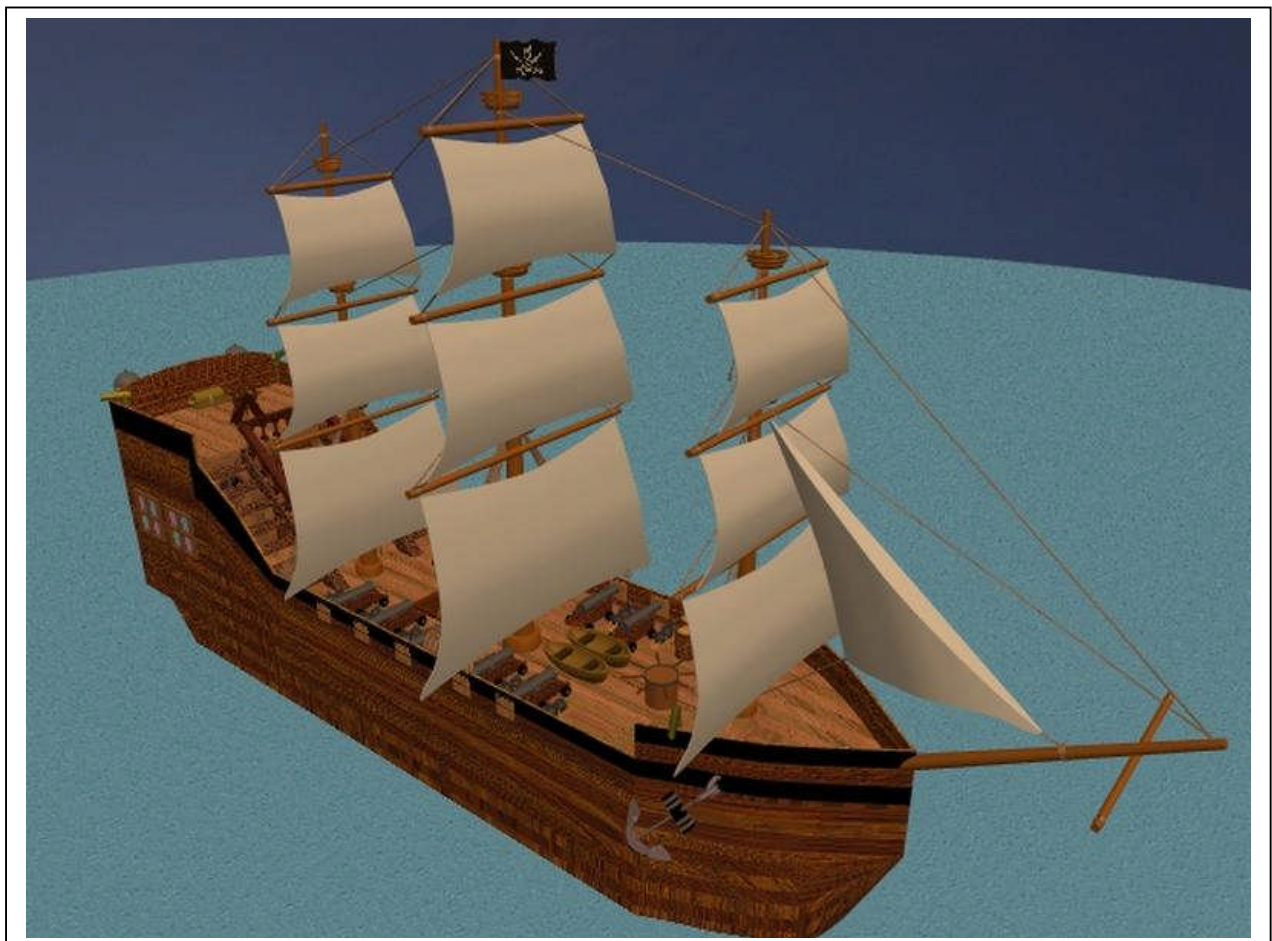


UNIDAD 3

2º ciclo Primaria

El barco pirata





**Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la
Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades
autónomas
Segundo ciclo.**

Objetivos/Contenidos:

- Apartado de **lectura**: comprensión lectora de diferentes tipos de textos. Lectura estratégica para obtener información
- Diferentes tipos de textos a tratar: **Narrativo, descriptivo y poético**.
- Producción de textos descriptivos. Utilización de pautas básicas para la descripción
- Concordancia de género y número

En la parte inferior de la pantalla aparecerán los iconos de navegación y de otras funciones necesarias para el desarrollo de la actividad. Estos iconos serán:

- Cofres para permitir el paso a los distintos tipos de actividad **i_gb03_04, i_gb03_05, i_gb03_06**
- Botón de ayuda que nos permita volver a escuchar las alocuciones.
- Botón de impresora (no aparece en todas las actividades).
- Icono de audio (para la elección de poder utilizar el programa con/sin audio).


El primer tipo de iconos son propios de esta unidad (En el caso que acordemos usar los mismos iconos de navegación en todas las unidades, los cambiaríamos)

Los iconos de impresora, ayuda y audio serán los mismos que se utilicen en todo el recurso educativo, comunes a otras unidades.

Además de los cofres para permitir el paso entre categorías de actividades (Lectura, expresión escrita y reflexión de la lengua) se colocarán otros iconos en la parte superior derecha de la pantalla que permitan la elección de actividades dentro de la misma categoría. Estos iconos variarán (queda explicado en el guión), pudiendo ser una bandera, una ventana o un cañón.

Nota:

En el desarrollo de la unidad se tendrá en cuenta que en aquellos momentos en que Perla o el Loro hablen, moverán la boca y el pico, respectivamente, para conseguir un efecto más real. [a_gb03_05](#), [a_gb03_11](#)

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución – narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 1 presentación	PERLA Perla (vestida de marinero: camiseta de rayas, chaleco y sombrero) i_gb03_01 LORO: con parche en un ojo, camiseta de rayas y un pañuelo anudado en la cabeza.	 <p>Muestra el barco, tipo goleta o fragata, atracado en un muelle. El barco está amarrado con un cabo a un bolardo. Es un barco grande, tiene 3 mástiles con 2 velas</p>	<p>Alocución 1 Perla s_gb03_01 <i>¡Hola amigos! Estamos en un barco pirata ¿Estáis preparados para correr peligrosas aventuras? Antes tengo que presentaros a mi amigo, "El señor Fiz", todo barco pirata que se precie lleva en su tripulación un loro. "El señor Fiz es muy inteligente y nos</i></p>	<p>El acceso a las actividades sería pulsando con el ratón sobre los cofres que se muestran activos.</p> <p>El cofre "lectura" da paso a las actividades</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
Segundo ciclo.

	<p>i_gb063_02</p>	<p>cuadradas cada uno. En el "mástil de proa" hay una vela triangular. En la parte superior de los mástiles ondean banderas de distinto color.</p> <p>Del mástil central ondea una bandera pirata, de otro una verde y del último una bandera azul.</p> <p>El mástil central tiene una plataforma circular en la parte alta.</p> <p>De uno de los costados del barco cuelga el ancla y se ven 2 cañones en la proa. (i_gb03_23 i_gb03_24)</p> <p>El barco tiene un castillo de popa elevado y en un lateral del mismo hay 2 ventanas, una naranja y otra blanca. (i_gb03_18 i_gb03_19)</p> <p>El la popa hay una bandera roja. (i_gb03_29)</p> <p>i_gb03_03</p> <p>En la parte inferior de la pantalla que puede coincidir con la zona de puerto, hay tres cofres. Cada uno tiene un cartel, con letras antiguas.</p>	<p><i>va a ayudar a resolver las difíciles pruebas a la que nos tendremos que enfrentar.</i></p> <p><i>iEmpecemos valientes marineros! Escoge uno de los cofres</i></p>	<p>sobre este tema que estarían en las banderas.</p> <p>Actividades:1 y 2</p> <p>El cofre "Expresión escrita" da paso a las actividades sobre este tema que estarían en las ventanas del barco.</p> <p>Actividades:3 y 4</p> <p>El cofre "Reflexión sobre la lengua" da paso a las actividades sobre este tema situadas en los cañones del barco.</p> <p>Actividades:5 y 6</p> <p>Al pulsar sobre cada uno de los cofres se activan los elementos del escenario que</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
Segundo ciclo.**

		<p>Estos son: LECTURA, EXPRESIÓN ESCRITA Y REFLEXIÓN SOBRE LA LENGUA. i_gb03_04, i_gb03_05, i_gb03_06</p> <p>Los cofres por el momento, son la parte activa y para que el niño se de cuenta, las tapas se abren y cierran dejando vislumbrar lo que hay en su interior: tesoros, joyas, monedas, pergaminos enrollados...a_gb03_01</p> <p>Perla (vestida de marinero: camiseta de rayas, chaleco e sombrero) aparece en la cubierta del barco, sobre su hombro está el loro.</p>		<p>tienen asociados y que dan paso a las actividades (Banderas, cañones o ventanas): Las banderas se mueven con el viento a_gb03_02, los cañones brillan a_gb03_13 y las ventanas se abren a_gb03_12, salen las cortinas y éstas se mueven con el viento.</p>	
--	--	---	--	--	--

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución – narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
--------------	-------------	-----------	------------------------------------	---------------------------	---------------------------

Actividades de lectura



Pinchamos en el cofre "LECTURA" las banderas ondean (el movimiento de todas será lento, ondulante y en la misma dirección). [a_gb03_02](#)

Al pasar el ratón por encima de ellas aparece un texto (a modo de cartel) con la actividad a la que da paso, ya que en cada una se tratarán distintos tipos de textos, es decir aparecerá el texto **Un mar de poesías** al pasar sobre la bandera verde, [i_gb03_07](#) y el texto **Descubrimos piratas** al pasar sobre la bandera azul [i_gb03_08](#).

Al pulsar sobre la bandera verde pasamos a la actividad "Un mar de poesías"

Alocución 2


Perla
[s_gb03_02](#)

"Muy bien, vamos a leer ¿Por qué actividad quieres empezar?"

Al pasar el ratón por encima de las banderas aparece un texto con la actividad de lectura que activan.

Al pulsar sobre cada una de las banderas, accedemos a distintas actividades:

Bandera verde= act. 1
Bandera azul= act. 2

<p>Escena 2</p> <p>Actividad 1 "UN MAR DE POESIAS"</p>	<p>Perla está situada en un lateral de la pantalla, sigue vestida de marinero y sólo la vemos de cintura para arriba i_gb03_01</p>	<p>Se despliega la vela i_gb03_09 que está debajo de la bandera, se amplía y ocupa gran parte de la pantalla. a_gb03_03</p>  <p>Perla (figura de medio cuerpo y vestida de marinera) está en un lateral de la pantalla. Los cofres aparecen más pequeños (a modo de iconos) en la parte inferior, barra de tareas por si el alumno quiere cambiar de tipo de actividad. La otra bandera azul aparece en un tamaño más pequeño (como icono o botón) en la parte superior derecha</p>	<p>Alocución 3 Perla s_gb03_03</p> <p><i>Un buen marinero ha de saber navegar por este mar de poesías... Cuando las leas y superes las pruebas que te encontrarás, obtendrás el diploma de capitán ¿Por cual quieres empezar?</i></p>	<p>Si pulsamos sobre la bandera azul (icono) accedemos a la actividad 2</p> <p>Si pulsamos sobre el cofre "Expresión escrita" vamos a la escena 3</p> <p>Si pulsamos en el cofre "Reflexión sobre la lengua" vamos a la escena 4</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
Segundo ciclo.**

		<p>para poder cambiar de actividad de lectura.</p> <p>La bandera y cofres, a modo de iconos, deberán estar siempre presente en las pantallas de las actividades 1 y 2 para permitir al alumno cambiar de actividad.</p> <p>El título de la actividad aparece en la parte superior de la vela "UN MAR DE POESIAS"</p> <p>Debajo están escritos los títulos y el nombre de los autores de las cuatro poesías que se trabajarán:</p> <p>EL MAR (María Paz Andía Herrera)</p> <p>CANCIÓN DEL MARINERO</p>		<p>El/la alumno/a pulsaría sobre el título de la poesía que desea leer.</p> <p>Se borra el texto (efecto de palabras arrastradas por el viento) que hay sobre la vela del barco y aparece el texto de la poesía.</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
Segundo ciclo.

<p>Escena 2.1</p>		<p>(Gloria Fuertes)</p> <p>YO QUIERO REIR (Antonio García Teijeiro)</p> <p>EL CAPITÁN SANSÓN (Ana M^a Fernández)</p> <p>El/la alumno/a pulsaría sobre el título de la poesía que desea leer. Se borra el texto (efecto de palabras arrastradas por el viento) que hay sobre la vela del barco y aparece el texto de la poesía. a_gb03_04</p> <p>Una voz acompaña el texto que se va iluminando a modo de karaoke.</p> <p>Perla situada en un lateral de la pantalla mueve la boca como si hablara. a_gb03_05</p> <p>Las poesías son: El mar</p> <p>El mar está callado,</p>	<p>Alocución 4 Perla s_gb03_04</p> <p><i>El mar</i></p> <p><i>El mar está callado, el mar está tranquilo, el mar duerme con nosotros,</i></p>		<p>Aparece en la parte inferior junto al resto de iconos un símbolo de audio (puede ser un altavoz, u otro común que se acuerde para todas las unidades). Este símbolo le permite elegir si quiere oír la alocución de Perla o si prefiere leerlo el alumno.</p> <p>Icono 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
Segundo ciclo.**

<p>Escena 2.3</p>		<p>el mar está tranquilo, el mar duerme con nosotros, sueña y ríe con los niños.</p> <p>El mar tiene a sus hijos, sus peces y ballenas, y también como nosotros, mira por la noche la luna llena.</p> <p>El mar tiene su talento propio, junto al viento forma una canción, y ese canto de armonía llena de alegría mi corazón.</p> <p>María Paz Andía Herrera, 9 años</p> <p>Canción del marinero</p> <p>Soy el marinero Buenapata, que por los mares</p>	<p><i>sueña y ríe con los niños.</i></p> <p><i>El mar tiene a sus hijos, sus peces y ballenas, y también como nosotros, mira por la noche la luna llena.</i></p> <p><i>El mar tiene su talento propio, junto al viento forma una canción, y ese canto de armonía llena de alegría mi corazón.</i></p> <p>Alocución 5 Perla s_gb03_05</p> <p><i>Canción del</i></p>		<p>ayuda para poder volver a escuchar las poesías.</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
Segundo ciclo.

<p>Escena 2.5</p>		<p>voy dando la lata. Yo soy el capitán, el más temible, pero a los truenos les tengo un miedo horrible.</p> <p>A los tiburones trato con cariño, aunque soy muy viejo soy igual que un niño. Con mi catalejo veo en la distancia si aparece un barco en la lontananza.</p> <p>Durante la noche me pongo a soñar, enciendo mi pipa y canto un cantar.</p> <p style="text-align: center;">Gloria Fuertes</p> <p>Yo quiero reír</p> <p>Yo quiero reír. No quiero llorar. Yo quiero sentir,</p>	<p><i>marinero</i></p> <p><i>Soy el marinero Buenapata, que por los mares voy dando la lata. Yo soy el capitán, el más temible, pero a los truenos les tengo un miedo horrible.</i></p> <p><i>A los tiburones trato con cariño, aunque soy muy viejo soy igual que un niño. Con mi catalejo veo en la distancia si aparece un barco en la lontananza.</i></p> <p><i>Durante la noche me pongo a soñar, enciendo mi pipa y canto un cantar.</i></p> <p>Alocución 6 Perla s_gb03_06</p> <p><i>Yo quiero reír Yo quiero reír.</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
Segundo ciclo.

<p>Escena 2.7</p>		<p>el verde del mar.</p> <p>El verde del mar y el azul del cielo. Yo quiero, yo quiero tal vez navegar.</p> <p>Sí, sí, navegar arriba, en el cielo. Tratar de volar de espaldas al suelo.</p> <p>Un pájaro, un pez, Yo quisiera ser y poder cruzar las nubes y el mar.</p> <p>Antonio García Teijeiro</p> <p>El capitán Sansón</p> <p>Había un barco pirata y era su dueño como un león. ¡Oh! ¡El capitán Sansón!</p> <p>Llego, un día, a una isla,</p>	<p><i>No quiero llorar. Yo quiero sentir, el verde del mar.</i></p> <p><i>El verde del mar y el azul del cielo. Yo quiero, yo quiero tal vez navegar.</i></p> <p><i>Sí, sí, navegar arriba, en el cielo. Tratar de volar de espaldas al suelo.</i></p> <p><i>Un pájaro, un pez, Yo quisiera ser y poder cruzar las nubes y el mar.</i></p> <p>Alocución 7 Perla s_gb03_07</p> <p><i>El capitán Sansón</i></p> <p><i>Había un barco pirata y era su dueño como un león. ¡Oh! ¡El capitán Sansón!</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
Segundo ciclo.**

		<p>bajo del barco por munición. Y allí encontró un tesoro que bien valía más de un millón. ¡Oh! ¡El capitán Sansón!</p> <p>Y cuentan todas las lenguas que, en la taberna, montó un follón con bombas, bailes, manjares y tres pipotes llenos de ron. ¡Oh! ¡El capitán Sansón!</p> <p>Aquí acaba esta historia de aquel pirata tan bravucón que por ir de fiesta en fiesta dejó las arcas sin un doblón. ¡Oh! ¡El capitán Sansón!</p> <p style="text-align: right;">Ana M^a Fernández</p> <p>Cada poesía tiene una actividad asociada que salta después de</p>	<p><i>Llego, un día, a una isla, bajo del barco por munición. Y allí encontró un tesoro que bien valía más de un millón. ¡Oh! ¡El capitán Sansón!</i></p> <p><i>Y cuentan todas las lenguas que, en la taberna, montó un follón con bombas, bailes, manjares y tres pipotes llenos de ron. ¡Oh! ¡El capitán Sansón!</i></p> <p><i>Aquí acaba esta historia de aquel pirata tan bravucón que por ir de fiesta en fiesta dejó las arcas sin un doblón. ¡Oh! ¡El capitán Sansón!</i></p>	<p>Cada poesía tiene una actividad asociada que salta, después de acabar la audición. Son actividades de elección de respuesta. Aparecen escritas sobre la vela la pregunta y las tres respuestas. Si el alumno quiere</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
Segundo ciclo.**

<p>Escena 2.2</p>		<p>acabar la audición. Son actividades de elección de respuesta. Aparecen escritas sobre la vela la pregunta y las tres respuestas. s_gb03_11 Si el alumno escoge la respuesta correcta, se escuchará un sonido de "acierto"; si no es correcta un sonido desagradable "de error" y le permitiremos elegir otra opción. Cuando elige la opción correcta se vuelve al comienzo de la escena 2 para que pueda escoger otra poesía. Para animarlo oírá alguna de las alocuciones s_gb03_08, s_gb03_09 s_gb03_10 Los títulos de las poesías leídas cambian de color (color más claro o diluido) para que el alumno discrimine cuales leyó y cuales le quedan por leer. Si el alumno lee todas las poesías se salta a una pregunta final. s_gb03_12</p> <p>ACTIVIDAD POESÍA "el mar"</p>	<p>Alocución 8 Perla s_gb03_08 <i>¿Cuál quieres leer ahora?</i> Alocución 9 Perla s_gb03_09 <i>¿Verdad que son bonitas? Escoge otra.</i> Alocución 10 Perla s_gb03_10 <i>Veo que te</i></p>	<p>recordar la poesía, pulsa en el botón de ayuda y vuelve a la escena en que aparece la poesía, es decir, a la escena anterior. Si el alumno escoge la respuesta correcta, se escuchará un sonido de "acierto"; si no es correcta un sonido desagradable "de error" y le permitiremos elegir otra opción. Cuando elige la opción correcta se vuelve al comienzo de la escena 2 para que pueda escoger otra poesía.</p>	
--------------------------	--	---	--	--	--

<p>Escena 2.4</p>		<p>¿Qué dice esta poesía?</p> <ul style="list-style-type: none"> • El mar me pone triste • El mar es como una persona • El mar es peligroso <p>ACTIVIDAD POESÍA "Canción del marinero"</p> <p>¿Qué dice esta poesía?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos explica como es el Capitán Buenapata • Habla de las aventuras del Capitán Buenapata • Cuenta cómo visten los piratas 	<p><i>gustan. ¿Y ahora, marinero, cuál leemos?</i></p> <p>Alocución 11 Perla</p> <p><i>¿Qué dice la poesía que acabamos de leer?</i></p>		
<p>Escena 2.6</p>		<p>ACTIVIDAD POESÍA "Yo quiero reír"</p> <p>¿Qué dice esta poesía?</p>			

<p>Escena 2.8</p>	<p>Perla con el loro sobre su hombro</p> <p>i_gb03_01</p> <p>i_gb03_02</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Habla de un niño que era amigo de un pirata • Cuenta el deseo de un niño de navegar • Dice que el mar es muy bonito <p>ACTIVIDAD POESÍA "El capitán Sansón"</p> <p>¿Qué dice esta poesía?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Habla de un niño que quiere ser como el Capitán Sansón • Dice como es un barco Pirata • Cuenta las aventuras del Capitán Sansón <p>El botón AYUDA sirve para repetir las poesías las veces que sea necesario.</p>			
<p>Escena 2.9</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
Segundo ciclo.

		<p>ACTIVIDAD FINAL La siguiente actividad se activaría cuando el niño/a hubiera leído todas las poesías y resuelto todas las actividades. Continuamos en el mismo escenario, es decir, la vela del barco desplegada y Perla en un lateral, está vez con el loro sobre el hombro. Aparecerán en la parte superior los títulos de todas las poesías y debajo los dibujos alusivos a las mismas. El niño debe hacer clic sobre los dibujos y arrastrarlos al lado del título adecuado. Para indicar el lugar en que se deben colocar los dibujos, a continuación de cada título habrá un círculo vacío. Las imágenes (dentro de un marco circular) serían las siguientes: El mar: Mar con una ballena y peces i_gb03_10</p>	<p>Alocución 12 Perla s_gb03_12</p> <p><i>iMuy bien marinero de aguas bravas, sólo te queda resolver esta actividad y conseguir un diploma de capitán!</i></p> <p><i>Coloca al lado de los títulos la imagen que tenga relación con cada poesía.</i></p> <p>Alocución 13 (loro) s_gb03_13</p> <p><i>iuy, no vas a</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
Segundo ciclo.

		<p>Canción del marinero: Pirata acariciando a un tiburón. i_gb03_11</p> <p>Yo quiero reír: Niña pensando, bocadillo en que aparezca un mar verde y un barco navegando. i_gb03_12</p> <p>Capitán Sansón: Pirata en una taberna bebiendo ron y cerca un cofre con tesoros. i_gb03_13</p> <p>Cuando acaba de colocar todos las imágenes, el ejercicio se autocorrige, cambian de color los títulos que estén bien. Si la solución no es correcta se oye una alocución de Perla que le pide al niño que repita el ejercicio o que modifique las respuestas incorrectas.</p>	<p><i>conseguir ser capitán! Vuelve a intentarlo</i></p> <p>Alocución 14 Perla s_gb03_14</p> <p><i>iFenomenal, ya eres un capitán de verdad! iEstás preparado para continuar nuestra aventura!</i></p>	<p>Al resolver la actividad final, volvemos a la escena 1, están las banderas activas.</p>	<p>Aparece el icono de imprimir</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
Segundo ciclo.**

		<p>s_gb03_13 En los siguientes intentos erróneos se escuchará el sonido de error. Cuando resuelve el ejercicio, otra alocución le felicita s_gb03_14 y en la pantalla se despliega a modo de pergamino el diploma de capitán.</p> <p>a_gb03_06</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"><p>Diploma de Capitán de navío Otorgado a..... Por el valor y méritos demostrados. En..... a.....de.... de 20...</p></div> <p>i_gb03_14</p> <p>Volvemos a la escena 1 con las banderas activas.</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
Segundo ciclo.**

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución – narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Actividad 2 Descubrimos piratas	PERLA, vestida de marinera con el loro i_gb03_01	Pulsamos sobre la bandera de color AZUL Se despliega la vela que está debajo de la bandera, se amplía y ocupa gran parte de la pantalla. i_gb03_09 a_gb03_03	Alocución 15 Perla s_gb03_15 <i>¿Serías capaz de reconocer</i>	Al pulsar sobre un título, "se borra" el texto que había sobre la vela y	-

Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas
Segundo ciclo.

<p>Escena 2.10</p>		<p>Perla aparece (figura de medio cuerpo) vestida de marinera, en un lateral de la pantalla.</p> <p>El título de la actividad aparece en la parte superior de la vela "DESCUBIMOS PIRATAS"</p> <p>Debajo están escritos los títulos de las tres descripciones que se trabajarán:</p> <p>DESCUBRIR PIRATAS VESTUARIO PIRATA COMIDA PIRATA COSTUMBRES PIRATAS</p> <p>Hawkins, Colin y Jaqui, <i>Piratas</i> Editorial Plaza Joven. (adaptación)</p> <p>Los cofres aparecen más pequeños (a modo de iconos) en la parte inferior, barra de tareas, por si el alumno quiere cambiar de tipo de actividad.</p> <p>La bandera verde, aparece en un tamaño más pequeño (como icono o botón) en la parte superior derecha para poder cambiar de actividad de lectura.</p>	<p><i>a un pirata?</i> <i>Si nunca has visto a uno de estos lobos de mar, lee y escucha con atención estos textos</i> <i>¿por cuál empezamos?</i></p>	<p>aparece el texto de la descripción escogida (incluido el título). a_gb03_04</p> <p>El texto viene acompañado de la audición del mismo.</p> <p>Al acabar la audición, saltamos al inicio de la actividad 2 para que el/la niño/a pueda elegir otra descripción.</p> <p>Al elegir el título de la</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
Segundo ciclo.

<p>Escena 2.11</p>		<p>El botón AYUDA nos servirá para repetir los distintos fragmentos de las descripciones las veces que el alumno considere necesario.</p> <p>Al elegir el título de la descripción, el texto inicial desaparece (efecto de arrastrado por el viento) y aparece el texto que corresponde a la descripción elegida. a_gb03_04</p> <p><u>Las descripciones son:</u></p> <p>Una voz acompañará al texto que se va iluminando a modo de karaoke.</p> <p>DESCUBRIR PIRATAS:</p> <p>Se reconoce a un pirata por el garfio de su brazo, el loro sobre su hombro y el parche negro en uno de sus ojos. O por el ruido de su pata de palo y de su muleta al caminar por el piso de madera de una vieja</p>	<p>Alocución 16 Perla s_gb03_16 Descubrir</p>	<p>descripción, el texto inicial desaparece (efecto de arrastrado por el viento) y aparece el texto que corresponde a la descripción elegida.</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
Segundo ciclo.

<p>Escena 2.12</p> <p>Escena</p>		<p>taberna. Los piratas son el azote de los siete mares y el terror de todas las historias de marineros. No confíes nunca en un pirata. Antes de que te des cuenta, te habrá quitado el anillo y el billete de autobús. No cesará nunca en su feroz búsqueda de oro y plata.</p> <p>VESTUARIO PIRATA:</p> <p>Los piratas llevan ropas calientes y resistentes. A los capitanes les gustan los grandes sombreros y las chaquetas con enormes bolsillos para meter doblones y mapas. Como les encanta hacerse notar, su ropa es de colores chillones, con muchos lazos, botones y adornos dorados.</p> <p>LAS COMIDAS:</p>	<p><i>piratas</i></p> <p>Se reconoce a un pirata por el garfio de su brazo, el loro sobre su hombro y el parche negro en uno de sus ojos. O por el ruido de su pata de palo y de su muleta al caminar por el piso de madera de una vieja taberna. Los piratas son el azote de los siete mares y el terror de todas las historias de marineros. No confíes nunca en un pirata. Antes de que te des cuenta te habrá quitado el anillo y el billete de autobús. No cesará nunca en su feroz búsqueda de oro y plata.</p>	<p>Al leer todos los fragmentos de las descripciones la actividad 2 salta automáticamente.</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
Segundo ciclo.**

<p>2.13</p>		<p>La comida de los piratas es muy monótona. Los cocineros no suelen ser muy imaginativos, quizás porque, a bordo, todo se estropea en seguida. Sin embargo, algunos "chefs" piratas son capaces de improvisar un suflé de algas, gaviota a la parrilla o delicias de tiburón.</p>	<p>Alocución 17 <i>Perla</i> s_gb03_17 <i>Vestuario pirata</i></p> <p>Los piratas llevan ropas calientes y resistentes. A los capitanes les gustan los grandes sombreros y las chaquetas con enormes bolsillos para meter doblones, y mapas. Como les encanta hacerse notar, su ropa es de colores chillones, con muchos lazos, botones y adornos dorados.</p>		
<p>Escena 2.14</p>		<p>EFFECTOS PERSONALES:</p> <p>Los piratas llevan poco equipaje. Los camarotes llenos de gente y de hamacas dejan poco espacio para sus pertenencias personales. La vida a bordo no permite muchos lujos. Los piratas se lavan en el mar cuando se caen en él. Ningún pirata que se precie tiene cepillo de dientes: se frotan las encías y los dientes con agua salada. Como las lavanderías están muy</p>	<p>Alocución 18 <i>Perla</i> s_gb03_18 <i>Las comidas</i></p> <p>La comida de los piratas es muy monótona. Los</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
Segundo ciclo.

		<p>lejos, los piratas no lavan la ropa. A menudo los piratas pierden una parte de sus cuerpos en combates, por lo que siempre tienen a mano patas de palo, garfios y parches para los ojos.</p> <p>Al acabar la lectura de cada descripción se pliega la vela, vuelve a extenderse y aparece el texto inicial de la actividad 2, es decir el título de la actividad y los títulos de las descripciones. Los títulos de los textos leídos cambian de color (más claro o diluido) para que el alumno discrimine cuales leyó y cuales le quedan por leer.</p> <p>No podrá acceder a las actividades hasta que no haya leído todos los textos.</p> <p>Después de leer la primera descripción habrá una alocución para animar s_gb03_20. Después de la segunda descripción oirá la alocución s_gb03_21, informándole que tiene</p>	<p>cocineros no suelen ser muy imaginativos, quizás porque, a bordo, todo se estropea en seguida. Sin embargo, algunos “chefs” piratas son capaces de improvisar un suflé de algas, gaviota a la parrilla o delicias de tiburón</p> <p>Alocución 19 Perla s_gb03_19 Efectos personales</p> <p>Los piratas llevan poco equipaje. Los camarotes llenos de gente y de hamacas dejan poco espacio para sus pertenencias personales. La vida a bordo no permite muchos lujos. Los piratas se lavan en el mar cuando se caen en él. Ningún pirata que se precie tiene cepillo de dientes: se frotan las encías y los dientes con agua</p>	<p>Al acabar la lectura de cada descripción se pliega la vela, vuelve a extenderse y aparece el texto inicial de la actividad 2, es decir el título de la actividad y los títulos de las descripciones. Los títulos de los textos leídos cambian de color para que el alumno discrimine cuales leyó y cuales le quedan por leer.</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
Segundo ciclo.**

<p>Escena 2.15</p>		<p>que leer todas para superar esta prueba. Al leer todos los fragmentos de las descripciones la actividad salta automáticamente. s_gb03_22</p> <p>ACTIVIDAD 2 Consiste en responder a las siguientes preguntas. Cada pregunta tiene tres opciones.</p> <p><u>Las preguntas son:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cómo se denomina a los piratas? <ol style="list-style-type: none"> a. Perros de agua b. Lobos de tierra c. Lobos de mar 2. ¿Qué llevan en el ojo? <ol style="list-style-type: none"> a. Pintura b. Un parche c. Una pegatina 3. ¿Qué animal llevan normalmente en el hombro? 	<p>salada. Como las lavanderías están muy lejos, los piratas no lavan la ropa. A menudo los piratas pierden una parte de sus cuerpos en combates, por lo que siempre tienen a mano patas de palo, garfios y parches para los ojos.</p> <p>Alocución 20 Perla s_gb03_20 <i>Ya empiezas a saber como son los piratas...</i></p> <p>Alocución 21 Perla <i>Léelas con atención porque al final tendrás que</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
Segundo ciclo.

		<p>a. Un loro b. Un pez c. Una gaviota</p> <p>4. ¿Qué llevan cuando pierden un brazo? a. Un guante b. Un garfio c. Una manopla</p> <p>5. ¿Qué comen los piratas? a. Hamburguesas b. Delicias de tiburón c. Sopa</p> <p>6. ¿Qué llevan en la ropa? a. Lazos, adornos dorados y botones b. Pegatinas y chalecos c. Bufandas y gorros de nieve</p> <p>7. ¿Son limpios los piratas? a. No, sólo se lavan cuando caen al mar b. Si, se duchan todos los días</p>	<p><i>superar una prueba.</i></p> <p>Alocución 22 Perla s_gb03_22 <i>“Contesta a las siguientes preguntas. Cuando acabes, el señor Fiz te dirá si están bien. Para ello, pulsa sobre él.</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
Segundo ciclo.**

		<p>c. Más o menos, se lavan día sí día no</p> <p>8. ¿Cómo lavan la ropa?</p> <p>a. A mano</p> <p>b. En la lavadora</p> <p>c. No la lavan</p> <p>Quando el alumno desee puede pulsar sobre el Loro. Si la respuesta es correcta, se ilumina de verde y si es errónea de rojo.</p> <p>Si el ejercicio no está resuelto correctamente, oiremos la alocución s_gb03_23. Al siguiente intento oiremos la alocución s_gb03_24, en los siguientes intentos se oirá el sonido de error. Se le dejará volver a modificar sus respuestas erróneas. Tendrá que volver a comprobar si las respuestas son correctas pulsando sobre el loro. Si está todo bien, oirá la alocución 25.</p> <p>Como refuerzo-premio de esta</p>	<p>Alocución 23 (loro) s_gb03_23</p> <p><i>Marinero ¿En que mar navegas? Vuelve a intentarlo</i></p> <p>Alocución 24 (loro)</p>	<p>Quando el alumno desee puede pulsar sobre el Loro. Si la respuesta es correcta, se ilumina de verde y si es errónea de rojo.</p> <p>Si el ejercicio no está resuelto correctamente, oiremos la alocución s_gb03_23. Al siguiente intento oiremos la alocución s_gb03_24, en los siguientes intentos se oirá el sonido de error.</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
Segundo ciclo.**


		<p>actividad habrá una animación: a_gb03_07 El loro que estaba en el hombro de Perla habla s_gb03_25 comienza a volar i_gb03_15, está algo despistado porque va mirando a un lado (como si mirara al niño), choca contra la vela, se oye un sonido de golpe. El loro cae aparecen restos de plumas i_gb03_16 y estrellas i_gb03_17 alrededor de la cabeza del loro. Volvemos a la escena 1 con las banderas activas.</p>	<p>s_gb03_24</p> <p><i>ite veo un poco mal...! Puedes volver a escuchar las descripciones pinchando en el botón de ayuda.</i></p> <p><i>Alocución 25 (loro)</i></p> <p><i>¡A toda vela! ya podemos partir hacia rumbos desconocidos</i></p> <p>s_gb03_26</p> <p><i>Sonido de golpe</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
Segundo ciclo.

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

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución – narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
ACTIVIDADES DE EXPRESIÓN ESCRITA	Perla vestida de marinera, loro encima del hombro	<p>Se muestra el barco atracado que ya describimos anteriormente. Sobre el muelle están los cofres marcados con las etiquetas i_gb03_04 i_gb03_05, i_gb03_06</p> <p>LECTURA EXPRSION ESCRITA</p> <p>REFLEXIÓN SOBRE LA LENGUA</p> <p>Pinchamos en el cofre de EXPRESIÓN ESCRITA. En esta pantalla van a estar activas las ventanas del castillo de popa.</p>		<p>Al pinchar en el cofre "EXPRESIÓN ESCRITA"</p> <p>Saltamos a las actividades de Expresión escrita. En esta escena las zonas sensibles son las ventanas del castillo de popa.</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
Segundo ciclo.

<p>ESCENA 3</p> <p>ACTIVIDAD 3 "Completar un texto"</p>	<p>Perla vestida de marinera con el loro en el hombro</p>	<p>Para mostrar que son las zonas sensibles, las ventanas estarán abiertas, las cortinas por fuera y moviéndose con el viento. a_gb03_12 Al pinchar en la ventana naranja i_gb03_18 vamos a la actividad 3. Al pinchar en la ventana blanca i_gb03_19 vamos a la actividad 4</p> <p>Al pinchar en la ventana naranja en la pantalla aparece un pergamino i_gb03_20 que ocupa gran parte de la misma a_gb03_08. En un lateral está Perla.</p>  <p>En el pergamino hay un barco, la imagen es antigua en consonancia</p>		<p>Al pinchar en la ventana naranja vamos a la actividad 3. Al pinchar en la ventana blanca vamos a la actividad 4</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
Segundo ciclo.

		<p>con el aspecto del pergamino. El barco debe adecuarse a la descripción del mismo, que aparece a continuación. i_gb03_21 Alocución s_gb03_40</p> <p>La imagen del barco del pergamino se hace más pequeña y se desplaza a la esquina inferior izquierda.</p> <p>En la parte superior del pergamino aparece:</p> <p>Título de la actividad "Completar un texto", palabras y texto mutilado.</p> <p>Los cofres aparecen más pequeños (a modo de iconos) en la parte inferior, barra de tareas, por si el alumno quiere cambiar de tipo de actividad.</p> <p>La otra ventana blanca, aparece en un tamaño más pequeño (como icono o botón) en la parte superior derecha para poder cambiar de actividad de expresión escrita.</p> <p>Las palabras son las siguientes: ancla</p>	<p>Alocución 27 Perla s_gb03_27 <i>Un buen marinero debe conocer como es su barco</i> Completa el texto con las palabras del pergamino. <i>Cuando acabes El señor Fiz te dirá si está bien pulsando sobre él.</i></p>	<p>Al alumno se le deja colocar las palabras en el hueco que quiera y cambiarlas cuando lo desee.</p> <p>El alumno debe ir seleccionando las palabras que aparecen y arrastrándolas colocarlas en el lugar apropiado del texto mutilado.</p> <p>NOTA: las palabras subrayadas son las que</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
Segundo ciclo.

	<p>PERLA, vestida de marinera con el loro apoyado en el hombro</p>	<p>ciudad bandera grande cañones madera viento capitán</p> <p>El texto: En el puerto de mi ciudad acaba de atracar un barco muy <u>grande</u>. Su casco es de <u>madera</u>. No tiene motor, se mueve con la ayuda del <u>viento</u> que empuja sus velas. También tiene tres <u>cañones</u> y un <u>ancla</u>. En lo alto del mástil una gran <u>bandera</u> no para de ondear. El <u>capitán</u> desde el timón dirige la navegación. ¡Qué bonito es el barco que ha llegado a mi ciudad!</p> <p>Al alumno se le deja colocar las palabras en el hueco que quiera y cambiarlas cuando lo desee. El alumno comprueba la corrección del ejercicio pinchando sobre el loro. Si no acierta, oirá la alocución s_gb03_41 (el loro mueve la cabeza a los lados a_gb03_09). Al segundo</p>	<p>Alocución 41 (loro) s_gb03_41 <i>Vas a necesitar un chapuzón para aclarar tus ideas.</i></p> <p>Alocución 28 (loro) s_gb03_28 <i>¡Muy bien pequeño timonel!</i></p>	<p>hay que insertar en el texto.</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
Segundo ciclo.**

		<p>intento fallido oirá la alocución s_gb03_23.</p> <p>Si acierta, escuchará la alocución 28 (el loro guiña un ojo) a_gb03_10</p> <p>En el pergamino aparece un nuevo texto que el alumno ha de completar Las palabras son: truenos lata marinerero miedo canto soñar El texto: Canción del marinerero Soy el <u>marinero</u> Buenapata, que por los mares voy dando la <u>lata</u>. Yo soy el capitán, el más temible, pero a los <u>truenos</u> les tengo un <u>miedo</u> horrible.</p> <p>Durante la noche me pongo a <u>soñar</u>, enciendo mi pipa y <u>canto</u> un cantar.</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
Segundo ciclo.**

<p>ACTIVIDAD 4 "Describimos un paisaje"</p>		<p style="text-align: center;">Gloria Fuertes</p> <p>Al alumno se le deja colocar las palabras en el hueco que quiera y cambiarlas cuando lo desee. El alumno comprueba la corrección del ejercicio pinchando sobre el loro. Si no acierta, oirá la alocución s_gb03_41 (el loro mueve la cabeza a los lados a_gb03_09). Al segundo intento fallido oirá la alocución s_gb03_23.</p> <p>Si acierta, escuchará la alocución 28 (el loro guiña un ojo) a_gb03_10</p> <p>Volvemos a la escena 1 con las ventanas activas.</p> <p>Al pinchar en la ventana blanca, accedemos a esta actividad. Se desenrolla el pergamino a_gb03_08 y aparece la imagen de un paisaje marino, podemos</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
Segundo ciclo.**

<p>Escena 3.1</p>		<p>distinguir claramente tres planos. Plano lejano: mar, barcos, faro Plano medio: isla con palmeras. Plano cercano: barco pirata con piratas en la borda i_gb03_22 Perla sigue apareciendo en un lateral, con el loro apoyado en su hombro. s_gb03_29 y s_gb03_30</p> <p>Los cofres aparecen más pequeños (a modo de iconos) en la barra de tareas inferior por si el alumno quiere cambiar de tipo de actividad. La otra ventana naranja aparece en un tamaño más pequeño (como icono o botón) en el lado derecho, superior para poder cambiar de actividad de expresión escrita.</p> <p>El paisaje del pergamino se hace más pequeño (no mucho) y se sitúa en la parte central superior.</p>			
--------------------------	--	---	--	--	--

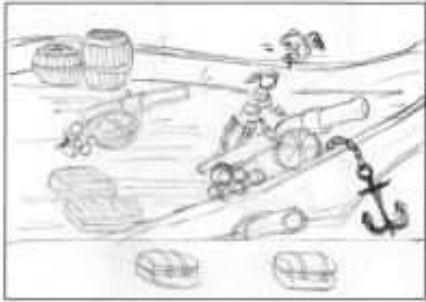
Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas
Segundo ciclo.

		<p>Debajo aparecen tres zonas, delimitadas por tres rectángulos:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;"><i>lejos</i></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;"><i>medio</i></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"><i>cerca</i></div> <p>El alumno podrá introducir texto en estos cuadros. Cuando pinche dentro de alguno de los rectángulos, se iluminará en la imagen del paisaje esa zona o se destacará de alguna forma.</p> <p>Cuando el alumno acabe tendrá la opción de imprimir la descripción para ser corregida por su maestro/a.</p>	<p>Alocución 29 Perla s_gb03_29 <i>Describir es pintar con palabras. ¡Intenta describir este paisaje! Empieza de lo más lejano a lo más cercano. Puedes utilizar las palabras claves que te indique el señor Fiz.</i></p> <p>Alocución 30 (loro) s_gb03_30 <i>¿Quieres que te ayude? Te puedo decir alguna</i></p>	<p>Esta actividad da la posibilidad de ser impresa por el alumno. Debe incluirse un botón</p>	<p>Icono de la impresora</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
Segundo ciclo.**

		<p>Las palabras claves aparecen al pinchar sobre el loro (para indicar que en estos momentos el loro esta activo colocamos la animación a_gb03_10 (se repite). Estas palabras se mostrarían dependiendo del lugar en que esté situado el cursor. Plano lejano: mar, cielo, faro, barcos. Plano medio: isla, playa, muelle, palmeras Plan cercano: borda, tripulación, mástil, cañones, Cuando el niño coloque el cursor en el último rectángulo s_gb03_31 Al imprimir, pasamos a la escena 1 con las ventanas activas.</p>	<p><i>palabra que puedes utilizar en las descripciones. Cuando lo necesites pincha sobre mi.</i></p> <p>Alocución 31 (loro) s_gb03_31 <i>Esto empieza a tener muy buena pinta. Cuando acabes, puedes imprimirlo pinchando en el icono de la impresora</i></p>	<p>de impresión</p>	
--	--	--	--	---------------------	--

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

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución – narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
<p>ACTIVIDADES DE REFLEXIÓN SOBRE LA LENGUA</p> <p>Escena 4</p>	Perla	<p>El alumno/a, pulsa sobre el baúl marcado con la etiqueta:</p> <p>REFLEXIÓN SOBRE LA LENGUA</p>  <p>Al pulsar sobre este baúl, hay un zoom en el escenario principal y la zona de los cañones aparece de mayor tamaño y más cercana. Se</p>		<p>Los cañones son las partes activas, Al pulsar sobre ellos se activan las actividades. Cañón 1=actividad 5 Cañón 2= actividad 6</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
Segundo ciclo.**

<p>Escena 5</p>		<p>mostrarán <u>activos los 2 cañones:</u> (numerados 1 - 2) i_gb03_23, i_gb03_24. Se sabe que están activos porque "una estrella de luz" los hace brillar. a_gb03_13. Al pinchar sobre el cañón 1 pasamos a la actividad 5, Al pinchar en el cañón 2, salta la actividad 6. Los cañones los numeramos a nivel práctico de diseño, pero no aparece en el recurso real. s_gb03_36</p> <p>Al pinchar en uno de los cañones, Perla acerca una mecha al cañón, después se dispara sobre el centro de la pantalla a_gb03_14.</p> <p>La</p> 	<p>Alocución 36 Perla s_gb03_36 <i>En los cañones hay juegos escondidos. ¿Cuál quieres disparar primero?</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
Segundo ciclo.

Actividad 5
Número y género

nube de polvo [i_gb03_25](#) será el escenario para las actividades 5 y 6. En la pantalla de la nube de polvo, aparecerán también los iconos de los cofres y del otro cañón para dar la opción al alumno de cambiar de actividad.

Van a aparecer una serie de palabras en singular y en plural y dos diagramas, en forma de tonel, uno lleva una etiqueta que pone singular y otro va a llevar la etiqueta de plural [i_gb03_26](#)
[s_gb03_32](#)

Singular	Plural

El alumno va a tener que colocar cada palabra en el tonel correspondiente.

Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la
Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades
autónomas
Segundo ciclo.

		<p>Las palabras propuestas son:</p> <table border="1" data-bbox="640 392 1090 668"> <tr> <td>- loros</td> <td>- ancla</td> </tr> <tr> <td>- bandera</td> <td>-velas</td> </tr> <tr> <td>- barco</td> <td>- garfio</td> </tr> <tr> <td>- cañón</td> <td>- sombrero</td> </tr> <tr> <td>- piratas</td> <td>- tenedores</td> </tr> <tr> <td></td> <td>- botones</td> </tr> </table> <p>La solución del ejercicio es la siguiente:</p> <table border="1" data-bbox="640 740 1090 1106"> <thead> <tr> <th>Singular</th> <th>Plural</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bandera</td> <td>Loros</td> </tr> <tr> <td>Barco</td> <td>Piratas</td> </tr> <tr> <td>Cañón</td> <td>Velas</td> </tr> <tr> <td>Ancla</td> <td>Tenedores</td> </tr> <tr> <td>Garfio</td> <td>botones</td> </tr> <tr> <td>sombrero</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Si comete un error, la palabra se bloquea (sonido de error) quedando para el final. Después habrá otro intento. Al resolver correctamente la actividad s_gb03_33</p>	- loros	- ancla	- bandera	-velas	- barco	- garfio	- cañón	- sombrero	- piratas	- tenedores		- botones	Singular	Plural	Bandera	Loros	Barco	Piratas	Cañón	Velas	Ancla	Tenedores	Garfio	botones	sombrero		<p>Alocución 32 Perla s_gb03_32 <i>Clasifica estas palabras colocándolas en los toneles según sean singulares o plurales.</i></p>		
- loros	- ancla																														
- bandera	-velas																														
- barco	- garfio																														
- cañón	- sombrero																														
- piratas	- tenedores																														
	- botones																														
Singular	Plural																														
Bandera	Loros																														
Barco	Piratas																														
Cañón	Velas																														
Ancla	Tenedores																														
Garfio	botones																														
sombrero																															

Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas
Segundo ciclo.

		<p>Aparece otro ejercicio similar, una serie de palabras que el alumno tendrá que clasificar en masculino/femenino. s_gb03_34</p> <p>Hay dos toneles, uno tiene la etiqueta "femenino" y otro "masculino". i_gb03_27</p> <p>El alumno deberá colocar las palabras en el tonel correspondiente.</p> <p>Las palabras serán:</p> <table border="1" data-bbox="640 810 1088 1133"> <tr><td>-bandera</td><td>-libreta</td></tr> <tr><td>-ancla</td><td>-maleta</td></tr> <tr><td>-pirata</td><td>-garfio</td></tr> <tr><td>-chimenea</td><td>-parche</td></tr> <tr><td>-madera</td><td>-libro</td></tr> <tr><td>-botón</td><td>-mesa</td></tr> </table> <p>La solución del ejercicio es</p> <table border="1" data-bbox="640 1268 1088 1449"> <thead> <tr><th>Masculino</th><th>Femenino</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>-ancla</td><td>-bandera</td></tr> <tr><td>-pirata</td><td>-chimenea</td></tr> <tr><td>-botón</td><td>-madera</td></tr> </tbody> </table>	-bandera	-libreta	-ancla	-maleta	-pirata	-garfio	-chimenea	-parche	-madera	-libro	-botón	-mesa	Masculino	Femenino	-ancla	-bandera	-pirata	-chimenea	-botón	-madera	<p>Alocución 33 s_gb03_33 Perla <i>iEstupendo!, podías ser un buen grumete</i></p> <p>Alocución 34 Perla s_gb03_34 <i>Clasifica estas palabras colocándolas en los toneles según sean femeninas o</i></p>	<p>El alumno deberá colocar las palabras en el tonel correspondiente.</p>	
-bandera	-libreta																								
-ancla	-maleta																								
-pirata	-garfio																								
-chimenea	-parche																								
-madera	-libro																								
-botón	-mesa																								
Masculino	Femenino																								
-ancla	-bandera																								
-pirata	-chimenea																								
-botón	-madera																								

Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas
Segundo ciclo.

		<p>-garfio -parche -libro</p> <p>-libreta -maleta -mesa</p>	<p><i>masculinas</i></p> <p>Alocución 35 s_gb03_35 Perla</p> <p>¡Muy bien! Así llegaremos lejos...</p>		
--	--	---	--	--	--

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución – narración –	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
--------------	-------------	-----------	------------------------	---------------------------	------------------------

			Texto	
<p>ACTIVIDAD 6 Escribir plurales</p> <p>Escena 6</p>	<p>Perla</p> <p>loro</p>	<p>Salta la alocución s_gb03_37</p> <p>Pulsamos en el cañón activo (el número 2) i_gb03_24</p> <p>La escena muestra a Perla situada en la cubierta del barco disfrazada de pirata, al lado de los cañones. Está el loro "Señor Fiz", situado en un lateral de la pantalla sobre un palo, interviene picando con su pico sobre un botón que acciona una polea que, a su vez, abre la puerta de un depósito donde se apilan varios pergaminos enrollados. i_gb03_28, i_gb03_30 a_gb03_15</p> <p>El pergamino se desliza sobre una tabla hasta el centro de la pantalla donde se despliega mostrando una palabra. a_gb03_16 Se escucha la alocución s_gb03_38</p>	<p>Alocución 37 Perla s_gb03_37</p> <p>¿Qué cañón disparamos?</p>	<p>La actividad, consiste en que el alumno debe completar las palabras que aparecen sobre el pergamino que se desenrolla y escribiendo con el teclado el plural de cada palabra en el lugar que indica el cursor en forma de guión</p> <p>Si acierta, el pergamino se enrolla de nuevo y vuela hacia un cesto de aciertos.</p> <p>Si no acierta, se bloquea la palabra hasta que el alumno logra formar el plural</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
Segundo ciclo.

		<p>El cursor está activo debajo de la palabra para permitir al alumno escribir el plural de la palabra propuesta.</p> <p>Si el alumno resuelve bien el ejercicio, el pergamino i_gb03_30 se enrolla y se coloca en un cesto de aciertos i_gb03_28 a_gb03_17.</p> <p>Si no acierta con la respuesta, una alocución le anima a volver a intentarlo. Alocución s_gb03_39</p> <p>Al segundo error el pergamino se enrolla y vuelve al lote de pergaminos apilados junto al loro.</p> <p style="text-align: center;"><u>PROPUESTA de PALABRAS:</u></p> <table border="1" data-bbox="640 1058 1090 1382"> <tr> <td>-bandera</td> <td>-papel</td> </tr> <tr> <td>-loro</td> <td>-rotulador</td> </tr> <tr> <td>-pirata</td> <td>-garfio</td> </tr> <tr> <td>-color</td> <td>-mesa</td> </tr> <tr> <td>-ciudad</td> <td>-azul</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>	-bandera	-papel	-loro	-rotulador	-pirata	-garfio	-color	-mesa	-ciudad	-azul			<p>Alocución 38 Perla s_gb03_38 Forma el plural de cada una de las palabras que el "Señor Fiz" te muestra</p> <p>Alocución 39 (loro) s_gb03_39 ¿Qué te ha pasado? Tienes que escribir el plural de la palabra.</p>	<p>correctamente.</p> <p>Sólo podrá cometer un error.</p> <p>Al 2º error el pergamino se enrolla y se vuelve al lote de pergaminos apilados junto al loro.</p> <p>Estas palabras (pergamino) vuelven a situarse en la parte superior del pilón (cesto) situado junto al loro.</p> <p>Quando se terminen todos los pergaminos, la actividad habrá concluido.</p>	
-bandera	-papel																
-loro	-rotulador																
-pirata	-garfio																
-color	-mesa																
-ciudad	-azul																

Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la
Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades
autónomas
Segundo ciclo.

		<p>Solución del ejercicio:</p> <table border="1" data-bbox="640 357 1090 904"> <tr> <td>-bandera banderas</td> <td>-papel papeles</td> </tr> <tr> <td>-loro loros</td> <td>-rotulador rotuladores</td> </tr> <tr> <td>-pirata piratas</td> <td>-garfio garfios</td> </tr> <tr> <td>-color colores</td> <td>-mesa mesa</td> </tr> <tr> <td>-ciudad ciudades</td> <td>-azul azules</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Cuando ha completado todos los ejercicios y todos los pergaminos están en la cesta de aciertos el señor Fiz hablará para felicitar al niño s_gb03_40</p> <p>Volvemos a la escena 1</p>	-bandera banderas	-papel papeles	-loro loros	-rotulador rotuladores	-pirata piratas	-garfio garfios	-color colores	-mesa mesa	-ciudad ciudades	-azul azules			<p><i>¡Ánimo y vuelve a intentarlo!</i></p> <p><i>Alocución 40 (loro)</i> s_gb03_40 ¡Fantástico! Estoy gratamente sorprendido. Podrías formar parte de mi tripulación.</p>	<p>Se vuelve a la escena 1</p> <p>El alumno podrá pulsar, ahora, la única bandera activa (situada en la parte de popa del barco, bandera roja. i_gb03_29 Aquí el alumno podrá obtener los resultados (evaluación) que ha conseguido en toda la unidad especificada por cada uno de los 3 apartados y actividades.</p>	
-bandera banderas	-papel papeles																
-loro loros	-rotulador rotuladores																
-pirata piratas	-garfio garfios																
-color colores	-mesa mesa																
-ciudad ciudades	-azul azules																