete error se oye sonido de error y el cuadrado volverá a quedar vacío.</p>	<p>TELEFONO DE AYUDA</p> <p>S_ga06_74 (Perla) Punto: signo de puntuación que señala un reposo bastante largo e indica el final de una oración. Coma: signo ortográfico de puntuación que indica una ligera pausa y sirve para separar palabras dentro de una misma oración.</p> <p>S_ga06_10 S_ga06_11</p>	<p>La escena muestra un texto con recuadros en los que el alumno debe insertar los signos de puntuación con el teclado: EL PUNTO O UNA COMA</p> <p>TEXTO: Para la comida puedes tomar tres platos variados <input type="checkbox"/> Primero sopa <input type="checkbox"/> puré <input type="checkbox"/> ensalada o verdura <input type="checkbox"/></p> <p>[Texto correcto: Para la comida puedes comer tres platos variados. Primero sopa, puré, ensalada o verdura.]</p> <p>Si acierta al elegir el</p>	 <p>En la pantalla estará siempre presente el teléfono de ayuda.</p> <p>Al pulsar en él aparece la explicación de cuando se usa el punto y la coma:</p> <p>Al terminar el ejercicio se muestra BOTÓN DE AVANCE</p> 

				<p>signo este se fijará pegado a la palabra anterior, se puede escuchar un sonido de acierto.</p> <p>Si comete error se oye sonido de error y el cuadrado volverá a quedar vacío.</p>	
--	--	--	--	---	--

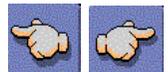
Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución – narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 6 CARN		<p><u>ACTIVIDAD 3</u> La escena muestra un texto con recuadros en los que el alumno debe insertar los signos de puntuación : EL PUNTO O UNA COMA</p> <p><u>TEXTO:</u></p> <p>De segundo plato carne o pescado De postre fruta <input type="checkbox"/> yogur <input type="checkbox"/> arroz con leche o helado <input type="checkbox"/></p>	<p>TELEFONO DE AYUDA</p> <p><i>S_ga06_74 (Perla)</i> Punto: signo de puntuación que señala un reposo bastante largo e indica el final de una oración. Coma: signo ortográfico de puntuación que indica una ligera pausa y</p>	<p>La escena muestra un texto con recuadros en los que el alumno debe insertar los signos de puntuación con el teclado: EL PUNTO O UNA COMA</p> <p><u>TEXTO:</u> De segundo plato carne o pescado De postre fruta <input type="checkbox"/> yogur <input type="checkbox"/> arroz con leche o helado <input type="checkbox"/></p>	 <p>En la pantalla estará siempre presente el teléfono de ayuda.</p> <p>Al pulsar en él</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 07: Perla en el mercado.

		<p>Si acierta al elegir el signo este se fijará pegado a la palabra anterior, se puede escuchar un sonido de acierto.</p> <p>Si comete error se oye sonido de error y el cuadrado volverá a quedar vacío.</p>	<p>sirve para separar palabras dentro de una misma oración.</p> <p>S_ga06_10</p> <p>S_ga06_11</p>	<p>[Texto correcto: De segundo plato carne o pescado. Y de postre fruta, yogur, arroz con leche o helado]</p> <p>Si acierta al elegir el signo, este se fijará pegado a la palabra anterior, se puede escuchar un sonido de acierto.</p> <p>Si comete error se oye sonido de error y el cuadrado volverá a quedar vacío.</p>	<p>aparece la explicación de cuándo se usa el punto y la coma.</p> <p>Al terminar el ejercicio se muestra BOTÓN DE AVANCE</p> 
--	--	---	---	--	--

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución – narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 7 CARN		Aparece Perla en la escena mostrándose muy animada y felicitando al alumno por haber conseguido realizar los ejercicios correctamente. A_ga06_04	S_ga06_75 (Perla) "Lo has conseguido. Ya tienes tu costilleta de	El alumno podrá escuchar el trabalenguas cuantas veces desee pulsando en el	Botón de impresión Botón para eliminar audio y seguir

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 07: Perla en el mercado.

		<p>Después de la aloc 75 se muestra en la pantalla un trabalenguas que Perla irá leyendo a la vez que el texto se irá DESTACANDO a modo de KARAOKE: a_ga06_05</p> <p>Si le echa leche al café para hacer café con leche, para hacer leche con café ¿Qué hace falta que le eche?</p> <p>(Después de escuchar a Perla el alumno podrá volver a leer oyendo o no la voz de Perla e imprimir este trabalenguas para poder practicar en el aula o en su casa libremente)</p>	<p>ternera. Además te mereces un premio. Escucha y practica”</p> <p>S_ga06_76 (Perla) Si le echa leche al café para hacer café con leche, para hacer leche con café ¿Qué hace falta que le eche?</p>	<p>TELÉFONO Siempre que escuche el trabalenguas se irán marcando las palabras en el texto a modo de Karaoke. Deberá haber un botón que le permita omitir la voz de Perla, pero ver igualmente el texto a modo de Karaoke, de manera que se le vaya marcando el ritmo de lectura. También podrá imprimir el texto</p>	<p>viendo el texto en modo Karaoke</p>  <p>Botón de avance (a la tienda siguiente) o de retroceso a la pantalla inicial del mercado para elegir menú.</p> 
--	--	--	--	--	---

NIVEL 2:

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución – narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 1 B CARN		<p><u>ACTIVIDAD 1</u></p> <p>“Arrastra con el ratón los puntos o las comas y colócalos dónde corresponda.</p>	<p>S_ga06_77 (Perla, voz en off)</p> <p>“Arrastra con el</p>	<p>La escena muestra un texto con recuadros en los que el alumno debe insertar los signos de puntuación</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 07: Perla en el mercado.

		<p>Los puntos y las comas se mueven al pulsar sobre ellos con el cursor, y pueden ser arrastrados al sitio correspondiente.</p> <p>En la pantalla estará siempre el teléfono de ayuda.</p> <p>Ejercicio 1:</p> <p>‘ , , , , , . . .</p>  <p>(12 comas y cinco puntos)</p> <p><u>TEXTO:</u></p> <p>La carne que tomamos proviene de mamíferos como la vaca <input type="checkbox"/> el cerdo <input type="checkbox"/> el cordero <input type="checkbox"/> el conejo <input type="checkbox"/> También de aves como el pollo <input type="checkbox"/> la gallina <input type="checkbox"/> el pato <input type="checkbox"/> Hay a quien le gusta la carne de gusano <input type="checkbox"/> pero es difícil de encontrar en los supermercados <input type="checkbox"/></p> <p>Además existen otros tipos de carnes que saben muy bien <input type="checkbox"/></p>	<p>ratón los puntos o las comas y colócalos donde corresponda.”</p> <p>TELÉFONO DE AYUDA</p> <p>S_ga06_74 (Perla) Punto: signo de puntuación que señala un reposo bastante largo e indica el final de una oración. Coma: signo ortográfico de puntuación que indica una ligera pausa y sirve para separar palabras dentro de una misma oración.</p> <p>S_ga06_10</p> <p>S_ga06_11</p>	<p>que arrastrará de la parte superior de la pantalla: EL PUNTO O UNA COMA</p> <p><u>TEXTO:</u> La carne que tomamos proviene de mamíferos como la vaca <input type="checkbox"/> el cerdo <input type="checkbox"/> el cordero <input type="checkbox"/> el conejo <input type="checkbox"/> También de aves como el pollo <input type="checkbox"/> la gallina <input type="checkbox"/> el pato <input type="checkbox"/> Hay a quien le gusta la carne de gusano <input type="checkbox"/> pero es difícil de encontrar en los supermercados <input type="checkbox"/></p> <p>Además existen otros tipos de carnes que saben muy bien <input type="checkbox"/> como la del avestruz <input type="checkbox"/> la del pato <input type="checkbox"/> la del buey <input type="checkbox"/> la de ciervo <input type="checkbox"/> la de jabalí <input type="checkbox"/> la</p>	<p>En la pantalla estará siempre presente el teléfono de ayuda.</p> <p>Al pulsar en él aparece la explicación de cuando se usa el punto y la coma:</p> <p>Punto: signo de puntuación que señala un reposo bastante largo e indica el final de una oración. Coma: signo ortográfico de puntuación que indica una ligera pausa y sirve para separar palabras dentro de una misma oración.</p> <p>Al terminar el</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 07: Perla en el mercado.

		<p>como la del avestruz <input type="checkbox"/> la del pato <input type="checkbox"/> la del buey <input type="checkbox"/> la de ciervo <input type="checkbox"/> la de jabalí <input type="checkbox"/> la de caballo o la de canguro <input type="checkbox"/> Y no es cierto que si comes carne de canguro acabas dando saltos <input type="checkbox"/></p> <p>Si acierta al elegir el signo este se fijará pegado a la palabra anterior, se puede escuchar un sonido de acierto.</p> <p>Si comete error se oye sonido de error, el cuadrado volverá a quedar vacío y el signo de puntuación arrastrad regresa a la parte superior del texto.</p>		<p>de caballo o la de canguro <input type="checkbox"/> Y no es cierto que si comes carne de canguro acabas dando saltos <input type="checkbox"/></p> <p>[Texto correcto: La carne que tomamos proviene de mamíferos como la vaca, el cerdo, el cordero, el conejo. También de aves como el pollo, la gallina, el pato. Hay a quien le gusta la carne de gusano, pero es difícil de encontrar en los supermercados. Además existen otros tipos de carnes que saben muy bien, como la del avestruz, la del pato, la del buey, la del ciervo, la de jabalí, la de</p>	<p>ejercicio se muestra BOTÓN DE AVANCE</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 07: Perla en el mercado.

				<p>caballo o la de canguro. Y no es cierto que si comes carne de canguro acabas dando saltos.]</p> <p>Si acierta al elegir el signo éste se fijará pegado a la palabra anterior, se puede escuchar un sonido de acierto. Si comete error se oye sonido de error y el espacio volverá a quedar vacío.</p>	
--	--	--	--	--	--

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución – narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 2 B CARN		<p><u>ACTIVIDAD 2</u></p> <p>Arrastra con el ratón los puntos o las comas y colócalos dónde corresponda.</p> <p>Los puntos y las comas se mueven al pulsar sobre ellos con el cursor, y</p>	<p>S_ga06_77 (Perla)</p> <p>"Arrastra con el ratón los puntos o las comas y colócalos dónde corresponda."</p>	La escena muestra un texto con recuadros en los que el alumno debe insertar los signos de puntuación que arrastrará de la parte superior de la pantalla: EL PUNTO	



**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 07: Perla en el mercado.**

	<p>pueden ser arrastrados al sitio correspondiente.</p> <p>En la pantalla estará siempre el teléfono de ayuda.</p> <p>Ejercicio</p> <p>‘ , , , , , . .</p>  <p>(9 comas y 2 puntos)</p> <p>TEXTO:</p> <p>La espinaca <input type="checkbox"/> la lechuga <input type="checkbox"/> la acelga <input type="checkbox"/> la alcachofa <input type="checkbox"/> el pimiento <input type="checkbox"/> el tomate <input type="checkbox"/> la zanahoria <input type="checkbox"/> la cebolla <input type="checkbox"/> la berenjena y la patata pertenecen a la gran familia de las verduras y hortalizas <input type="checkbox"/> La calabaza también <input type="checkbox"/> y es mejor comerla a que te la ponga un profesor <input type="checkbox"/></p> <p>Si acierta al elegir el signo este se</p>	<p>TELEFONO DE AYUDA</p> <p>S_ga06_74 (Perla) Punto: signo de puntuación que señala un reposo bastante largo e indica el final de una oración.</p> <p>Coma: signo ortográfico de puntuación que indica una ligera pausa y sirve para separar palabras dentro de una misma oración.</p> <p>S_ga06_10</p> <p>S_ga06_11</p>	<p>O UNA COMA</p> <p>TEXTO: La espinaca <input type="checkbox"/> la lechuga <input type="checkbox"/> la acelga <input type="checkbox"/> la alcachofa <input type="checkbox"/> el pimiento <input type="checkbox"/> el tomate <input type="checkbox"/> la zanahoria <input type="checkbox"/> la cebolla <input type="checkbox"/> la berenjena y la patata pertenecen a la gran familia de las verduras y hortalizas <input type="checkbox"/> La calabaza también <input type="checkbox"/> y es mejor comerla a que te la ponga un profesor <input type="checkbox"/></p> <p>Texto correcto: La espinaca, la lechuga, la acelga, la alcachofa, el pimiento, el tomate, la zanahoria, la cebolla, la berenjena y la</p>	<p>En la pantalla estará siempre presente el teléfono de ayuda.</p> <p>Al pulsar en él aparece la explicación de cuando se usa el punto y la coma:</p> <p>Punto: signo de puntuación que señala un reposo bastante largo e indica el final de una oración.</p> <p>Coma: signo ortográfico de puntuación que indica una ligera pausa y sirve para separar palabras dentro de una misma oración.</p> <p>Al terminar el ejercicio se muestra BOTÓN DE AVANCE</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 07: Perla en el mercado.

		<p>fijará pegado a la palabra anterior, se puede escuchar un sonido de acierto.</p> <p>Si comete error se oye sonido de error y el cuadrado volverá a quedar vacío.</p>		<p>patata pertenecen a la gran familia de las verduras y hortalizas. La calabaza también, y es mejor comerla a que te la ponga un profesor.</p> <p>Si acierta al elegir el signo éste se fijará pegado a la palabra anterior, se puede escuchar un sonido de acierto. Si comete error se oye sonido de error y el espacio volverá a quedar vacío.</p>	
--	--	---	--	--	---

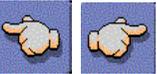
Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución – narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 3 B CARN		<p><u>ACTIVIDAD 3</u></p> <p>“Arrastra con el ratón los puntos o las comas y colócalos dónde corresponda.</p> <p>Los puntos y las comas se mueven al pulsar sobre ellos con el cursor, y pueden ser arrastrados al sitio correspondiente.</p> <p>En la pantalla estará siempre el teléfono de ayuda.</p> <p>Ejercicio 1:</p> <p>, , , , , • • •</p>  <p><u>TEXTO:</u></p> <p>Los cereales son unas plantas muy importantes para la humanidad □ Sus semillas o granos se consumen</p>	<p>S_ga06_77 (Perla)</p> <p>“Arrastra con el ratón los puntos o las comas y colócalos dónde corresponda.”</p> <p>TELEFONO DE AYUDA</p> <p>S_ga06_74 (Perla)</p> <p>Punto: signo de puntuación que señala un reposo bastante largo e indica el final de una oración.</p> <p>Coma: signo ortográfico de puntuación que indica una ligera pausa y sirve para separar palabras dentro de una</p>	<p>La escena muestra un texto con recuadros en los que el alumno debe insertar los signos de puntuación arrastrándolos de la parte superior de la pantalla: EL PUNTO O UNA COMA</p> <p>TEXTO:</p> <p>Los cereales son unas plantas muy importantes para la humanidad □ Sus semillas o granos se consumen directamente o se muelen para hacer harina □ El arroz □ el trigo □ la avena □ el centeno y el maíz son cereales □ También el alpiste que les damos a los</p>	 <p>En la pantalla estará siempre presente el teléfono de ayuda.</p> <p>Al pulsar en él aparece la explicación de cuando se usa el punto y la coma:</p> <p>Punto: signo de puntuación que señala un reposo bastante largo e indica el final de una oración.</p> <p>Coma: signo ortográfico de puntuación que indica</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 07: Perla en el mercado.

		<p>directamente o se muelen para hacer harina <input type="checkbox"/> El arroz <input type="checkbox"/> el trigo <input type="checkbox"/> la avena <input type="checkbox"/> el centeno y el maíz son cereales <input type="checkbox"/> También el alpiste que les damos a los pájaros <input type="checkbox"/></p> <p>Si acierta al elegir el signo este se fijará pegado a la palabra anterior, se puede escuchar un sonido de acierto.</p> <p>Si comete error se oye sonido de error y el cuadrado volverá a quedar vacío.</p>	<p>misma oración.</p> <p>S_ga06_10</p> <p>S_ga06_11</p>	<p>pájaros <input type="checkbox"/></p> <p>Si acierta al elegir el signo éste se fijará pegado a la palabra anterior, se puede escuchar un sonido de acierto. Si comete error se oye sonido de error y el espacio volverá a quedar vacío.</p>	<p>una ligera pausa y sirve para separar palabras dentro de una misma oración.</p> <p>Al terminar el ejercicio se muestra BOTÓN DE AVANCE</p> 
--	--	--	---	--	--

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución – narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 4 B CARN		<p>Aparece Perla en la escena mostrándose muy animada y felicitando al alumno por haber conseguido realizar los ejercicios correctamente. A_ga06_04 Después de la aloc 75 se muestra en la pantalla un trabalenguas que Perla irá leyendo a la vez que el texto se irá DESTACANDO a modo de KARAOKE a_ga06_05</p>	<p>S_ga06_75 (Perla) "Lo has conseguido. Ya tienes tu costilleta de ternera. Además te mereces un premio. Escucha y practica"</p> <p>S_ga06_78</p>	<p>El alumno podrá escuchar el trabalenguas cuantas veces desee pulsando en el TELÉFONO Siempre que escuche el trabalenguas se irán marcando las palabras en el texto a modo de</p>	<p>Botón de impresión</p> <p>Botón para eliminar audio y seguir viendo el texto en modo Karaoke</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 07: Perla en el mercado.**

		<p>Si mi gusto gustara del gusto que gusta el gusto de usted, Gustaríamos los dos del mismo gusto. Pero es al revés, Mi gusto no gusta del gusto que gusta el gusto de usted.</p> <p>(Después de escuchar a Perla el alumno podrá volver a leer oyendo o no la voz de Perla e imprimir este trabalenguas para poder practicar en el aula o en su casa libremente)</p>	<p>(Perla) (VER TRABALENGUAS)</p>	<p>Karaoke. Deberá haber un botón que le permita omitir la voz de Perla, pero ver igualmente el texto a modo de Karaoke, de manera que se le vaya marcando el ritmo de lectura. También podrá imprimir el texto</p>	<p>Botón de avance (a la tienda siguiente) o de retroceso a la pantalla inicial del mercado para elegir menú.</p> 
--	--	--	---	---	---



Zona sensible PESCADERÍA

Al pasar con el ratón sobre la pescadería, esta aumenta de tamaño y se muestra su nombre.

PESCADERÍA: Sinónimos

Perla deberá comprar 1 kilo de sardinas

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución – narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 2 PESC	PERLA PESCADERO: lleva mandil y un gorro I_ga06_51	<p>Plano general de la PESCADERÍA</p>  <p>I_ga06_50 (La foto es simplemente orientativa, tendrá que ser un dibujo gracioso de un pescadero/a)</p> <p>Se ven estanterías normales y frigoríficas transparentes igual que el mostrador con productos típicos de esta tienda. Dos rótulos en blanco. En esta pantalla se realizarán las</p>	<p>ALOCUCIÓN Nº 2 S_ga06_02</p> <p>Al pinchar el teléfono de ayuda la voz de Perla dirá:</p> <p>“Para saber el nombre de la tienda y el tendero en los diferentes idiomas de España, pincha en las banderas”</p> <p>ALOCUCIÓN Nº 79 S_ga06_79 Al pinchar sobre la bandera gallega la voz de Perla dirá: “Peixaría// Peixeiro”</p>	<p>1.-Al pinchar PESCADERÍA: Perla se mueve y va hacia ella→ se produce un cambio de pantalla a_ga06_02</p> <p>2.-Al pinchar sobre las banderas situadas a la derecha, aparecerán en los carteles o rótulos los nombres del tendero y la tienda en el idioma correspondiente <u>al mismo tiempo que Perla los va leyendo.</u> (Esto se repite en todas las tiendas) a_ga06_03</p>	<p>Teléfono de ayuda</p> <p>BOTÓN DE AVANCE</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 07: Perla en el mercado.**

		<p>actividades de diversidad lingüística con las banderas que se repiten en todas las tiendas.</p> <p>Al pinchar PESCADERÍA, Perla se mueve y va hacia ella→ se produce un cambio de pantalla: Se ve detrás del mostrador al PESCADERO con expresión amable y alegre. Aparecerán también dos rótulos en blanco situados convenientemente. Los rótulos se llenarán con las palabras correspondientes cuando Perla Clique alguna de las banderas. Bandera gallega: peixaría / peixeiro Bandera vasca: arrandegi/ arrain-saltzaile Bandera catalana: pescateria / pescater Bandera valenciana: peixcateria / peixcater Bandera española: pescadería / pescadero Al pinchar el teléfono de ayuda la voz de Perla dirá: “Para saber el nombre de la tienda y el tendero en los diferentes idiomas de España, pincha en las banderas”</p>	<p>ALOCUCIÓN Nº80 <i>S_ga06_80</i> Al pinchar sobre la bandera vasca la voz de Perla dirá: “arrandegi // arrain-saltzaile”</p> <p><i>ALOCUCIÓN N° 81</i> <i>S_ga06_81</i> Al pinchar sobre la bandera catalana la voz de Perla dirá: “Pescateria // Pescater”</p> <p><i>ALOCUCIÓN N° 82</i> <i>S_ga06_82</i> Al pinchar sobre la bandera valenciana la voz de Perla dirá: “peixateria /peixcater”</p>	<p>3.-Al pinchar la flecha de avance se produce un cambio de pantalla (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 07: Perla en el mercado.

		Las banderas son cinco y estarán situadas a la derecha de la pantalla: gallega, vasca, catalana, valenciana y española. Al pinchar sobre ellas aparecerán en los carteles o rótulos los nombres del tendero y la tienda en el idioma correspondiente <u>al mismo tiempo que Perla los va leyendo.</u> (Esto se repite en todas las tiendas)	<p><i>ALOCUCIÓN N° 83</i></p> <p><i>S_ga06_83</i></p> <p>Al pinchar sobre la bandera española la voz de Perla dirá: “Pescadería// Pescadero”</p>		
--	--	---	---	--	--

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución – narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales								
Escena 3 PESC	PERLA	<p>Se muestra la lista de compra de Perla con los siguientes apartados:</p> <p>I_ga06_09</p> <table border="1" data-bbox="658 1026 1131 1257"> <tr> <td>PRODUCTO A COMPRAR</td> <td>1 kilo de sardinas</td> </tr> <tr> <td colspan="2">PESCADERÍA</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Sinónimos</td> </tr> <tr> <td>Nivel 1</td> <td>Nivel 2</td> </tr> </table>	PRODUCTO A COMPRAR	1 kilo de sardinas	PESCADERÍA		Sinónimos		Nivel 1	Nivel 2			<p>BOTÓN DE AVANCE</p> 
PRODUCTO A COMPRAR	1 kilo de sardinas												
PESCADERÍA													
Sinónimos													
Nivel 1	Nivel 2												

NIVEL 1:

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución –narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales																																																																
Escena 4 PESC	Perla	<p><u>ACTIVIDAD 1</u></p> <p>SOPA DE LETRAS</p> <p>Resuelve las siguientes sopas de letras</p> <table border="1" data-bbox="660 762 1077 1102"> <tr><td>P</td><td>E</td><td>S</td><td>C</td><td>A</td><td>D</td><td>O</td><td>R</td></tr> <tr><td>E</td><td>O</td><td>O</td><td>A</td><td>O</td><td>O</td><td>O</td><td>E</td></tr> <tr><td>S</td><td>I</td><td>I</td><td>Ñ</td><td>I</td><td>I</td><td>O</td><td>D</td></tr> <tr><td>C</td><td>I</td><td>I</td><td>A</td><td>Ñ</td><td>L</td><td>O</td><td>O</td></tr> <tr><td>A</td><td>D</td><td>F</td><td>G</td><td>H</td><td>J</td><td>O</td><td>O</td></tr> <tr><td>D</td><td>E</td><td>E</td><td>S</td><td>P</td><td>I</td><td>N</td><td>A</td></tr> <tr><td>O</td><td>C</td><td>S</td><td>S</td><td>E</td><td>E</td><td>R</td><td>O</td></tr> <tr><td>V</td><td>N</td><td>H</td><td>J</td><td>O</td><td>L</td><td>H</td><td>T</td></tr> </table> <p>A la derecha del crucigrama aparecerán los dibujos correspondientes a las palabras para ayudar a resolver la sopa de letras. Pescador: i_ga06_51</p>	P	E	S	C	A	D	O	R	E	O	O	A	O	O	O	E	S	I	I	Ñ	I	I	O	D	C	I	I	A	Ñ	L	O	O	A	D	F	G	H	J	O	O	D	E	E	S	P	I	N	A	O	C	S	S	E	E	R	O	V	N	H	J	O	L	H	T	<p>(Perla en off) S_ga06_84 “Busca 5 palabras relacionadas con los peces”:</p> <p>TELEFONO DE AYUDA</p> <p>S_ga06_85 <i>(Perla)</i> Para resolver la sopa de letras deberás arrastrar el ratón de la primera hasta la última letra de la palabra que encuentres.</p> <p>(Pulsando en la ayuda se explica con un ejemplo como resolver la sopa de letras)</p>	<p>Para resolver la sopa de letras deberás arrastrar el ratón de la primera hasta la última letra de la palabra que encuentres.</p> <p>(Pulsando en la ayuda se explica con un ejemplo como resolver la sopa de letras)</p>	 <p>Al terminar el ejercicio se muestra BOTÓN DE AVANCE</p> 
P	E	S	C	A	D	O	R																																																														
E	O	O	A	O	O	O	E																																																														
S	I	I	Ñ	I	I	O	D																																																														
C	I	I	A	Ñ	L	O	O																																																														
A	D	F	G	H	J	O	O																																																														
D	E	E	S	P	I	N	A																																																														
O	C	S	S	E	E	R	O																																																														
V	N	H	J	O	L	H	T																																																														

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 07: Perla en el mercado.

		Pescado: i_ga06_52 Espina: i_ga06_53 Caña: i_ga06_54 Red: i_ga06_55	Sonidos de acierto s_ga06_10 Sonidos de error S_ga06_11 Al finalizar correctamente todo el ejercicio S_ga06_58 (Perla) "Muy bien"		
--	--	--	--	--	--

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución – narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales																																																																						
Escena 5 PESC	Perla	<u>ACTIVIDAD 2</u> SOPA DE LETRAS <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>C</td><td>H</td><td>A</td><td>R</td><td>C</td><td>U</td><td>T</td><td>E</td><td>R</td><td>O</td></tr> <tr><td>A</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>R</td></tr> <tr><td>R</td><td></td><td>F</td><td>R</td><td>U</td><td>T</td><td>E</td><td>R</td><td>O</td><td>E</td></tr> <tr><td>N</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>D</td></tr> <tr><td>I</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>A</td></tr> <tr><td>C</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>N</td></tr> <tr><td>E</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>A</td></tr> </table>	C	H	A	R	C	U	T	E	R	O	A									R	R		F	R	U	T	E	R	O	E	N									D	I									A	C									N	E									A	(Perla, voz en off) S_ga06_86 Busca 5 profesiones de las tiendas del mercado: S_ga06_85 (Perla) Para resolver la sopa de letras deberás arrastrar el ratón de la primera hasta la última letra de la palabra	Para resolver la sopa de letras deberás arrastrar el ratón hasta la última letra de la palabra que encuentres. (Pulsando en la ayuda se explica con un ejemplo como resolver la sopa de letras	 TELEFONO DE AYUDA (Pulsando en la ayuda se explica con
C	H	A	R	C	U	T	E	R	O																																																																		
A									R																																																																		
R		F	R	U	T	E	R	O	E																																																																		
N									D																																																																		
I									A																																																																		
C									N																																																																		
E									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 07: Perla en el mercado.

		<table border="1"> <tr> <td>R</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>P</td> </tr> <tr> <td>O</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td>P</td><td>E</td><td>S</td><td>C</td><td>A</td><td>D</td><td>E</td><td>R</td><td>O</td> </tr> </table> <p>Charcutero: i_ga06_56 Carnicero: i_ga06_48 Frutero: i_ga06_02 Panadero: i_ga06_21 Pescadero: i_ga06_50</p> <p>A la derecha del crucigrama aparecerán los dibujos correspondientes a las palabras para ayudar a resolver la sopa de letras.</p>	R									P	O											P	E	S	C	A	D	E	R	O	<p>que encuentres.</p> <p>Sonidos de acierto s_ga06_10 Sonidos de error S_ga06_11</p> <p>Al finalizar correctamente todo el ejercicio S_ga06_58 (Perla)</p> <p>"Muy bien"</p>	<p>un ejemplo como resolver la sopa de letras</p> <p>Al terminar el ejercicio se muestra BOTÓN DE AVANCE</p> 
R									P																									
O																																		
	P	E	S	C	A	D	E	R	O																									

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución –narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales																				
Escena 6 PESC	Perla	<p><u>ACTIVIDAD 3</u></p> <p>SOPA DE LETRAS</p> <p>Resuelve las siguientes sopas de letras</p> <table border="1"> <tr> <td>P</td><td>A</td><td>N</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>P</td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>I</td><td></td><td></td> </tr> </table>	P	A	N					P										I			<p>S_ga06_86 Busca 5 alimentos elaborados con harina TELÉFONO DE AYUDA S_ga06_85 (Perla)</p>	<p>Para resolver la sopa de letras deberás arrastrar el ratón de la primera hasta la última letra de la palabra que encuentres.</p>	
P	A	N					P																		
							I																		

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 07: Perla en el mercado.

		<table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Z</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>P</td><td>A</td><td>S</td><td>T</td><td>E</td><td>L</td><td></td><td>Z</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>A</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>M</td><td>A</td><td>C</td><td>A</td><td>R</td><td>R</td><td>O</td><td>N</td><td>E</td><td>S</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>G</td><td>A</td><td>L</td><td>L</td><td>E</td><td>T</td><td>A</td><td>S</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>Pan: i_ga06_24 Pizza: i_ga06_57 Pastel: i_ga06_31 Macarrones: i_ga06_58 Galletas: i_ga06_59</p> <p>A la derecha del crucigrama aparecerán los dibujos correspondientes a las palabras para ayudar a resolver la sopa de letras.</p>								Z			P	A	S	T	E	L		Z										A													M	A	C	A	R	R	O	N	E	S											G	A	L	L	E	T	A	S													<p>Para resolver la sopa de letras deberás arrastrar el ratón de la primera hasta la última letra de la palabra que encuentres.</p> <p>Sonidos de acierto s_ga06_10 Sonidos de error S_ga06_11</p> <p>Al finalizar correctamente todo el ejercicio S_ga06_34 (Perla) "Lo has hecho muy bien"</p>	<p>(Pulsando en la ayuda se explica con un ejemplo como resolver la sopa de letras</p>	<p>TELEFONO DE AYUDA</p> <p>(Pulsando en la ayuda se explica con un ejemplo como resolver la sopa de letras</p> <p>Al terminar el ejercicio se muestra BOTÓN DE AVANCE</p> 
							Z																																																																														
P	A	S	T	E	L		Z																																																																														
							A																																																																														
M	A	C	A	R	R	O	N	E	S																																																																												
G	A	L	L	E	T	A	S																																																																														

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución –narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 7 PESC		Aparece Perla en la escena mostrándose muy animada y felicitando al alumno por haber	S_ga06_88 (Perla) "Lo has conseguido.	El alumno podrá	Botón de impresión

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 07: Perla en el mercado.

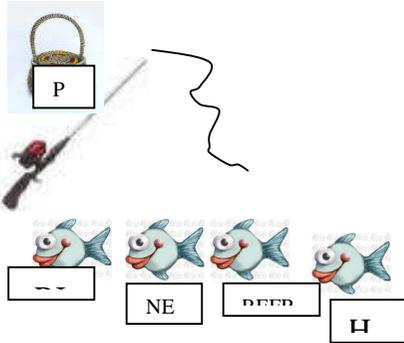
		<p>conseguido realizar los ejercicios correctamente. A_ga06_04 Después de la aloc 68 se muestra en la pantalla un trabalenguas que Perla irá leyendo a la vez que el texto se irá DESTACANDO a modo de KARAOKE a_ga06_05</p> <p>Y dijo el buzo a la buza: -¡Cómo corre la merluza! -Dirás como nada, monada. -Claro, Clara, tú lo aclaras.</p> <p>(Después de escuchar a Perla el alumno para volver a leer oyendo o no la voz de Perla e imprimir este trabalenguas para poder practicar en el aula o en su casa libremente)</p>	<p>Ya tienes tu Kilo de sardinas. Además te mereces un premio. Escucha y practica”</p> <p>S_ga06_89 Y dijo el buzo a la buza: -¡Cómo corre la merluza! -Dirás como nada, monada. -Claro, Clara, tú lo aclaras.</p>	<p>escuchar el trabalenguas cuantas veces desee pulsando en el TELÉFONO Siempre que escuche el trabalenguas se irán marcando las palabras en el texto a modo de Karaoke. Deberá haber un botón que le permita omitir la voz de Perla, pero ver igualmente el texto a modo de Karaoke, de manera que se le vaya marcando el ritmo de lectura. También podrá imprimir el texto</p>	<p>Botón para eliminar audio y seguir viendo el texto en modo Karaoke</p>  <p>Botón de avance (a la tienda siguiente) o de retroceso a la pantalla inicial del mercado para elegir menú.</p> 
--	--	--	---	--	---

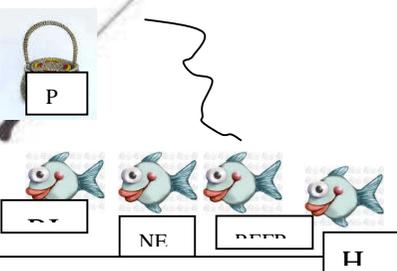
--	--	--	--	--	--

NIVEL 2:

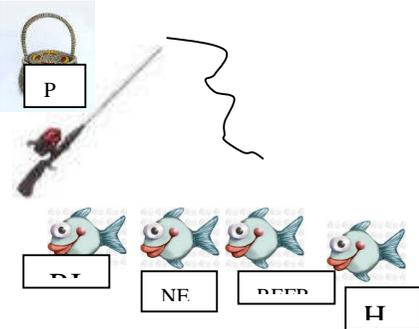
Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución – narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 1 B PESC	Perla	<p>Aparecerá una pantalla en la que hay una caña de pescar i_ga06_54, una cesta i_ga06_60 para meter los peces y un río i_ga06_61 en el que nadan los peces i_ga06_52 que hay que pescar. Los peces llevarán un cartelito con los nombres escritos.</p> <p>El alumno deberá pulsar en el pez correcto y automáticamente éste se engancha en la caña y pasa a la cesta. Si pulsa en un pez incorrecto se oirá sonido de error y el pez permanece en el agua. A_ga06_06</p> <p>Esto se lo explicará la voz de Perla al abrir la pantalla y cada vez que el alumno pulse la ayuda</p>	<p>S_ga06_90 (Perla, voz en off) “Pinchando con el ratón, debes pescar los 3 peces que lleven palabras sinónimas cuyo significado sea lugar para conservar los alimentos frescos”</p> <p>TELÉFONO DE AYUDA Con demostración</p>		 <p>Al terminar el ejercicio se muestra BOTÓN DE AVANCE</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 07: Perla en el mercado.

		 <p>ACTIVIDAD 1 “Pinchando con el ratón, debes pescar los 3 peces que lleven palabras sinónimas cuyo significado sea <i>lugar para conservar los alimentos frescos</i>”</p> <p>Aparecerán peces con las tres palabras correctas: FRIGORÍFICO, NEVERA, REFRIGERADOR. Además, y <i>alternativamente</i> aparecerán otros tres peces con las palabras incorrectas: horno, microondas, cocina, alacena, armario, silla, batidora, tostadora...</p>	<p>Sonidos de acierto S_ga06_10 Sonidos de error S_ga06_11</p> <p>S_ga06_58 (Perla)</p> <p>"muy bien"</p>		
--	--	---	--	--	--

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución – narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
<p>Escena 2 B PESC</p>	<p>Perla</p>	<p><u>ACTIVIDAD 2</u> Una vez realizado este ejercicio aparecerá otra cesta con el letrero: Palabras que significan de gran tamaño Aparecerá una pantalla en la que hay una caña de pescar, una cesta para meter los peces y un río en el que nadan los peces que hay que pescar. Los peces llevarán un cartelito con los nombres escritos. El alumno deberá pulsar en el pez correcto y automáticamente éste se engancha en la caña y pasa a la cesta. Si pulsa en un pez incorrecto se oirá sonido de error y el pez permanece en el agua. a_ga06_06</p> 	<p>S_ga06_91 <i>(Perla, voz en off)</i> palabras que significan de gran tamaño</p> <p>TELÉFONO DE AYUDA</p> <p>Sonidos de acierto S_ga06_10 Sonidos de error S_ga06_11</p> <p>S_ga06_58 "muy bien"</p>		 <p>Al terminar el ejercicio se muestra BOTÓN DE AVANCE</p> 

		<p>Palabras correctas: GRANDE, ENORME, GIGANTESCO.</p> <p>Palabras incorrectas: edificio, casa, redondo, cuadrado, triangular, coche, amarillo, rubio, bajo, pequeño...</p>			
--	--	---	--	--	--

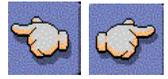
Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución – narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 3 B PESC	Perla	<p>Idem que el anterior a_ga06_06</p> 	<p>S_ga06_92 (Perla) Recipientes para cocinar los alimentos.</p> <p>TELÉFONO DE AYUDA</p> <p>Sonidos de acierto S_ga06_10 Sonidos de error S_ga06_11</p>		 <p>Con la explicación de Perla.</p> <p>Al terminar el ejercicio se muestra BOTÓN DE</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 07: Perla en el mercado.

		<p>ACTIVIDAD 3 Aparecerá otra cesta con el letrero</p> <p>Recipientes para cocinar los alimentos.</p> <p>Y la explicación de Perla.</p> <p><u>Palabras correctas:</u> TARTERA, OLLA, CACEROLA.</p> <p><u>Palabras incorrectas:</u> vaso, cuchara, plato, horno, jarra, cuchillo, tenedor, cucharón, frutero...</p>	<p>S_ga06_33 "Lo has hecho muy bien"</p>		<p>AVANCE</p> 
--	--	--	---	--	---

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución –narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 4 B PESC		<p>Aparece Perla en la escena mostrándose muy animada y felicitando al alumno por haber conseguido realizar los ejercicios correctamente. A_ga06_04</p> <p>Después de la aloc 88 se muestra en la pantalla un trabalenguas que Perla irá leyendo a la vez que el texto se irá DESTACANDO a modo de KARAOKE a_ga06_05</p>	<p>S_ga06_88 (Perla) "Lo has conseguido. Ya tienes tu kilo de sardinas. Además te mereces un premio. Escucha y practica"</p> <p>S_ga06_93 (Perla)</p>	<p>El alumno podrá escuchar el trabalenguas cuantas veces desee pulsando en el TELÉFONO Siempre que</p>	<p>Botón de impresión</p> <p>Botón para eliminar audio y seguir viendo el texto en modo Karaoke</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 07: Perla en el mercado.

		<p>La sardinera sacó para asar Sesenta sardinas secas; Sesenta sardinas secas, Secadas solas al sol</p> <p>(Después de escuchar a Perla el alumno podrá volver a leer oyendo o no la voz de Perla e imprimir este trabalenguas para poder practicar en el aula o en su casa libremente)</p>	<p>La sardinera sacó para asar Sesenta sardinas secas; Sesenta sardinas secas, Secadas solas al sol</p>	<p>escuche el trabalenguas se irán marcando las palabras en el texto a modo de Karaoke. Deberá haber un botón que le permita omitir la voz de Perla, pero ver igualmente el texto a modo de Karaoke, de manera que se le vaya marcando el ritmo de lectura. También podrá imprimir el texto</p> 	<p>Botón de avance (a la tienda siguiente) o de retroceso a la pantalla inicial del mercado para elegir menú.</p> 
--	--	---	---	---	---