



**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.**

UNIDAD 6 – 2º CICLO

UBICACIÓN: LA PLAYA

JUSTIFICACIÓN DE LA UNIDAD

En esta unidad trabajaremos el enriquecimiento y la formación de vocabulario desde diferentes aspectos: Sinónimos, antónimos, familias de palabras, palabras simples y palabras compuestas, campos semánticos... Con el fin de desarrollar la mayor cantidad de contenidos posible he optado por la programación de interactividades ya desarrolladas en otras unidades como son la resolución de crucigramas (antónimos y sinónimos) y juegos de memoria (palabras compuestas) . Las familias de palabras las vamos a trabajar en una actividad de clasificación de palabras según la palabra de la que proceden.

Por último, en la actividad dónde trabajo la publicidad he recurrido a la asociación de imágenes y texto para crear mensajes publicitarios.

JUSTIFICACIÓN DEL ESCENARIO

Me ha parecido que en la playa podía encontrar los elementos necesarios para ubicar las interactividades:

- En todas las playas hay vallas publicitarias dónde poder trabajar el mensaje publicitario.
- Aparecerá una familia pasando un estupendo día en la playa: me servirá para trabajar las familias de palabras.
- ¿Quién no se ha llevado alguna vez una revista de pasatiempos a la playa? Una revista junto a Perla nos servirá para trabajar los antónimos y sinónimos mediante crucigramas (aprovechamos la actividad del crucigrama de la unidad 00, cambiando dibujos por definiciones mediante texto)
- Por último trabajaremos las palabras compuestas .La actividad estará ubicada en el salvavidas que encontraremos colgado en la torre del socorrista. Será un juego de emparejar tarjetas que también aprovecharemos de actividades programadas en el primer ciclo.
- El campo semántico de palabras relacionadas con el mar se trabajará con las palabras del vocabulario de esta unidad.



**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.**

CONTENIDOS

- Reflexión sobre la lengua

Vocabulario: - Familias de palabras.

- Sinónimos y antónimos

- Palabras simples y compuestas.

- Campos semánticos

-Expresión escrita: Creación de textos publicitarios utilizando el lenguaje verbal y no verbal. El mensaje publicitario.

EVALUACIÓN

- Identificar palabras que pertenecen a la misma familia.
- Enriquecer su vocabulario con sinónimos y antónimos, así como con palabras compuestas.
- Producir textos con una estructura coherente ,aplicando las normas ortográficas y cuidando la presentación
- Utilizar programas informáticos para la elaboración y presentación de textos (el mensaje publicitario)

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 Esc	Personajes	Escenario	Locución –narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
1	Perla	<p>Perla está sentada en una tumbona. Está debajo de una sombrilla. A su lado una bolsa playera con sus cosas. Sobresale una revista de pasatiempos.</p> <p>A lo lejos aparece una familia descansando; los niños están jugando con cubos y palas cerca de sus padres.</p> <p>También pueden verse unos grandes carteles publicitarios y la avioneta de turno con la publicidad.</p> <p>A lo lejos se van algunos barcos.</p>	<p>Alocución 1</p> <p>S_gb06_0001 ¡Uuumh! Da gusto descansar a la orilla del mar, tomar el sol, escuchar el sonido de las olas,...</p> <p>S_gb06_0002 Dentro de mi bolsa tengo una revista de pasatiempos. ¿Te apetece jugar a : “Palabras al sol “?</p> <p>S_gb06_0003 Este puesto de socorro es muy especial. En él puedes jugar al : “Salvapalabras”</p> <p>S_gb06_0004 Sonido del motor de una avioneta. (Se escuchará antes que el s_gb06_0005)</p>	<p>Nos encontramos en las actividades correspondientes al Segundo Ciclo por tanto estamos en el escenario del puerto</p> <p>El alumno hace doble clic en la playa.</p> <p>Según va pasando el ratón por los elementos interactivos podrá escuchar las locuciones con el nombre del juego.</p> <p>En otros elementos escuchará la palabra siempre que active el glosario.</p>	<p>a_gb06_0001</p> <p>La playa</p> <p>Es la imagen típica de una playa en verano. Perla aparece sentada en una tumbona, debajo de una sombrilla. A su lado tiene una bolsa de playa con una revista que sobresale de la misma (Estará ubicada la actividad de sinónimos y antónimos-). PALABRAS AL SOL</p> <p>Al fondo se ve el mar con un barco de pescadores y a lo lejos se ve el malecón y el faro.</p> <p>Más cerca podría aparecer una barca de pedales y algún chico haciendo surf.</p> <p>En la playa, a la derecha de Perla (o en un primer plano, de espaldas. estará un puesto de socorrista con un flotador (salvavidas). Estará activo para la actividad de las palabras compuestas. SALVAPALABRAS</p> <p>Sobrevolando la playa aparecerá una avioneta</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_gb06_0005 Vuela, vuela, vuela. ¿Que nos trae la avioneta? “Anuncios en el aire “</p> <p>S_gb06_0006 Un día de playa con la familia. ¿Vamos a pescar?</p> <p>vocabulario del glosario S_gb06_0007 sombrilla</p> <p>S_gb06_0008 toalla</p> <p>S_gb06_0009 arena</p> <p>S_gb06_0010 ola</p> <p>S_gb06_0011 isla</p> <p>S_gb06_0012 Socorrista</p> <p>S_gb06_0013 barca</p>		<p>publicitaria(Interactividad de la publicidad) ANUNCIOS EN EL AIRE</p> <p>Cerca de Perla, pero en un segundo plano, estará una familia disfrutando de un agradable día de playa (actividad de familia de palabras). ¿VAMOS A PESCAR?</p> <p>El resto de elementos (bañistas, personas tomando el sol, caminando por la orilla...) que podrían aparecer lo dejo a elección del diseñador gráfico</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_gb06_0014 playa</p> <p>S_gb06_0015 salvavidas</p> <p>S_gb06_0016 bañador</p> <p>S_gb06_0017 malecón</p> <p>S_gb06_0018 Publicidad</p> <p>S_gb06_0019 tumbona</p>		
2	Perla		<p>S_gb 06_0020 ¿Te apetece jugar un poco? A ver que tenemos por aquí...</p>	<p>PALABRAS AL SOL Al hacer doble clic en Perla, ésta se dirige a su revista de pasatiempos.</p>	<p>a_gb06_0002</p> <p>PALABRAS AL SOL</p> <p>Perla que está sentada en una tumbona, debajo de una sombrilla, se gira hacia su bolsa de playa (estará a un lado de la tumbona) y saca una revista de pasatiempos.</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.

3	Perla		<p>S_gb06_0021 Elige si quieres jugar con sinónimos: palabras que tienen el mismo significado, ó antónimos: palabras que indican lo contrario.</p> <p>S_gb06_0022 sinónimos</p> <p>S_gb06_0023 antónimos</p>	<p>El alumno tiene que hacer clic sobre una de las páginas según los contenidos que desee trabajar: Sinónimos o antónimos.</p>	<p>a_gb06_0003</p> <p>- Aparecerá la revista abierta en el centro de la pantalla. (De fondo la playa en colores suaves). En la página de la izquierda aparece la palabra "Sinónimos" y en la de la derecha "Antónimos". Podrá elegir una u otra. Se podrá mover con las lechas de dirección y seleccionar con "intro"</p>
4			<p>S_gb06_0024</p> <p>Escucha atentamente y piensa en una palabra que signifique lo contrario. Eso es un antónimo. Escribe una letra en cada casilla.</p> <p>S_gb06_0025 Sonido de éxito</p> <p>S_gb06_0026 Sonido de error</p> <p>felicitación S_gb06_0027 Lo estás haciendo muy bien. Me encanta que me</p>	<p>El alumno ha elegido " Antónimos" (Página derecha)</p> <p>1^{er} crucigrama de antónimos (Anexo 1)</p> <p>En la página derecha van apareciendo las palabras de las que tiene que encontrar un antónimo que encaje correctamente en el crucigrama.</p> <p>Cuando lo resuelva correctamente se oirá un mensaje de felicitación y pasa automáticamente al siguiente crucigrama.</p> <p>Si pasan más de cinco minutos y no ha terminado, se oirá un mensaje de error de Perla.</p>	<p>a_gb06_0004</p> <p>Sigue manteniendo el formato de la escena anterior. (Revista abierta en el centro de la pantalla y de fondo la playa en colores claros) En la página izquierda aparece el crucigrama de 10 x 10 (semejante al de la unidad 00) En la página derecha van apareciendo las palabras de las que tiene que pensar un antónimo que encaje correctamente en el crucigrama. Los cuadros dónde empiezan las palabras se identifican porque tienen un número en el ángulo superior izquierdo. La casilla donde empieza 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>ayudes a resolver estos crucigramas.</p> <p>error S_gb06_0028 Hoy no es tu día. El tiempo se ha acabado. Vuelve a intentarlo. ¡No es tan difícil!</p> <p>Ayuda de antónimos s_gb06_0029 Tienes que buscar una palabra que signifique lo contrario. Eso es un antónimo. Escribe una letra en cada casilla. Botón de vuelta a la playa s_gb06_0030 Vuelve a la playa s_gb06_0031 uno: lo contrario de triste (seis letras) s_gb06_0032 dos: lo contrario de calor (cuatro letras) s_gb06_0033 tres: lo contrario de principio (cinco letras) s_gb06_0034 cuatro : lo contrario de llevar (cinco letras)</p>	<p>Y empieza de nuevo.</p> <p>Cuando lo resuelva correctamente pasará al crucigrama 2 – Anexo 2</p>	<p>palabra se selecciona con las teclas numéricas del teclado. Aparecerán las definiciones en la página izquierda al mismo tiempo se escuchará la locución correspondiente. Escribirá la palabra con el teclado y confirmará su respuesta con la tecla “intro”. Si es correcta se escuchará un sonido identificador de éxito. Si no es la palabra correcta se escuchará un sonido de error, Cuando lo resuelva correctamente se oirá un mensaje de felicitación y pasa automáticamente al siguiente crucigrama.</p> <p>Si pasan más de cinco minutos y no ha terminado, se oirá un mensaje de error de Perla. (Alocución 5) Y empieza de nuevo.</p> <p>En el faldón inferior aparecen los botones de ayuda, contador (tiempo), vuelta al escenario de la playa.</p> <p>1^{er} crucigrama de antónimos (Anexo 1)</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_gb06_0035 cinco: lo contrario de acercarse (ocho letras)</p> <p>s_gb06_0036 seis : lo contrario de despacio (siete letras)</p> <p>s_gb06_0037 siete: lo contrario de rápido (cinco letras)</p> <p>s_gb06_0038 ocho: lo contrario de fuera (seis letras)</p>		
5			<p>Alocuciones</p> <p>s_gb06_0039 uno: lo contrario de interior (ocho letras)</p> <p>s_gb06_0040 dos : lo contrario de dormido (nueve letras)</p> <p>s_gb06_0041 tres: lo contrario de lleno (cinco letras)</p> <p>s_gb06_0042 cuatro: lo contrario de abierto (siete letras)</p> <p>s_gb06_0043 cinco : lo contrario de arrugado (cuatro letras)</p> <p>s_gb06_0044 seis: lo contrario de blando (cuatro letras)</p> <p>s_gb06_0045</p>	<p>Pasa a esta actividad después de superar la anterior</p>	<p>a_gb06_0005 2º antónimos (Anexo 2)</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>siete: lo contrario de arriba(cinco letras) s_gb06_0046 ocho: lo contrario de seco (seis letras)</p>		
6			<p>Alocuciones s_gb06_0047 uno: lo contrario de terminar (siete letras) s_gb06_0048 dos: lo contrario de destruir (nueve letras) s_gb06_0049 tres: lo contrario de bajar (cinco letras) s_gb06_0050 cuatro: lo contrario de entrar (cinco letras) s_gb06_0051 cinco: lo contrario de quitar (cinco letras) s_gb06_0052 seis : lo contrario de unir (siete letras) s_gb06_0053 siete : lo contrario de limpiar (ocho letras) s_gb06_0054 ocho: lo contrario de llorar(cuatro letras)</p>	<p>Después pasará automáticamente al crucigrama 3 – Anexo 3</p>	<p>a_gb06_0006 – 3º antónimos (Anexo 3) Cuando lo resuelva pasará de nuevo a la escena 2 para poder seleccionar sinónimos.</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.**

7			<p>Ayuda de sinónimos s_gb06_0055 Tienes que buscar una palabra que signifique lo mismo. Eso es un sinónimo. Escribe una letra en cada casilla</p> <p>Felicitación s_gb06_0056 ¡Estupendo! Se nota que estás atento en clase.</p> <p>s_gb06_0057 uno : subir a una montaña (ocho letras)</p> <p>s_gb06_0058 dos: elegir un regalo (siete letras)</p> <p>s_gb06_0059 tres: impedir el paso(ocho letras)</p> <p>s_gb06_0060 cuatro : decir tu opinión (ocho letras)</p> <p>s_gb06_0061 cinco : empezar un partido (ocho letras)</p> <p>s_gb06_0062 seis: apuntar a un concurso (nueve letras)</p> <p>s_gb06_0063 siete: Enviar una carta (seis letras)</p> <p>s_gb06_0064</p>	<p>Si hace clic en sinónimos aparece el crucigrama de sinónimos- Anexo 4</p>	<p>a_gb06_0007</p> <p>1º de sinónimos (anexo 4)</p> <p>El crucigrama aparece en la página izquierda y la definición en la derecha.</p> <p>Igual que en antónimos</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.**

			ocho: caminar por la calle (cinco letras)		
8			<p>Alocuciones s_gb06_0065 uno : obtener un premio(siete letras) s_gb06_0066 dos: valorar lo que tenemos (ocho letras) s_gb06_0067 tres: reparar un coche (ocho letras) s_gb06_0068 cuatro: bajar por un monte (nueve letras) s_gb06_0069 cinco: cortar las ramas (cinco letras) s_gb06_0070 seis: arrojar a la basura(cinco letras) s_gb06_0071 siete: ganar en una carrera (seis letras) s_gb06_0072 ocho: acabar un ejercicio(ocho letras)</p>	<p>Cuando lo resuelva correctamente aparece el segundo crucigrama de sinónimos – Anexo 5</p>	<p>a_gb06_0008 – 2º de sinónimos (anexo 5)</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.**

9			<p>Alocuciones</p> <p>s_gb06_0073 Uno: el ordenador se ha averiado (diez letras)</p> <p>s_gb06_0074 dos: Me he comprado un coche (nueve letras)</p> <p>s_gb06_0075 tres: El agujero es muy profundo (cinco letras)</p> <p>s_gb06_0076 cuatro: La mariposa es muy bella (siete letras)</p> <p>s_gb06_0077 cinco: la albahaca es una planta olorosa (nueve letras)</p> <p>s_gb06_0078 seis: el campo está muy seco (cinco letras)</p> <p>s_gb06_0079 siete: El rey ha visitado la escuela.(siete letras)</p> <p>s_gb06_0080 ocho: El perro está muy delgado (cinco letras)</p>	<p>Cuando lo resuelva correctamente aparece el tercer crucigrama – Anexo 6</p>	<p>a_ga06_09</p> <p>– 3º de sinónimos (anexo 6) Cuando termine pasa automáticamente al escenario de la playa</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.**

ANEXO 1 ANTÓNIMOS

				2F					
1A	L	E	G	R	E			8D	
				I				E	
				O		6D		N	
					7L	E	N	T	O
3F		4T				P		R	
I		R				R		O	
N		A				I			
5A	L	E	J	A	R	S	E		
L		R				A			

- | | |
|--------------|--------------|
| 1. TRISTE | 5. ACERCARSE |
| 2. CALOR | 6. DESPACIO |
| 3. PRINCIPIO | 7. RÁPIDO |
| 4. LLEVAR | 8. FUERA |

ANEXO 2 ANTÓNIMOS

	1E			3V		4C		5L	
	X			A		E		I	
	T			C		R		S	
2D	E	S	P	I	E	R	T	O	
	R			O		A			
	I					D			
	O		6D	U	R	O			
	R								
				7A	B	A	J	O	
8M	O	J	A	D	O				

- | | |
|-------------|-------------|
| 1. INTERIOR | 5. ARRUGADO |
| 2. DORMIDO | 6. BLANDO |
| 3. LLENO | 7. ARRIBA |
| 4. ABIERTO | 8. SECO |



**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.**

ANEXO 3- ANTÓNIMOS

2C	O	N	S	T	R	U	I	R	S6
									E
E1									P
M									A
P			S3			S4			R
E7	N	S	U	C	I	A	R		A
Z			B			L			R
A			I			I			
R			R			8R	E	I	R
	P5	O	N	E	R				

- | | |
|---------------|------------|
| 1. TERMINAR | 5. QUITAR |
| 2. LEVANTARSE | 6. UNIR |
| 3. BAJAR | 7. LIMPIAR |
| 4. ENTRAR | 8. LLORAR |

ANEXO 4- SINÓNIMOS

		E2							
	A1	S	C	E	N	D	E	R	A8
		C							N
P3	R	O	H	I	B	I	R		D
		G						M7	A
		E4	X	P	R	E	S	A	R
		R						N	
C5	O	M	E	N	Z	A	R	D	
								A	
I6	N	S	C	R	I	B	I	R	

- | | |
|-------------------------------|---------------------------------|
| 1. Subir a una montaña | 5. Empezar un partido |
| 2. Elegir un regalo | 6. Apuntar a un concurso |
| 3. Impedir el paso | 7. Enviar una carta |
| 4. Decir tu opinión | 8. Caminar por la calle |



**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.**

ANEXO 5 - SINÓNIMOS

R ₁	E	C	I	B	I	R			T ₈
									E
A ₂	P ₅	R	E	C	I	A	R		R
	O								M
	D	T ₆							I
	A	I							N
A ₃	R	R	E	G	L	A	R		A
		A		V ₇	E	N	C	E	R
		R							
D ₄	E	S	C	E	N	D	E	R	

- | | |
|---|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Obtener un premio 2. Valorar lo que tenemos 3. Reparar un coche 4. Bajar por un monte | <ol style="list-style-type: none"> 5. Cortar las ramas 6. Arrojar a la basura 7. Ganar en una carrera 8. Acabar un ejercicio |
|---|--|

ANEXO 6 - SINÓNIMOS

E ₁	S	T	R	O	P	E	A ₆	D	O
							R		
A ₂	U	T	O	M ₇	Ó	V	I	L	
				O			D		
		H ₃	O	N	D	O	O	F ₈	
				A				L	
		H ₄	E	R	M	O	S	A	
				C				C	
A ₅	R	O	M	A	T	I	C	A	

1. El ordenador se ha **averiado**
2. Me he comprado un **coche**
3. El agujero es muy **profundo**
4. La mariposa es muy **bella**
5. La albahaca es una planta **olorosa**
6. El campo está muy **seco**
7. El **rey** ha visitado la escuela.
8. Este perro está muy **delgado**

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 Esc	Personajes	Escenario	Locución –narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
10	Padre pescando	Se ve de fondo la playa. El padre, que aparecía con su familia en la playa, está pescando y a su lado tiene cuatro cestos con las palabras primitivas escritas en ellas. Perla aparece en primer plano explicando la actividad.	<p>s_gb06_0081</p> <p>“Familia de palabras.” Sabrías buscar palabras de la misma familia. Lee y escucha la palabra que aparece en cada pescado y ¡al cesto! Buena suerte,</p> <p>Aparecerá el padre (de la familia que está en la playa en la imagen inicial) Está pescando. A su lado aparecen cuatro cestas. Según va sacando peces tiene que hacer clic en la cesta que corresponde a la palabra primitiva correspondiente.</p> <p>s_gb06_0082</p> <p>Tienes que leer la palabra que está escrita en el pez y hacer clic en el cesto que tenga una palabra relacionada con ella.</p> <p>felicitación</p>	<p>¡ VAMOS A PESCAR ¡</p> <p>Si el alumno hace clic en la familia. Aparece esta interactividad en la que trabajamos las familias de palabras. El juego consiste en clasificar palabras que pertenezcan a la misma familia.</p> <p>Aparece el padre pescando. A su lado, en el suelo, hay cuatro cestos para guardar el pescado. En cada uno hay escrita una palabra (mar, sombra, juego y sol).</p> <p>Cada pez que va pescando lleva escrita una palabra. El alumno tiene que hacer clic en el cesto correspondiente</p> <p>Deberá ordenar en los cestos todos los peces</p> <p>Mar – marino, marinero, marejada, marítimo</p> <p>Sombra- sombrilla, sombrero, sombrear, sombrío</p> <p>Juego- jugador, jugada, Jugarreta, juguete</p> <p>Sol- soleado, insolación, solar,</p>	<p>A_gb06_0010 ¡VAMOS A PESCAR!</p> <p>Imagen del padre pescando. A su lado, en el suelo, hay cuatro cestos para guardar el pescado. En cada uno hay escrita una palabra (mar, sombra, juego y sol).</p> <p>Los peces que va pescando llevan escrita una palabra. El alumno tiene que hacer clic en el cesto correspondiente. Si es correcto el pez salta al cesto. Y aparece otro pez.</p> <p>Si no elige el cesto correcto, el pez continúa en la caña de pescar y se escucha la locución de error. Si después de 30 segundos no ha acertado, pasa automáticamente al siguiente y no habrá conseguido puntuar.</p> <p>Para alumnos ciegos se hará una plantilla en el horno fúser con los cuatro cestos. Al ir locutados sabrá la posición de cada palabra primitiva. Con el lápiz óptico señalará el cesto que corresponde con la palabra que hay en el pez.</p> <p>Además llevará una tabla 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>s_gb06_0083</p> <p>(Cuando termina de ordenar todos los peces) Lo estás haciendo muy bien ¿Quieres continuar? Ahora le toca probar suerte a mamá.</p> <p>s_gb06_0084</p> <p>(Si no acierta en el cesto correcto) Tienes que fijarte bien en las palabras escritas en los cestos. Vamos. Inténtalo de nuevo</p> <p>s_gb06_0085 mar</p> <p>s_gb06_0086 sombre</p> <p>s_gb06_0087 juego</p> <p>s_gb06_0088 sol</p> <p>s_gb06_0089 marino</p> <p>s_gb06_0090 marinero</p> <p>s_gb06_0091 marejada</p> <p>s_gb06_0092 marítimo</p> <p>s_gb06_0093 sombrilla</p>	solano	<p>puntuación: Por cada palabra bien colocada en el primer intento sumará 10 puntos y si es en el segundo intento sumará 5. En total podrá obtener 160 puntos si consigue colocar todas las palabras en el primer intento. (las locuciones con las puntuaciones hasta 100 están grabadas para la unidad 8 del primer ciclo)</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_gb06_0094 sombrero s_gb06_0095 sombrear s_gb06_0096 sombrió s_gb06_0097 jugador s_gb06_0098 jugada s_gb06_0099 jugarreta s_gb06_0100 juguete</p> <p>s_gb06_0101 soleado s_gb06_0102 insolación s_gb06_0103 solar s_gb06_0104 solano</p> <p>(Las locuciones con las puntuaciones de 0 hasta 100 están grabadas para la unidad 8 del primer ciclo. Corresponden con las locuciones S_ga08_0093 hasta S_ga08_0114)</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.**

			a partir de 100 s_ga06_220 hasta s_ga06_231		
11	Madre pescando	Ahora aparece la madre pescando. Es el mismo tipo de actividad.	<p>Alocución de ayuda s_gb06_0082</p> <p>Alocución de error s_gb06_0084</p> <p>felicitación s_gb06_0105</p> <p>¡Estupendo! Eres un pescador fantástico.</p> <p>s_gb06_0106 pescado</p> <p>s_gb06_0107 fruta</p> <p>s_gb06_0108</p>	<p>Deberá ordenar en los cestos todas las palabras que pertenezcan a la misma familia :</p> <p>Pescado- pescadería, pescadero, pescadilla, pescador</p> <p>Fruta – frutales, frutero, frutería, fruticultura</p> <p>Flor- florero, florista, floristería, floral</p> <p>Papel – papelería, papelera, papeleta, empapelar</p>	<p>A_gb06_0011</p> <p>¡VAMOS A PESCAR!</p> <p>Aparece la madre pescando y a su lado están los cuatro cestos con las palabras: pescado, fruta, flor y papel.</p> <p>Los peces que va pescando llevan escrita una palabra. El alumno tiene que hacer clic en el cesto correspondiente.</p> <p>Si es correcto el pez salta al cesto. Y aparece otro pez. Si no elige el cesto correcto, el pez continúa en la caña de pescar. Si después de 30 segundos no ha acertado, pasa</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>flor</p> <p>s_gb06_0109</p> <p>papel</p> <p>s_gb06_0110</p> <p>pescadería</p> <p>s_gb06_0111</p> <p>pescadero</p> <p>s_gb06_0112</p> <p>pescadilla</p> <p>s_gb06_0113</p> <p>pescador</p> <p>s_gb06_0114</p> <p>frutales</p> <p>s_gb06_0115</p> <p>frutero</p> <p>s_gb06_0116</p> <p>frutería</p> <p>s_gb06_0117</p> <p>fruticultura</p> <p>s_gb06_0118</p> <p>florero</p> <p>s_gb06_0119</p> <p>florista</p> <p>s_gb06_0120</p> <p>floristería</p> <p>s_gb06_0121</p> <p>floral</p> <p>s_gb06_0122</p> <p>papelería</p> <p>s_gb06_0123</p> <p>papelera</p> <p>s_gb06_0124</p> <p>papeleta</p>		<p>automáticamente al siguiente y no habrá conseguido puntuar. La misma plantilla en el horno fúser y la misma mecánica que en la pantalla anterior</p> <p>Las mismas flechas y botones que en la actividad anterior</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_gb06_0125 empapelar</p> <p>Puntuaciones S_ga08_0093 hasta S_ga08_0114)</p> <p>a partir de 100 s_ga06_220 hasta s_ga06_231</p>		
12	Perla	Esta actividad se ubica en el salvavidas colgado en la torre del socorrista.	<p>s_gb06_0126</p> <ul style="list-style-type: none"> - Para-sol, quita-sol, gira-sol ¿Te has fijado? Podemos formar nuevas palabras uniendo dos o más palabras. Son palabras compuestas. ¿Me ayudas a formar palabras? <p>s_gb06_0127- ayuda Tienes que elegir dos tarjetas. Muévete con las flechas y selecciona</p>	<p>SALVAPALABRAS</p> <p>Con este juego vamos a trabajar las palabras compuestas mediante un juego que ya reconocen los niños. Es un juego de tarjetas de memoria. En cada una de ellas aparece una parte de la palabra compuesta. Como ayuda, aparecerá una imagen de la palabra de fondo en las tarjetas. Tendrá dos partes. En cada una de ellas habrá 16 tarjetas con lo que formarán 8 palabras compuestas. Tendrá un contador con la puntuación obtenida: Conseguido en el 1^{er} intento ,20 puntos; 2^a intento, 10 puntos y 3^{er} intento, 5</p>	<p>A_gb06_0012</p> <p>SALVAPALABRAS – Aparece de fondo la playa en colores suaves y en primer plano las 16 tarjetas. Las tarjetas tienen forma rectangular (forma de toallas con salvavidas dibujados en ellas). El alumno selecciona dos (Se desplazará con las flechas de dirección y seleccionará la tarjeta con Intro) Éstas se giran y si forman una palabra compuesta desaparecen las tarjetas y aparece el dibujo y la palabra escrita alrededor de la zona 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>pulsando en la tecla "Intro". Si consigues formar una palabra compuesta habrás acertado. Fíjate bien para saber dónde se esconden las palabras</p> <p>s_gb06_0128- error Inténtalo de nuevo. Fíjate bien en dónde están las palabras.</p> <p><i>(Si después de cuatro jugadas no ha conseguido formar ninguna palabra)</i></p> <p>s_gb06_0129 corta</p> <p>s_gb06_0130 césped</p> <p>s_gb06_0131 abre</p> <p>s_gb06_0132 latas</p> <p>s_gb06_0133 para</p> <p>s_gb06_0134 choques</p> <p>s_gb06_0135 gira</p> <p>s_gb06_0136</p>	<p>puntos.</p> <p>Juego1</p> <p>Corta-césped tio-vivo abre-latas casca-nueces para-choques espanta-pájaros gira-sol saca-corchos</p>	<p>juego (cuatro en la parte superior y cuatro en la parte inferior). Según se van colocando alrededor de la zona de juego se escucha la palabra compuesta formada.</p> <p>Faldón inferior- Botón de ayuda, contador (aciertos, errores, tiempo) y vuelta a la playa.</p> <p>A_gb06_0013 cortacésped A_gb06_0014 abrelatas A_gb06_0015 parachoques A_gb06_0016 girasol A_gb06_0017 tiovivo A_gb06_0018 cascanueces A_gb06_0019 espantapájaros A_gb06_0020 sacacorchos</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.**

			sol s_gb06_0137 tío s_gb06_0138 vivo s_gb06_0139 casca s_gb06_0140 nueces s_gb06_0141 espanta s_gb06_0142 pájaros s_gb06_0143 saca s_gb06_0144 corchos s_gb06_0145 - cortacésped s_gb06_0146 Abrelatas s_gb06_0147 parachoques s_gb06_0148 Girasol s_gb06_0149 Tiovivo s_gb06_0150		
--	--	--	---	--	--



**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>Cascanueces</p> <p>s_gb06_0151 Espantapájaros</p> <p>s_gb06_0152 sacacorchos</p> <p>Puntuaciones S_ga08_0093 hasta S_ga08_0114)</p> <p>a partir de 100 s_ga06_220 hasta s_ga06_231</p>		
13			<p>s_gb06_0127- ayuda</p> <p>s_gb06_0128- error</p> <p>s_gb06_0153 toca</p> <p>s_gb06_0154 discos</p> <p>s_gb06_0155 saca</p> <p>s_gb06_0156 puntas</p> <p>s_gb06_0157 para</p> <p>s_gb06_0158 caídas</p> <p>s_gb06_0131 abre</p>	<p>Quando termina con éxito el juego anterior pasa automáticamente a esta pantalla.</p> <p>Juego 2</p> <p>Toca- discos lava-vajillas Saca- puntas rompe-olas Para – caídas tira- chinas Abre- cartas salva-vidas</p>	<p>A_gb06_0021- – Aparece de fondo la playa en colores suaves y en primer plano las 16 tarjetas. Las tarjetas tienen forma rectangular (forma de toallas con salvavidas dibujados en ellas). El alumno selecciona dos (Se desplazará con las flechas de dirección y seleccionará la tarjeta con Intro) Éstas se giran y si forman una palabra compuesta desaparecen las tarjetas y aparece el dibujo y la palabra escrita alrededor de la zona de juego (cuatro en la parte superior y cuatro en la parte</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_gb06_0159 cartas</p> <p>s_gb06_0160 lava</p> <p>s_gb06_0161 vajillas</p> <p>s_gb06_0162 rompe</p> <p>s_gb06_0163 olas</p> <p>s_gb06_0164 tira</p> <p>s_gb06_0165 chinas</p> <p>s_gb06_0166 salva</p> <p>s_gb06_0167 vidas</p> <p>s_gb06_0168 Tocadiscos</p> <p>s_gb06_0169 Sacapuntas</p> <p>s_gb06_0170 Paracaídas</p> <p>s_gb06_0171 Abrecartas</p> <p>s_gb06_0172 Lavavajillas</p>		<p>inferior). Según se van colocando alrededor de la zona de juego se escucha la palabra compuesta formada.</p> <p>Faldón inferior- Botón de ayuda, contador (aciertos, errores, tiempo) y vuelta a la playa.</p> <p>A_gb06_0022 tocadiscos</p> <p>A_gb06_0023 sacapuntas</p> <p>A_gb06_0024 paracaídas</p> <p>A_gb06_0025 abrecartas</p> <p>A_gb06_0026 lavavajillas</p> <p>A_gb06_0027 rompeolas</p> <p>A_gb06_0028 tirachinas</p> <p>A_gb06_0029 salvavidas</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_gb06_0173 Rompeolas</p> <p>s_gb06_0174 Tirachinas</p> <p>s_gb06_0175 Salvavidas</p> <p>Puntuaciones S_ga08_0093 hasta S_ga08_0114)</p> <p>a partir de 100 s_ga06_220 hasta s_ga06_231</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 Esc	Personajes	Escenario	Locución –narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
14	Perla	Aparecen en pantalla tres vallas publicitarias en blanco y encima Perla dentro de una avioneta.	<p>s_gb06_0176 ¡Andá! Mira han colocado estas vallas en blanco. A mí me gustan más con grandes letras y fotos estupendas. ¿Me ayudas a decorarlas?</p> <p>s_gb06_0177 ¡Allá vaaaaooooos!</p>	<p>ANUNCIOS EN EL AIRE</p> <p>Al hacer clic en la avioneta, aparece esta interactividad en la que vamos a trabajar el mensaje publicitario.</p>	<p>A_gb06_0030 ANUNCIOS EN EL AIRE</p> <p>Aparece de fondo la playa en tonos suaves. La pantalla de juego consiste en tres vallas publicitarias en blanco en la parte inferior y, por encima aparece una avioneta en la que se verá a Perla.</p>
15	Perla	Aparecen en pantalla tres vallas publicitarias en blanco en la parte inferior y encima de ellas aparecen carteles con frases y dibujos	<p>s_gb06_0178 Ayuda</p> <p>Debes dirigir la avioneta con las flechas de dirección e ir recogiendo mensajes y fotos. Tienes que llevarlo hasta una valla y formar un mensaje publicitario.</p> <p>s_gb06_0179 Error</p> <p>¡Vamos no es tan difícil! Inténtalo de nuevo.</p> <p>s_gb06_0180 Kepchup.com</p> <p>s_gb06_0181</p>	<p>Aparecen en pantalla tres vallas publicitarias en blanco en la parte inferior y encima de ellas aparecen carteles con frases y dibujos. El juego consiste en recoger los carteles y llevarlos hasta las vallas publicitarias para ir formando el mensaje. El alumno debe dirigir la avioneta con las flechas de dirección e ir formando el mensaje publicitario correcto en cada una de las vallas.</p>	<p>A_gb06_0031 ANUNCIOS EN EL AIRE</p> <p>Aparece de fondo la playa en tonos suaves. La pantalla de juego consiste en tres vallas publicitarias en blanco en la parte inferior y, por encima y de forma desordenada, aparecen pequeñas pancartas como las que llevan las avionetas de publicidad; con dibujos y textos que el alumno debe ordenar en cada una de las vallas para formar un mensaje publicitario. Deberá dirigirla con las teclas 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>...te gustarán un montón”</p> <p>s_gb06_0182 “Viajes Isabel s_gb06_0183 ...el mundo a tus pies”</p> <p>s_gb06_0184</p> <p>“ Urbanización “ El coral s_gb06_0185 ... el paraíso terrenal.” s_gb06_0186 dibujo : una hamburguesa s_gb06_0187 dibujo : unas maletas</p> <p>s_gb06_0188 dibujo : un chalet</p> <p>Una vez haya completado la valla publicitaria se escuchará el mensaje completo.</p> <p>s_gb06_0189 “ Kepchup.com ...te gustarán un montón”</p>		<p>dirección. Todas las pancartas van locutadas Seleccionar con Intro y el mensaje aparecerá automáticamente en su lugar correspondiente de la valla publicitaria en blanco de la parte inferior.</p> <p>Cuando complete un mensaje publicitario éste se locutará completo.</p> <p>En el faldón inferior aparecerán los botones de ayuda, impresora y flechas para volver al inicio.</p> <p>Ver anexo 7 en petición de imágenes</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_gb06_0190 "Viajes Isabel...el mundo a tus pies"</p> <p>s_gb06_0191 "Urbanización "El coral "... el paraíso terrenal."</p>		
16	Perla		<p>s_gb06_0192 Lo has hecho muy bien. ¿Quieres que sigamos jugando?</p> <p>s_gb06_0193 "Pegasus 308"</p> <p>s_gb06_0194 ... corta el viento "</p> <p>s_gb06_0195 Acaba con el calor</p> <p>s_gb06_0196 ...gaseosa Marisol"</p> <p>s_gb06_0197 "Nuevo Reloxtime</p> <p>s_gb06_0198 ...domina tu tiempo"</p> <p>s_gb06_0199 dibujo: un coche</p>	<p>Se accede a esta pantalla de juego automáticamente después de la anterior. Si no desea seguir jugando puede volver a la pantalla inicial de la unidad.</p>	<p>A_gb06_0032 Es la misma pantalla de juego que en la escena anterior. Al principio aparece Perla en el ángulo izquierdo diciendo la locución s_gb06_0189 y después desaparece para poder jugar de nuevo.</p> <p>Ver anexo 8 en petición de imágenes</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_gb06_0200 dibujo: una botella de refresco</p> <p>s_gb06_0201 dibujo: un reloj</p> <p>s_gb06_0202 "Pegasus 308... corta el viento "</p> <p>s_gb06_0203 "Acaba con el calor ...gaseosa Marisol"</p> <p>s_gb06_0204 "Nuevo Reloxtime...domina tu tiempo"</p>		
17			<p>s_gb06_0205 Pareces que te ha gustado. Eres un gran publicista.</p> <p>s_gb06_0206 " Tus vaqueros West</p> <p>s_gb06_0207 ...te gustarán hasta por el revés"</p> <p>s_gb06_0208 " Restaurante "La barraca</p> <p>s_gb06_0209 "...comes cómo en casa"</p> <p>s_gb06_0210 " Con Movilen</p> <p>s_gb06_0211 ... veremos que puedes hacer.</p>	<p>Se accede a esta pantalla de juego automáticamente después de la anterior. Si no desea seguir jugando puede volver a la pantalla inicial de la unidad</p>	<p>A_gb06_0033 Es la misma pantalla de juego que en la escena anterior</p> <p>Ver anexo 9 en petición de imágenes</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_gb06_0212 dibujo: unos pantalones vaqueros</p> <p>s_gb06_0213 dibujo: un restaurante</p> <p>s_gb06_0214 dibujo: teléfono móvil</p> <p>s_gb06_0215 “ Tus vaqueros West...te gustarán hasta por el revés”</p> <p>s_gb06_0216 “ Restaurante “La barraca”...comes cómo en casa”</p> <p>s_gb06_0217 “ Con Movilen... veremos que puedes hacer.</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.**

18			<p>s_gb06_0218</p> <p>¿Te atreves a crear tu propia publicidad? Pon a prueba tu imaginación y creatividad.</p> <p>s_gb06_0219</p> <p>Selecciona la imagen que te guste y pulsa en intro También puedes elegir un bonito fondo y escribir un rótulo sugerente. Prueba y elige el que más te guste</p>	<p>Aparece Perla en el ángulo derecho diciendo esta locución. El alumno puede elegir SI ó NO. Si elige SÍ, la pantalla de trabajo se activa. En caso de elegir NO volvería a la playa de nuevo</p>	<p>A_gb06_0034</p> <p>En el centro de la pantalla aparece el área de trabajo. Debajo aparecen las imágenes que puede seleccionar, irán pasando mediante flechas que permitan avanzar y retroceder, Cuando le guste una debe pulsar en intro para que suba a la zona de trabajo.</p> <p>A la derecha aparecen botones en los que puede elegir el formato de letra (tipo, color, grosor, etc)</p> <p>A la izquierda aparece una paleta de colores y texturas dónde puede seleccionar el color de fondo del documento. Una vez acabado tendrá la opción de guardar e imprimir.</p> <p>En el faldón inferior aparece la impresora, el botón de vuelta a la playa y el de ayuda.</p>
----	--	--	--	--	---