



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

Unidad didáctica del 3er ciclo de Primaria

# El castillo encantado



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




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

### Contenidos:

- ❖ Comprensión y fluidez lectora. Entonación adecuada.
- ❖ Estrategias y normas para la comunicación: simulaciones de participación. Respeto al turno de palabra. Comprensión y expresión de mensajes verbales y no verbales. Respeto por las experiencias, ideas, opiniones y conocimientos del interlocutor.
- ❖ Clases de palabras: nombre, verbo, adjetivo, preposición, adverbio, conjunción, pronombres, artículos, interjecciones.
- ❖ Normas y estrategias para la producción de textos. Valoración y uso de las normas ortográficas básicas. Uso de los signos de puntuación y acentuación de monosílabos, interrogativos y exclamativos.

**Las locuciones de Perla irán acompañadas, por razones de accesibilidad, de un texto explicativo que resume la intervención de la niña**

En la barra de herramientas inferior se colocarán los siguientes botones: inicio (nos llevará a la primera escena) avance, retroceso, altavoz para silenciar las locuciones e impresora (en la actividad del diploma). Las imágenes que se utilizarán serán los mismos que los empleados en el resto de unidades del tercer ciclo.



Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución – narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 1  Pantalla inicial.	Perla será la anfitriona y guía que irá animando al alumno a realizar las actividades del castillo encantado.  Los <b>fantasmas</b> son los encargados de poner los impedimentos para que el alumno no consiga las llaves que abren la sala misteriosa.	<b>DESCRIPCIÓN:</b> En el distribuidor del castillo encantado se encuentra <b>Perla</b> esperando al alumno. Está en una encrucijada de <b>cuatro puertas</b> <b>i_gc02-02</b> <b>i_gc02_03</b> que dan acceso a sus correspondientes salas; <b>tres</b> se abren al pinchar sobre ellas y la <b>cuarta</b> es una <b>puerta misteriosa</b> de <b>tres cerraduras</b> <b>i_gc02_04</b> <b>i_gc02_05</b> <b>i_gc02_06</b> que hay que abrir con las llaves	<b>Alocución de Perla</b> (Apareciendo en el distribuidor): <b>s_gc02_01</b> <i>-¡Hola!, estás en el castillo encantado. Si quieres saber qué hay en la sala misteriosa tienes que conseguir las tres llaves que abren su puerta. En cada dependencia tendrás que ganar una, resolviendo las pruebas que te pondrán los fantasmas que habitan dentro de ella. ¡Ah, el tiempo cuenta! ¡Date prisa y entra en una sala!</i>  <b>Texto alocución:</b> Tienes que conseguir <b>tres llaves</b> para entrar	❖ Omisión de la explicación si pulsa directamente sobre las puertas o cualquier punto de la pantalla. ❖ La locución va acompañada de un texto que aparece en la parte inferior de la pantalla (accesibilidad)  ❖ El reloj <b>i_gc02_17</b> empieza a contar cuando se pincha la primera vez (y sólo la primera), sobre una puerta. <i>El hecho de marcar el tiempo puede servir para convertir la actividad en un juego de ver quién llega primero a la sala misteriosa.</i>	 <b>Distribuidor</b> (cada llave sólo aparecerá cuando resuelva la actividad que le aparecerá en su correspondiente sala).  Cada llave tiene una forma diferente (circulo, rombo e



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


		<p>i_gc02_07 i_gc02_08 i_gc02_09 que se consiguen de cada una de las salas anteriores. Cada vez que entra en una de ellas, <b>los fantasmas</b> i_gc02_10 i_gc02_11 i_gc02_12 i_gc02_13 i_gc02_14 i_gc02_15 i_gc02_16</p> <p>que habitan dentro le retarán con una actividad que el alumno ha de resolver si quiere conseguir la llave de dicha sala. <b>Perla</b> le irá ayudando a lo largo del camino hasta que consiga abrir la puerta de las tres cerraduras por la que se accede a la <b>sala misteriosa</b>.</p>	<p>en la sala misteriosa. Conseguirás una en cada dependencia.</p>	<p>a_gc02_01 Movimiento de las agujas del reloj.</p> <p>❖ Cuando se consiga la tercera llave, la puerta del fondo se acercará y se verán las tres cerraduras en las que tendrá que introducir su llave para que se abra (animación: el niño coge cada una de las llaves, pulsando sobre ellas, las arrastra para colocarlas en la cerradura correspondiente, la llave gira a_gc02_02 ).</p> <p>❖ Si el niño intenta entrar en la sala misteriosa, aparecerá un cartel con el siguiente texto: "Necesitas las llaves para entrar. Puedes conseguirlas superando las pruebas de las otras salas"</p> <p>❖ Cuando acabe con las actividades de cada sala, si consigue la llave, esta le aparecerá en el distribuidor.</p>	<p>pentágono). i_gc02_04 i_gc02_05 i_gc02_06</p> <p>Las cerraduras tienen también estas formas i_gc02_04 ,i_gc02_05, i_gc02_06 . Hay que colocar cada llave en su cerradura siguiendo este criterio de forma.</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  
Tercer ciclo.

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución –narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 2	Perla será la anfitriona y guía que irá animando al alumno a través del castillo encantado.	<p><b>LA BIBLIOTECA</b> <b>i_gc02_18</b> Con una imagen de fondo de biblioteca de castillo encantado y fantasmas animados volando, se ve la figura de Perla en primer plano.</p> <p><b>KARAOKE:</b> <b>i_gc02_19</b> Como si fuera un <b>karaoke musical</b> (que nos sirve también de <b>CUENTACUENTOS</b>) el alumno, después de oír un modelo de lectura expresiva (ilustrado con imágenes) con la banda de texto que va evolucionando en otro color, debe imitar, siguiendo el ritmo y curva melódica, el modelo (en este caso, Perla). <b>(Es importante que la expresividad de la lectura que realice este personaje esté especialmente cuidada, porque va</b></p>	<p><b>Perla:</b> <b>s_gc02_02</b> <i>iHola!, te estaba esperando. En esta biblioteca hay muchas historias por descubrir. Entra en el karaoke literario y disfruta leyendo.</i></p> <p><i>Texto locución: Entra en el karaoke literario.</i></p> <p><b>TEXTO PARA EL KARAOKE</b> NOCTURNO <b>s_gc02_03</b> De pronto, en Roma no hay nadie: no hay ni perro que me muerda, no hay ni gato que me arañe, no hay puerta que se abra, no hay balcón que me llame, no hay puente que me divise, no hay ni río que me arrastre, no hay ni foso que me hunda, no hay ni torre que me mate. De pronto, Roma está sola, Roma está sola, sin nadie.</p> <p>R. Alberti, <i>Roma peligro para caminantes</i>. México, Joaquín Mortiz, 1968. Pág. 61</p> <p><b>TEST DE COMPRENSIÓN</b></p> <p>1.- ¿Qué hay en Roma?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Un perro</li> <li>Un gato</li> <li>Una puerta</li> <li><b>Ninguna de las tres cosas</b></li> </ol>	<p>Fantasmas volando por la sala</p> <p><b>a_gc02_03</b> Al acabar la alocución de Perla, surgen del fondo dos fantasmas que transportan la interfaz del karaoke</p> <p><b>a_gc02_04</b> <b>i_gc02_19a</b> primer plano. En un lado de la pantalla del karaoke están escritos los dos títulos de los textos: <b>Nocturno (R. Alberti)</b> y <b>El fantasma de Canterville (Oscar Wilde)</b> en el otro lado "Elige un texto"</p> <p><b>INTERACTIVIDAD DEL KARAOKE:</b></p> <p>Imágenes sincronizadas con el texto.</p> <p>Al acabar de leer el modelo, se pasa automáticamente a una pantalla que diga: <b>ahora lee tú</b> y comienza el texto</p>	 <p><b>Pantalla 1.</b> Biblioteca donde perla anuncia la actividad que se va a realizar</p>  <p><b>Pantalla 2.</b> Los fantasmas trayendo el karaoke a primer plano</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**  
**Tercer ciclo.**

	<p><b>a servir de modelo a los alumnos).</b></p> <p><b>COMPRESIÓN LECTORA</b> La siguiente fase es de <b>comprensión lectora</b> (un test en donde se le hacen preguntas sobre el texto).</p>	<p>2.- Si el foso lo hunde y la torre lo mata, ¿qué hace el balcón?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Le ladra</li> <li>Le silba</li> <li><b>Lo llama</b></li> <li>Lo arrastra</li> </ol> <p>3.- ¿Por qué Roma está sola y sin nadie?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Porque llueve</li> <li>Porque están de vacaciones</li> <li>Porque se fue todo el mundo</li> <li><b>Porque es de noche</b></li> </ol> <p>4.- ¿De qué se lamenta el poeta?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>De que no hay río</li> <li>De que no hay animales</li> <li>De llamar a la puerta</li> <li><b>De estar solo</b></li> </ol> <p><b>TEXTO PARA EL KARAOKE</b> <b>s_gc02_04</b></p> <p>EL FANTASMA DE CANTERVILLE</p> <p>La familia había aprovechado la frescura de la tarde para dar un paseo en coche. Regresaron a las nueve, tomando una ligera cena. La conversación no recayó ni un momento sobre los fantasmas,... A las once la familia se retiró. A las doce y media estaban apagadas todas las luces. Poco después, el señor Otis se despertó con un ruido singular en el corredor, fuera de su habitación. Parecía un ruido de hierros viejos, y se acercaba cada vez más. Se levanto en el acto, encendió la luz y miro la hora. Era la una en punto... El ruido extraño continuaba, al mismo tiempo que se oía claramente el sonar de unos pasos. El señor Otis se puso las zapatillas, tomó un frasquito alargado de su tocador y abrió la puerta. Y vio frente a él, en el pálido claro de luna, a un viejo de aspecto terrible. Sus ojos parecían carbones encendidos. Una larga cabellera gris caía en mechones revueltos sobre sus hombros. Sus ropas, de corte anticuado, estaban manchadas y en jirones. De sus muñecas y de sus tobillos colgaban unas pesadas cadenas y unos grilletes</p>	<p>con la banda del karaoke sobre el texto a la velocidad adecuada (o va apareciendo el texto). Al acabar Se le da al niño dos opciones/botones <b>i_gc02_30</b> "volver a leer" e "¿He comprendido?" Si se elige volver a leer podrá volver a leer el texto como lo hizo anteriormente, si elige ¿He comprendido? Aparece el test con las cuatro preguntas. En la pantalla de cada pregunta tendrá el alumno dos opciones/botones <b>i_gc02_30</b>: "Volver a leer" y "¿Está bien?" Al acabar todas las preguntas aparece una ventana en el karaoke con los resultados (respuestas correctas... y respuestas incorrecta...) Si no consiguió resolver todas las preguntas un mensaje se lo comunicará : "No conseguiste la llave" y se le darán dos opciones/botones <b>i_gc02_30</b>: "Volver a intentarlo" "Intentarlo más</p>	 <p><b>Pantalla 3.</b> Ejemplo de posible karaoke literario</p> <p>Para utilizarlo de modelo , se puede ver el recurso hecho por los mismos guionistas de la unidad en la siguiente dirección: <a href="http://contidos.edu.xunta.es/premios/p2003/b/karaoke/karaoke.html">http://contidos.edu.xunta.es/premios/p2003/b/karaoke/karaoke.html</a></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  
Tercer ciclo.**

			<p>herrumbrosos. -Mi distinguido señor- dijo el señor Otis-, permítame que le ruegue vivamente que se engrase esas cadenas. Le he traído para ello una botella de "Engrasado Tammany-Sol-Levante". Dicen que una sola untura es eficazísima... Voy a dejársela aquí, al lado de las mecedoras, y tendré un verdadero placer en proporcionarle más, si así lo desea... El fantasma de Canterville permaneció algunos minutos inmóvil de indignación. Después tiró, lleno de rabia, el frasquito contra el suelo encerado y huyó por el corredor, lanzando gruñidos cavernosos y despidiendo una extraña luz verde...</p> <p style="text-align: center;">El fantasma de Canterville (Oscar Wilde)</p> <p style="text-align: center;"><b>TEST DE COMPRENSIÓN</b></p> <p>1.- ¿Quién era el viejo de larga cabellera que estaba en el corredor?</p> <p>a. El abuelo de la familia b. Un ladrón c. <b>Un fantasma</b></p> <p>2.- ¿Por qué el señor Otis le dio el frasquito al fantasma?</p> <p>a. <b>Para que engrasara las cadenas y no hicieran ruido</b> b. Para beberlo, había un licor muy sabroso c. Para que engrasara las cadenas y estuvieran mas brillantes</p> <p>3.- ¿Por qué se enfada el fantasma?</p> <p>a. No le gustaba la marca del ungüento b. <b>No había conseguido asustar a la familia del señor Otis</b> c. Le hacían daño los grilletes en los tobillos</p> <p>4.- ¿Qué sentía la familia del señor Otis hacia el fantasma?</p> <p>a. Miedo</p>	<p>tarde" Si responde correctamente, aparece una llave <b>i_gc02_07</b> con destellos <b>a_gc02_05</b> y sonido de fanfarria <b>s_gc02_05</b> Y, automáticamente, volverá al distribuidor donde se verá el icono de la llave <b>i_gc02-_07</b> conseguida.</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  
Tercer ciclo.**

			b. Preocupación c. <b>Indiferencia</b>		
--	--	--	---	--	--



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

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución –narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 3	7 fantasmas formando una algarabía al hablar.  s_gc02_06  Perla, que explica la actividad	<p><b>LA SALA DE REUNIONES</b> i_gc02_20</p> <p><b>ACTIVIDAD DE ORDENAR PÁRRAFOS</b></p> <p><b>Fant. 4 i_gc02_13:</b> Señores, hoy debatiremos sobre la persona que nos está oyendo. Debemos impedir que llegue a la sala misteriosa.</p> <p><b>Fant. 3 i_gc02_12:</b> ¿Y cómo lo impediremos?</p> <p><b>Fant. 2 i_gc02_11:</b> ¡Ya está el negativo este!. ¡No sé cómo lo aguantáis...!</p> <p><b>Fant. 5 i_gc02_14:</b> Yo creo que lo mejor es cansarlo con muchas pruebas.</p> <p><b>Fant. 7 i_gc02_16:</b> Hay una araña sobre la mesa.</p> <p><b>Fant. 1 i_gc02_10:</b> Sí, pero parece que podrá con todas.</p> <p><b>Fant. 6 i_gc02_15:</b> ¿Y si aumentáramos su dificultad?.</p> <p>En este caso, el resultado sería:</p> <p><b>Orden de intervención:</b> 4-3-5-1-6.</p> <p><b>Retirada de palabra</b> (altavoz tachado i_gc02_21): el 2 (por <b>no respetar las opiniones de los demás</b>) y el 7 (por <b>no hablar del tema propuesto</b>).</p> <p>Si resuelve satisfactoriamente la actividad aparecerá la <b>segunda llave i_gc02_08</b> con destellos y</p>	<p>PERLA (desde un ángulo de la pantalla): s_gc02_07 - <i>Bienvenido a la sala de reuniones. Creo que están hablando de ti, pero debes enseñar las normas del debate a estos alborotadores si quieres enterarte de lo que dicen. Pincha en cada uno de los que hablan, márcale el turno de palabra, o retírasela, siguiendo las normas del debate.</i> Para marcar el orden de intervención pincha en los números y para retirarles la palabra pulsa en el altavoz.</p> <p><b>Fant. 4: s_gc02_08</b> Señores, hoy debatiremos sobre la persona que nos está oyendo. Debemos impedir que llegue a la sala misteriosa.</p> <p><b>Fant. 3: s_gc02_09</b> ¿Y cómo lo impediremos?</p> <p><b>Fant. 2: s_gc02_10</b> ¡Ya está el negativo este!. ¡No sé cómo lo aguantáis...!</p> <p><b>Fant. 5: s_gc02_11</b></p>	<p><b>Efectos sonoros:</b> De fondo se oye una algarabía s_gc02_06 de intervenciones mezcladas. Son los fantasmas discutiendo a_gc02_06. Al hablar Perla, se elimina dicho efecto. En la parte inferior de la sala habrá un botón i_gc02_30: <i>Normas del debate.</i> Al pinchar sobre el se abre un cuadro con las siguientes normas: No hablar a la vez. Saber escuchar. Respetar las opiniones de los demás. Hablar del tema propuesto</p> <p>Al pinchar en cada fantasma que está hablando se abre una ventana con el texto de su intervención, un altavoz i_gc02_21 y 7 números ordinales. Si se pincha y querrá decir que a ese fantasma se le retira la palabra y, por lo tanto, su intervención no se oirá...Cuando esto ocurre, se abre un menú de opciones donde se selecciona la causa de habérsela retirado:</p>	 <p><b>Pantalla 4: Sala de reuniones.</b> Actividad sobre las normas del debate.</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  
Tercer ciclo.**

		<p>una fanfarria <b>s_gc02_05</b> y volverá automáticamente al distribuidor del castillo donde aparecerá el icono de la segunda llave.</p>	<p>Yo creo que lo mejor es cansarlo con muchas pruebas.</p> <p><b>Fant. 7: s_gc02_12</b> Hay una araña sobre la mesa.</p> <p><b>Fant. 1: s_gc02_13</b> Sí, pero parece que podrá con todas.</p> <p><b>Fant. 6: s_gc02_14</b> ¿Y si aumentáramos su dificultad?</p> <p><b>s_gc02_15</b> Perla: ¿Verdad que no suena muy bien? ¡Vuelve a intentarlo!</p> <p>Texto: Vuelve a intentarlo.</p>	<p><i>Por intolerante</i> <i>Por irrelevante</i> Los números ordinales del 1º al 7º indican el turno de palabra que le corresponde según el orden que le corresponda a la idea que transmita. (Esta última, por tanto, viene a ser una actividad de ordenar párrafos de un texto). . A aquellos fantasmas que se le retire la palabra no se les podrá marcar n número de intervención. Cuando se acabó de ordenar o silenciar las intervenciones de los fantasmas, el niño podrá pulsar en el botón <b>i_gc02_30</b> ¿está bien?.</p> <p>se oirá la conversación en el orden por él establecido. Si acierta el orden, le aparece la llave con destellos <b>i_gc02_08</b>, de lo contrario se oirá una locución de Perla animándole a volver a intentarlo y vuelve a sonar la algarabía <b>s_gc02_06</b>.</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  
Tercer ciclo.

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución –narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 4	<p>Dos fantasmas que echen las palabras desde arriba. Los fantasmas <a href="#">i_gc02_10</a> <a href="#">i_gc02_11</a> salen detrás de las armaduras.</p> <p><b>Perla</b>, que explica la mecánica de la actividad.</p>	<p><b>SALA DE LAS PALABRAS</b> <a href="#">i_gc02_22</a></p> <p>Una sala del castillo, donde, frente al espectador, hay tres armaduras. Al pinchar en una de ellas (Armadura A), saldrán dos fantasmas con el juego de la <b>clasificación de las palabras</b>.</p> <p><b>ARMADURA A</b> <a href="#">i_gc02_23</a> = <b>CLASIFICACIÓN DE LAS PALABRAS</b></p> <p><b>ARMADURA B</b> <a href="#">i_gc02_24</a> = <b>ACTIVIDAD DE PUNTUACIÓN</b></p> <p><b>ARMADURA C</b> <a href="#">i_gc02_25</a>= <b>ACTIVIDAD DE ACENTUACIÓN DIACRÍTICA</b>.</p>	<p><b>Perla</b> (apareciendo por un ángulo de la pantalla y desapareciendo después de la alocución): <a href="#">s_gc02_16</a></p> <p>Deberás meter tres sustantivos, tres adjetivos, tres verbos, tres adverbios y tres pronombres, en sus cestas correspondientes. Utiliza las flechas de dirección del teclado para dirigirlos. Date prisa; el tiempo empieza a contar.</p> <p>Texto: Mete tres sustantivos, tres adjetivos, tres verbos, tres adverbios y tres pronombres en las cestas. Utiliza las flechas de dirección.</p> <p><b>ACTIVIDAD DE CLASES DE PALABRAS</b></p> <p>PALABRAS QUE CAERÁN ALEATORIAMENTE:</p> <p><b>ADJETIVOS:</b> Linda, amable, verdadera, cariñoso, tranquilo, veloz, guapo, delicado, grande, silencioso, azulado, transparente.</p>	<p>Tres armaduras en la sala de las palabras que son interactivas. Al pinchar en cualquiera de ellas, salen dos fantasmas <a href="#">i_gc02-10</a> <a href="#">i_gc02_11</a> que acercarán a primer plano la interfaz <a href="#">i_gc02_26</a> de la actividad correspondiente.</p> <p><a href="#">a_gc02_07</a> <b>ARMADURA A: CLASIFICACIÓN DE LAS PALABRAS</b></p> <p>Bajarán por la pantalla palabras de distintas categorías gramaticales. El alumno las irá guiando con las flechas del teclado hacia la cesta <a href="#">i_gc02_27</a> correspondiente.</p> <p>Los que echan desde arriba las palabras son fantasmas que las tienen almacenadas en cubos. <a href="#">a_gc02_08</a> Las palabras estarán cayendo constantemente de una en una. Habrá cinco cestas: Sustantivos, Adjetivos, Verbos, Adverbios y pronombres. Cada cesta se completará</p>	 <p><b>Pantalla 5: SALA DE LAS PALABRAS (CON 3 PUERTAS)</b></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  
Tercer ciclo.

			<p><b>SUSTANTIVOS:</b> Sartén, carretera, Televisión, Castillo, Fantasma, Lápiz, Perla, Bucanero, Palmera, Bombilla, Mesa, Patinete.</p> <p><b>VERBOS:</b> Persiguiendo, Cantáis, Sabía, Leo, silbaba, Había dibujado, soñaría, He creído, Caí, Doblado, Hubieron explicado.</p> <p><b>PRONOMBRES:</b> Él, mi, conmigo, nosotros, me, te, ti, se, Aquello, Ninguno, Mío, tuyo.</p> <p><b>ADVERBIOS:</b> Ayer, cerca, allí, suavemente, ya, más, muy, Mal, bien, después, ahora, así.</p> <p><b>s_gc02_17</b> <b>¡Muy bien! lo conseguiste.</b></p>	<p>con tres palabras y cuando esto suceda quedará desactivada. No volverán a caer palabras de esa categoría.</p> <p>El ejercicio será realizado en 2 minutos (velocidad rápida) o 3 minutos (velocidad lenta). Habrá un contador del tiempo que queda.</p> <p>Cada fallo descontará una vida, con un máximo de tres. Si agota las tres vidas, volverá a comenzar el juego.</p> <p>Al lado de los fantasmas habrá un botón donde elegir la velocidad: rápido/lento</p> <p><b>i_gc02_28</b></p> <p>Si lo resuelve, oírás una locución de Perla felicitándote</p> <p><b>s_gc02_17</b> volverá a la <b>sala de las palabras</b> dispuesto a pulsar sobre la segunda armadura.</p>	 <p>Fantasmas saliendo de la primera puerta acercando la interfaz de la actividad de clasificación de las palabras</p>  <p><b>Pantalla 6:</b> Actividad de clasificación de palabras</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  
Tercer ciclo.

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución –narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 4	Dos fantasmas que traen la interfaz del ejercicio al primer plano. Perla, que lo explica.	<b>SALA DE LAS PALABRAS.</b> _22  Dos fantasmas salen por detrás de la armadura B acercando la interfaz de la actividad de la puntuación. _29	<b>La cara de PERLA</b> (desde un ángulo de la pantalla): locución: <b>s_gc02_18</b>  <b>Las comas pueden cambiar el significado de un texto. Coloca la coma en el sitio adecuado para que el texto adquiera el significado que va entre paréntesis.</b>  Texto: Coloca la coma en el sitio adecuado para que las oraciones signifiquen lo que va entre paréntesis.  ENUNCIADOS 1.- a) Arturo pasa el balón [sin comas] <b>(Lo dice un locutor)</b>  b) Arturo [coma] pasa el balón <b>(Lo dice el entrenador)</b> 2.- a) Serán llamados los hombres [sin comas] jóvenes y mujeres. <b>(Serán llamados dos tipos de personas)</b>  b) Serán llamados los hombres [coma] jóvenes y mujeres <b>(Serán llamados tres tipos de personas).</b>	<b>PUERTA B: ACTIVIDAD DE PUNTUACIÓN</b>  Al pinchar en la armadura B <b>i_gc02_24</b> salen dos fantasmas <b>i_gc02_12</b> acercando la interfaz del ejercicio al primer plano. <b>i_gc02_29</b>  <b>a_gc02_07</b>  En una pantalla aparecen enunciados y, al lado, entre paréntesis, su significado. Se trata de poner la coma donde corresponda para que coincida la puntuación con el significado del paréntesis. El texto se vuelve editable en los espacios vacíos para que el niño pueda colocarse sobre él y añadir la coma.  El botón <b>i_gc02_30</b> de <b>¿Está bien?</b> es necesario para evaluar las frases. De modo que es posible que haya frases sin comas.  En caso de fallo sonará un sonido de error	<b>EL USO DE LA COMA</b>  Arturo pasa el balón <b>(Lo dice un locutor)</b> Arturo pasa el balón <b>(Lo dice un entrenador)</b>  No pienso ir al cine <b>(No irá al cine)</b> No pienso ir al cine <b>(Irá al cine)</b>  <b>¿ESTÁ BIEN?</b>




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

			<p>3.- a) No [coma] pienso ir al cine (Irá al cine) b) No pienso ir al cine [sin comas] (No irá al cine)</p> <p>4.- a) ¡Al ladrón [coma] que se escapa! (Hay un solo ladrón) b) ¡Al ladrón que se escapa! [sin comas] (Hay más de un ladrón)</p> <p>5.- a) Vencerás no [coma] perderás (pierde) b) Vencerás [coma] no perderás (vence)</p>	<p><b>s_gc02_19</b> , al tiempo que parpadearán el/los enunciados donde falló. Se le permite volver a intentarlo. En caso de acierto sonido de fanfarria <b>s_gc02_05</b></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  
Tercer ciclo.

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución –narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 4	Dos fantasmas <a href="#">i_gc02_14</a> <a href="#">i_gc02_15</a> , que sale por detrás de la armadura C y trae el ejercicio. Perla, que lo explica	SALA DE LAS PALABRAS. <a href="#">i_gc02_22</a> Una sala del castillo, donde, frente al espectador, hay tres armaduras. Al pinchar en una de ellas (Armadura C <a href="#">i_gc02_25</a> ), saldrán dos fantasmas con la actividad de la acentuación diacrítica.	<p><b>PERLA:</b> <a href="#">s_gc02_20</a> Arrastra cada palabra escrita en azul a la cesta correspondiente. Texto: Arrastra cada palabra escrita en azul a la cesta correspondiente.</p> <p>ENUNCIADOS (damos ya las soluciones. En el ejercicio no aparecerán las tildes de las palabras en azul; las de las otras ,sí, claro)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- <b>Él</b> compró <b>el</b> libro para <b>mí</b>.</li> <li>2.- <b>Te</b> invito a un <b>té</b></li> <li>3.- Dijo que <b>sí</b>, <b>si</b> viene <b>él</b>.</li> <li>4.- ¿<b>Qué</b> quiere?</li> <li>5.- ¡<b>Cómo</b> viene!</li> <li>6.- No <b>sé</b> <b>quién</b> eres <b>tú</b>.</li> <li>7.- Dime <b>cuánto</b> cuesta</li> <li>8.- ¿<b>Dónde</b> está? En el pueblo <b>donde</b> vive</li> <li>9.- ¿Por <b>qué</b> vas a ir al cine? <b>Porque</b> me apetece.</li> <li>10.- No <b>sé</b> <b>si</b> <b>se</b> lo dijo a <b>él</b>.</li> </ol> <p style="text-align: center;"><b>SOLUCIONES</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- <b>Él</b> (Pronombre personal). <b>el</b> (artículo determinado). <b>Mí</b> (pronombre personal).</li> <li>2.- <b>Te</b> (pronombre personal). <b>té</b> (sustantivo, infusión).</li> <li>3.- <b>sí</b> (adverbio de afirmación). <b>Si</b> (Conjunción condicional). <b>Él</b> (Pronombre personal).</li> <li>4.- <b>Qué</b> (interrogativo).</li> <li>5.- <b>Cómo</b> (exclamativo)</li> <li>6.- <b>Sé</b> (verbo ser), <b>quién</b> (interrogativo). <b>Tú</b> (pronombre personal).</li> <li>7.- <b>cuánto</b> (interrogativo)</li> </ol>	<p><b>PUERTA C: LA TILDE DIACRÍTICA</b></p> <p>Al pinchar en la armadura C <a href="#">i_gc02_25</a>, dos fantasmas <a href="#">i_gc02_14</a>, <a href="#">i_gc02_15</a> acercan la interfaz de la actividad al primer plano <a href="#">i_gc02_31</a>.</p> <p><a href="#">a_gc02_07</a></p> <p>Con la misma animación de la pantalla 6 <a href="#">a_gc02_08</a>, dos fantasmas con cestas <a href="#">i_gc02_27</a> van echando oraciones a la pantalla con monosílabos en otro color, que deben ser pinchados y arrastrados a los bloques correspondientes de: CON ACENTO o SIN ACENTO. Al arrastrar el monosílabo no desaparece del enunciado, cambia de color.</p> <p>Si acierta, el monosílabo aparecerá dentro del bloque, con tilde o sin tilde y entre paréntesis, su definición gramatical. También se coloca la tilde en los monosílabos del enunciado que lo precisen.</p> <p>Si falla, la palabra vuelve a su sitio y se oye un sonido de error.</p>	 <p><b>Pantalla 8:</b> La tilde diacrítica</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  
Tercer ciclo.

			<p>8.- <b>Dónde</b> (interrogativo). <b>Donde</b> (relativo)</p> <p>9.-Por <b>qué</b> (interrogativo), <b>porque</b> (causal)</p> <p>10.- <b>Sé</b> (verbo saber), <b>si</b> (conjunción condicional), <b>se</b> (pronombre personal), <b>él</b> (pronombre personal).</p>	<p><b>s_gc02_19</b></p> <p>Al solucionar correctamente las tres actividades de la sala de las palabras, aparecerá con un sonido de acierto</p> <p><b>s_gc02_05</b> una llave <b>i_gc02_09</b> con destellos y saltará automáticamente al distribuidor del castillo.</p> <p><b>a_gc02_05</b></p>	
--	--	--	--	---	--


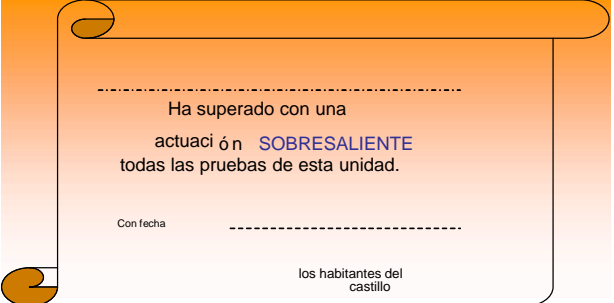
Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución – narración – Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 5		<p>EL DISTRIBUIDOR <b>i_gc02_01</b> de la escena 1, pero con las tres llaves. <b>i_gc02_07</b> <b>i_gc02_08</b> <b>i_gc02_09</b></p> <p>La sala misteriosa</p>	<p><b>PERLA:</b></p> <p><b>s_gc02_21</b></p> <p><b>iEnhorabuena!</b></p> <p><b>iLo has conseguido!</b></p> <p><b>Introduce las llaves en las cerraduras y diviértete con lo que hay dentro.</b></p> <p><b>Texto:</b></p> <p><b>iEnhorabuena!</b></p> <p><b>iLo has conseguido!</b></p>	<p>Las tres llaves conseguidas tendrán una especie de destello, mientras la puerta del fondo <b>i_gc02_02</b>, con sus tres cerraduras <b>i_gc02_04</b>, <b>i_gc02_05</b>, <b>i_gc02_06</b>, se acerca al primer plano. Cada llave tiene una forma distinta que coincide con tres formas distintas en las cerraduras.</p> <p>El niño debe “coger” cada llave (haciendo clic sobre ellas) Y arrastrarlas a las cerraduras.</p> <p>Animación <b>a_gc02_02</b> : llave que gira</p> <p>Al colocar las tres llaves en su cerradura, la puerta de la sala misteriosa se abre <b>a_gc02_09</b> dando acceso a una sala de premios <b>i_gc02_32</b>. donde se encontrará:</p>	 <p><b>Pantalla 9:</b> La puerta de la sala misteriosa en primer plano para abrirla con las llaves.</p>



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

			Introduce las llaves en las cerraduras.		
--	--	--	---	--	--

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

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Locución –narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 6		La sala misteriosa <a href="#">i_gc02_32</a>	<p><b>PERLA:</b></p> <p><a href="#">s_gc02_22</a> Aquí puedes jugar, guardarte un bonito salvapantallas e imprimir tu diploma con tu nombre.</p> <p>Texto: Elige entre jugar, guardar un salvapantallas o imprimir un diploma.</p>	<p>En la sala misteriosa ,convertida ya en una sala de premios <a href="#">i_gc02_32</a> ,se encontrará al pinchar en los objetos y/o palabras correspondientes: En el telescopio <a href="#">i_gc02_36</a> un juego virtual que se podrá descargar o jugar on line (similar a un come-coco, <a href="#">a_gc02_10</a> los fantasmas persiguen a perla por laberintos <a href="#">i_gc02_33</a> para no dejarla llegar al castillo), En la esfera del mundo, <a href="#">i_gc02_37</a> un salvapantallas animado de un castillo encantado <a href="#">i_gc02_34</a>(se podría utilizar la imagen del castillo y los fantasmas volando a su alrededor) <a href="#">a_gc02_11</a> y en el atril con libro <a href="#">i_gc02_38</a> un diploma <a href="#">i_gc02_35</a>en el que podrá escribir su nombre e imprimirlo después.</p>	 <p><b>Pantalla 10:</b> Sala misteriosa</p>  <p>Posible modelo de diploma</p>