



**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 8	Comprensión de textos orales informativos. Sentido global del texto. Ideas principales y secundarias. Estrategias para utilizar el lenguaje oral como instrumento de comunicación y aprendizaje y emprender una aventura en el recurso: escuchar, recoger datos, preguntar.	Comprensión lectora de textos informativos. Análisis y crítica de los mensajes y valores transmitidos por el texto.	Producción de diferentes tipos de textos para comunicar conocimientos y transmitir experiencias.	Ortografía: utilización de reglas básicas de ortografía. Reglas de acentuación. Signos de puntuación.
-----------------	--	--	---	--


1. El alumno debe leer un **texto**, captar las **ideas principales y secundarias** y responder a una serie de preguntas que se le formularán sobre ese texto. Al acabar esta actividad deberá hacer un pequeño **resumen** para después imprimirlo e inventarse un texto nuevo.
2. **Reglas básicas de ortográfica.** Nivel 1: Palabras con h. Nivel 2: Palabras con b y v. Nivel 3. Palabras con ll y y. Nivel 4: Palabras con x y s. Nivel 5: Todas juntas.
3. **Reglas de acentuación.** Primer nivel: El alumno debe clasificar la palabra en agudas, llanas, esdrújulas. Si supera este nivel puede elegir el segundo nivel en cuyo caso deberá clasificar imágenes en aguda, llana o esdrújula. Nivel 3 diptongos e hiatos. Nivel 4 diptongos e hiatos con imágenes. Nivel 5: el alumno deberá reflexionar sobre la regla de acentuación para elegir una de las opciones que se le mostrarán primero con la palabra escrita y luego (nivel 6) viendo la imagen y oyendo la palabra.
4. **Signos de puntuación.** El punto y coma. Las comillas. Los paréntesis.



**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	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
	<p>El acceso a esta sala se hace por una escalera un poco lúgubre que baja del distribuidor principal del castillo. Encima de la escalera una antorcha encendida. En un cartel bastante viejo y con alguna telaraña se puede leer claramente “A las mazmorras”.</p>	<p>Salón distribuidor del castillo, unas escaleras q bajan. Un cartel muy viejo con telarañas que pone “ A las mazmorras” Una antorcha encima de la escalera que se apagará cuando el alumno haga clic.</p>	<p>Cuando el alumno pase el ratón por encima de la escalera, la antorcha se apaga y se oye a Perla: s_gc08_001: <i>¿Estas seguro que quieres bajar ahí? A mi me da un poco de miedo, parece un sitio muy oscuro.</i></p>	<p>Al pasar el ratón por encima para bajar a las “mazmorras” la antorcha se apaga y se oye la locución de Perla s_gc08_001 Al hacer clic pasamos a la escena 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
Tercer ciclo.

Nº	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
1	<p>Mazmorras del castillo. Al llegar a las catacumbas un murciélago (q nos servirá de ayuda y nos irá dando pistas) explica la situación a Perla, nada más acabar de hablar cae una especie de reja o roca muy grande la cual no desaparecerá hasta q Perla haya resuelto todas las pruebas. Tiene que haber muchas telarañas, suciedad.</p> <p>Estamos en una sala amplia y completamente hecha de piedra. No hay ventanas, sólo una par de antorchas que iluminan la estancia levemente. En la estancia aparecerán varios elementos interactivos.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Entrada a cueva con rejas. 2. Atril con libro y pluma. 3. Rosa acristalada (bella /bestia) 4. Armadura vieja y oxidada. 	<p>Murciélago</p>  <p>1 CUEVA. Una especie de entrada a una cueva la cual tendrá una verja que está rota y oxidada. (Ortografía)</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. LIBRO: Un viejo libro con tapas de cuero y abierto en un atril de hierro antiguo iluminado con 2 velas en los extremos. Una pluma de ave antigua grande estará junto al libro. (Texto) 3. FLOR. Rosa dentro de una capsula de cristal como la de la Bella y la Bestia. Al pulsar la rosa se convierte en una planta con muchos brazos con espina q van a capturar a Perla. 4. ARMADURA. Vieja y oxidada. 	<p>Nada más aparecer la escena se oye al murciélago: s_gc08_002: <i>¿Qué haces aquí? Huye, rápido o no verás más la luz del sol.</i> Nada más acabar esta locución la estancia se cierra. Se oye a Perla s_gc08_003: <i>¡Oh, no! ¿Y ahora como puedo salir de aquí?</i> Murciélago: s_gc08_004: <i>Sólo hay una manera. Deberás resolver los misterios que encierra esta sala. Te deseo suerte amiga. Si necesitas ayuda haz clic en mi.</i></p> <p>Cuando hayan acabado estás locuciones, el alumno podrá ir pinchando en los diferentes elementos y el murciélago hará una breve explicación de cada uno.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. CUEVA. Al pasar el ratón por encima sin pinchar s_gc08_005: <i>Deberás retar a la criatura que duerme en su interior.</i> 2. LIBRO: Al pasar el ratón por encima sin pinchar s_gc08_006: <i>Responde a las enigmas de este libro y podrás continuar la aventura.</i> 3. Flor. Al pasar el ratón por encima sin pinchar s_gc08_07: <i>Acércate y descubre su aroma.</i> 4. ARMADURA Al pasar el ratón por encima sin pinchar: Signos de Puntuación. s_gc_08_08. <i>¿Quién osa probar su valentía con este guerrero?</i> 	<p>Diferentes posibilidades de acción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Al hacer clic en el murciélago se oye: s_gc08_09: <i>Recuerda q debes hacer clic en todas las pruebas para poder salir de aquí.</i> 2. Al hacer clic en la Cueva pasamos a la escena 2. 3. AL hacer clic en el Libro pasamos a la escena 8. 4. Al hacer clic en la Rosa se convierte en una planta carnívora horrible con muchos pinchos y brazos q se retuercen y van a por Perla. Cuando la atrapan pasamos a la escena 5. AL hacer clic en la armadura se hará un ligero movimiento y nos hablará s_gc08_10: pasamos a la escena



**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	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
2	<p>De fondo de pantalla tendremos unas rejas rotas como la entrada de una cueva. En mitad de la pantalla tendrá lugar la actividad.</p> <p>Aparece en primer plano la cara de un Ogro muy feo y explica la actividad. S_gc08_11</p> <p>A la derecha de la pantalla aparecerán la figura de Perla con una barra de vida (como en los videojuegos) y la figura de un troll con su barra de vida.</p>		<p>S_gc08_11 <i>¿Quién ha osado despertarme? Para poder escapar de mi cueva deberás superar el siguiente reto: colocar todas las imágenes correctamente. Recuerda muy bien en tu mente cómo se escriben y colócalas en el saco correspondiente. Si no lo logras, te quedarás aquí conmigo para siempre!</i></p>	<p>En esta pantalla tendrán q aparecer los siguientes botones de acción en la parte inferior.</p> <p>Play: para empezar el reto</p> <p>Pausa: para q el alumno pueda parar el juego en cualquier momento</p> <p>Salir: Abandona el juego y vuelve a la escena1</p> <p>Murciélago en pequeñito, hará la función del clásico altavoz y volverá a explicar la actividad.</p> <p>Barra de vida: A la derecha encontraremos la cara del Ogro y la barra de vida y la cara de Perla y la barra de vida. La barra de vida (como un termómetro) contará con 10 niveles e irán subiendo o bajando según se falle o se acierte. Del 0 al 3 irán pintados en rojo, del 3 al 6 en amarillo anaranjado y del 6 al 10 en verde.</p>
3	<p>Nivel 1 de CUEVA.</p> <p>Se oye la voz del murciélago s_gc08_12.</p> <p>Esta actividad tiene un mecanismo similar al juego del Tetris de la Unidad b4. Pero el alumno dirige las imágenes con el ratón.</p> <p>Nos irán cayendo imágenes y el alumno deberá ubicarlos en su saco correspondiente.</p>	<p>Nivel 1. Aparecen en la parte inferior 2 sacos bastante rotos y cochambrosos.</p> <p>En uno estará dibujada la H el otro tendrá el símbolo de conjunto vacío.</p>	<p>S_gc08_12: <i>Animo Perla! Haz clic en el Play para empezar el reto.</i></p> <p>Las imágenes que irán cayendo serán: Helado- helicóptero- esqueleto- armadura- hueso -ola- asta (cuerno de toro)- hoja (de árbol)- huella- arbusto- hucha -avión -hachahada (tipo madrina de cenicienta).</p> <p>murciélago S_gc08_013: <i>Bien hecho Perla!</i> Ogro: s_gc_08_014: <i>Tienes suerte, voy a darte otra oportunidad. Vuelve a empezar.</i></p>	<p>Partimos de que la barra de vida de Perla tiene 5 puntos. La del Ogro tiene 5.</p> <p>Cuando acaba la actividad con más de 10 acertadas la barra de Perla sube un punto y la del Ogro baja uno y se escucha s_gc08_013 Se pasa al siguiente nivel.</p> <p>Si no hay más de 10 acertadas la barra de Perla baja uno y la del Ogro sube uno. Y se escucha s_gc08_014 se vuelve a empezar el nivel.</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	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
4	<p>Nivel 2 de CUEVA. Se oye la voz del murciélago s_gc08_12. Esta actividad tiene un mecanismo similar al juego del Tetris de la Unidad b4. Pero el alumno dirige las imágenes con el ratón. Nos irán cayendo imágenes y el alumno deberá ubicarlos en su saco correspondiente.</p>	<p>Nivel 2. Aparecen la parte inferior los mismos 2 sacos pero con las letras B y V.</p>	<p>S_gc08_12: <i>Animo Perla! Haz clic en el Play para empezar el reto.</i> Las imágenes que irán cayendo serán: Arbusto- barba- búfalo- uva- vaca- bacavaso- abrigo- barco- avión- violeta- bolsobata (de estar por casa) murciélago S_gc08_013: <i>Bien hecho Perla!</i> Ogro: s_gc_08_014: <i>Tienes suerte, voy a darte otra oportunidad. Vuelve a empezar.</i></p>	<p>Partimos de que la barra de vida de Perla tiene 6 puntos. La del Ogro tiene 4 Cuando acaba la actividad con más de 10 acertadas la barra de Perla sube un punto y la del Ogro baja uno y se escucha s_gc08_013 Se pasa al siguiente nivel. Si no hay más de 10 acertadas la barra de Perla baja uno y la del Ogro sube uno. Y se escucha s_gc08_014 y se comienza el nivel</p>
5	<p>Nivel 3 de CUEVA Se oye la voz del murciélago s_gc08_12. Esta actividad tiene un mecanismo similar al juego del Tetris de la Unidad b4. Pero el alumno dirige las imágenes con el ratón. Nos irán cayendo imágenes y el alumno deberá ubicarlos en su saco correspondiente.</p>	<p>Nivel 3 Aparecen la parte inferior los mismos 2 sacos pero con las letras LL y Y.</p>	<p>S_gc08_12: <i>Animo Perla! Haz clic en el Play para empezar el reto.</i> Las imágenes que irán cayendo serán: Anillo – hoyo (golf) -ballena- bayeta- bellota – llave – cuchilla- payaso- hebilla (cinturón) – camello – estrella- yeso (brazo escayolado) –yate murciélago S_gc08_013: <i>Bien hecho Perla!</i> Ogro: s_gc_08_015: <i>¿Cómo te atreves a ganarme? A ver que te parece esto.</i></p>	<p>Partimos de que la barra de vida de Perla tiene 7 puntos. La del Ogro tiene 3. Cuando acaba la actividad con más de 10 acertadas la barra de Perla sube un punto y la del Ogro baja uno y se escucha s_gc08_013 Se pasa al siguiente nivel. Si no hay más de 10 acertadas la barra de Perla baja uno y la del Ogro sube uno. Y se escucha s_gc08_015</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	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
6	<p>Nivel 4 de CUEVA Se oye la voz del murciélago s_gc08_12. Esta actividad tiene un mecanismo similar al juego del Tetris de la Unidad b4. Pero el alumno dirige las imágenes con el ratón. Nos irán cayendo imágenes y el alumno deberá ubicarlos en su saco correspondiente.</p>	<p>Nivel 4 Aparecen la parte inferior los mismos 2 sacos pero con las letras X y S.</p>	<p>S_gc08_12: <i>Animo Perla! Haz clic en el Play para empezar el reto.</i> Las imágenes que irán cayendo serán: Escoba-escalón-excavadora-explorador-escenario-esquí- extraterrestre- escultura-sexto- escalofrío (alguien tiritando) escarabajo- examen (un folio con una nota) escorpión murciélago S_gc08_013: <i>Bien hecho Perla!</i> Ogro: s_gc_08_016: <i>Ahora viene lo más difícil, nunca lo conseguirás!!</i></p>	<p>Partimos de que la barra de vida de Perla tiene 8 puntos. La del Ogro tiene 2. Cuando acaba la actividad con más de 10 acertadas la barra de Perla sube un punto y la del Ogro baja uno y se escucha s_gc08_013 Se pasa al siguiente nivel. Si no hay más de 10 acertadas la barra de Perla baja uno y la del Ogro sube uno. Y se escucha s_gc08_016</p>
7	<p>Nivel 5 y último de CUEVA Se oye la voz del murciélago s_gc08_12. Esta actividad tiene un mecanismo similar al juego del Tetris de la Unidad b4. Pero el alumno dirige las imágenes con el ratón. Nos irán cayendo imágenes y el alumno deberá ubicarlos en su saco correspondiente.</p>	<p>Nivel 5 y último Aparecen la parte inferior todos los sacos 8 en total.</p>	<p>S_gc08_12: <i>Animo Perla! Haz clic en el Play para empezar el reto.</i> Las imágenes irán cayendo aleatoriamente entre todas las que hemos utilizado. Cuando se aciertan 20, Perla supera el reto. S_gc08_17. <i>Me has vencido. Eres más lista de lo que pensaba. Has superado el reto y eres libre.</i></p>	<p>Partimos de que la barra de vida de Perla tiene 9 puntos. La del Ogro tiene 1. Cuando acierta un total de 20 la barra de Perla sube a 10 y gana Perla. Se escucha al Ogro S_gc08_17 y volvemos a la escena 1. Si falla 5 seguidas, se recomienza el nivel y se escucha s_gc08_014 <i>Tienes suerte, voy a darte otra oportunidad. Vuelve a empezar.</i> Cuando se finaliza esta actividad volvemos a la escena 1 dónde puede elegir otra.</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	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
8	<p>LIBRO. La acción se desarrollará en todo momento en el libro abierto (los bordes de la pantalla serán el libro abiertos y podremos ver también las velas en los extremos superiores y la pluma en la parte inferior izda. En el libro, a la izquierda, tendremos unos marcadores (tipo marcadores de tela) dónde estarán las distintas opciones: Leer, Enigmas, Redactar, Inventar</p>	<p>Leer: lectura Enigmas: preguntas Redactar : Inventa:</p>	<p>S_gc08_18: <i>Si esta prueba quieres superar, todos los enigmas deberás contestar y tu historia deberás redactar.</i></p> <p>S_gc08_19: <i>Lee con atención estos textos sobre animales fantásticos.</i></p> <p>Animales fabulosos:</p> <p>1) EL UNICORNIO El unicornio es un animal mitológico que se distingue por su único cuerno, ubicado en la frente. Con excepción del cuerno, su aspecto es muy parecido al de un caballo. Su semejanza con el caballo nos hace pensar que se trata de un animal noble y amistoso.</p> <p>2) EL PEGASO. El Pegaso es un animal mitológico que se distingue por sus grandes alas que se sitúan en su lomo. Con excepción de las alas, su aspecto es muy parecido al de un caballo. Su semejanza con el caballo nos hace pensar que se trata de un animal noble y amistoso.</p> <p>3) EL AVE FÉNIX El fénix es un magnífico pájaro rojo, del tamaño de un cisne, con una gran cola dorada, pico y garras del mismo color. El fénix puede llegar a vivir muchísimo tiempo, ya que se regenera: estalla en llamas cuando su cuerpo comienza a decaer y resurge de sus cenizas como un polluelo. El fénix es una criatura amable, de la que nunca se ha sabido que matara, y sólo come plantas.</p>	<p>Primero vemos un primer plano del libro cerrado, oiremos la locución S_gc08_18 y aparecerá el libro abierto por el marcador q pone lectura.</p> <p>Aparece el libro abierto y lo primero q nos aparece es la lectura. Deberá haber 2 flechas para poder avanzar o retroceder de página. En cada página del libro tendremos un texto y su titulo en grande, el alumno podrá avanzar y retroceder.</p> <p>En esta pantalla tendrán q aparecer los siguientes botones de acción en la parte inferior. Flechas → y ← para avanzar o retroceder Salir: Abandona el juego y vuelve a la esecena1 Murciélago en pequeñito, hará la función del clásico altavoz y volverá a explicar la actividad.</p> <p>Cuando se haya leído el último animal pasaremos al apartado de Enigmas:</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	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
8			<p>4) EL BASILISCO También conocido como "rey de las serpientes". El basilisco es una serpiente gigante de color verde brillante que puede alcanzar más de quince metros de largo. Tiene colmillos excepcionalmente venenosos; pero su arma más mortífera es la mirada. Cualquiera que mire directamente a sus grandes ojos amarillos morirá al instante.</p> <p>5) EL CENTAURO. Los centauros tienen cabeza, torso y brazos humanos unidos a un cuerpo de caballo que puede tener cualquiera de los diversos colores de las razas equinas. Su apariencia es amable y noble, pero no conviene hacerlos enfadar.</p> <p>6) EL HOMBRE LOBO Las personas se transforman en hombres lobo sólo cuando les muerde uno de ellos. Una vez al mes, cuando hay luna llena, la persona afectada se transforma en una bestia asesina. Le salen colmillos, su cuerpo se cubre de pelo y sus extremidades se convierten en garras mortíferas. También son conocidos como licántropos.</p>	<p>En esta pantalla tendrán q aparecer los siguientes botones de acción en la parte inferior. Flechas → y ← para avanzar o retroceder Salir: Abandona el juego y vuelve a la escena Murciélago en pequeño, hará la función del clásico altavoz y volverá a explicar la actividad.</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	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
9	<p>ENIGMAS. El libro aparece abierto por la página de enigmas. (Con su marcador correspondiente)</p>	<p>En el libro abierto en la página de la derecha nos aparecerá la imagen del animal correspondiente y la pregunta, en la página de la derecha tendremos las opciones para elegir la correcta A, B o C.</p>	<p>S_gc08_20: <i>Si has leído el texto con atención no te costará responder correctamente:</i> 1) <u>Aparecerá la foto del Unicornio</u></p> <p>1.1) ¿De quién estamos hablando? Pegaso, <u>Unicornio</u>, Centauro,</p> <p>1.2) ¿Cuál es la principal característica de este animal fabuloso? <u>Su cuerno</u>, sus alas, su mirada.</p> <p>1.3) ¿Cuál es el aspecto general de este animal fabuloso? Se parece a una serpiente, se parece a un ser humano, <u>se parece a un caballo</u>.</p>	<p>En esta pantalla tendrán q aparecer los siguientes botones de acción en la parte inferior. Flechas → y ← para avanzar o retroceder Salir: Abandona el juego y vuelve a la esecenal Murciélago en pequeñito, hará la función del clásico altavoz y volverá a explicar la actividad.</p> <p>El alumno deberá pinchar la opción correcta A, B o C con el ratón. Si acierta pasará a la siguiente pregunta, si falla oiremos un sonido de error y deberá volver a intentarlo.</p>
9.1	<p>ENIGMAS. El libro aparece abierto por la página de enigmas. (Con su marcador correspondiente)</p>	<p>En el libro abierto en la página de la derecha nos aparecerá la imagen del animal correspondiente y la pregunta, en la página de la derecha tendremos las opciones para elegir la correcta A, B o C.</p>	<p>2) <u>Aparecerá la foto de un Pegaso</u></p> <p>2.1) ¿De quién estamos hablando? <u>Pegaso</u>, Unicornio, Hombre lobo,</p> <p>2.2) ¿Cuál es la principal característica de este animal fabuloso? Su mirada, <u>sus alas</u>, se regenera de sus cenizas.</p> <p>2.3) ¿Cuál es el aspecto general de este animal fabuloso? Se parece a una serpiente, se parece a un ser humano, <u>se parece a un caballo</u>.</p>	<p>En esta pantalla tendrán q aparecer los siguientes botones de acción en la parte inferior. Flechas → y ← para avanzar o retroceder Salir: Abandona el juego y vuelve a la esecenal Murciélago en pequeñito, hará la función del clásico altavoz y volverá a explicar la actividad.</p> <p>El alumno deberá pinchar la opción correcta A, B o C con el ratón. Si acierta pasará a la siguiente pregunta, si falla oiremos un sonido de error y deberá volver a intentarlo.</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	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
9.2	<p>ENIGMAS</p> <p>El libro aparece abierto por la página de enigmas. (Con su marcador correspondiente)</p>	<p>En el libro abierto en la página de la derecha nos aparecerá la imagen del animal correspondiente y la pregunta, en la página de la derecha tendremos las opciones para elegir la correcta A, B o C.</p>	<p>3) <u>Aparecerá la foto de un Ave Fénix</u></p> <p>3.1) ¿De quién estamos hablando? <u>Ave Fénix</u>, Basilisco, Hombre lobo.</p> <p>3.2) ¿Cuál es la principal característica de este animal fabuloso? Su mirada, sus alas, <u>se regenera de sus cenizas</u>.</p> <p>3.3) ¿Cuál es el aspecto general de este animal fabuloso? Se parece a una serpiente, se parece a un ser humano, <u>se parece a un caballo</u>.</p>	<p>En esta pantalla tendrán q aparecer los siguientes botones de acción en la parte inferior. Flechas → y ← para avanzar o retroceder Salir: Abandona el juego y vuelve a la esecenal Murciélago en pequeñito, hará la función del clásico altavoz y volverá a explicar la actividad.</p> <p>El alumno deberá pinchar la opción correcta A, B o C con el ratón. Si acierta pasará a la siguiente pregunta, si falla oiremos un sonido de error y deberá volver a intentarlo.</p>
9.3	<p>ENIGMAS</p> <p>El libro aparece abierto por la página de enigmas. (Con su marcador correspondiente)</p>	<p>En el libro abierto en la página de la derecha nos aparecerá la imagen del animal correspondiente y la pregunta, en la página de la derecha tendremos las opciones para elegir la correcta A, B o C.</p>	<p>4) <u>Aparecerá la foto de un Basilisco</u></p> <p>4.1) ¿De quién estamos hablando? Ave Fénix, <u>Basilisco</u>, Centauro</p> <p>4.2) ¿Cuál es su arma más mortifera? Sus colmillos venosos, <u>su mirada</u>, sus garras.</p> <p>4.3) ¿Cuál es el aspecto general de este animal fabuloso? Es como un dragón, es <u>una serpiente gigante</u>, es un licántropo.</p>	<p>En esta pantalla tendrán q aparecer los siguientes botones de acción en la parte inferior. Flechas → y ← para avanzar o retroceder Salir: Abandona el juego y vuelve a la esecenal Murciélago en pequeñito, hará la función del clásico altavoz y volverá a explicar la actividad.</p> <p>El alumno deberá pinchar la opción correcta A, B o C con el ratón. Si acierta pasará a la siguiente pregunta, si falla oiremos un sonido de error y deberá volver a intentarlo.</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	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
9.4	<p>ENIGMAS El libro aparece abierto por la página de enigmas. (Con su marcador correspondiente)</p>	<p>En el libro abierto en la página de la derecha nos aparecerá la imagen del animal correspondiente y la pregunta, en la página de la derecha tendremos las opciones para elegir la correcta A, B o C.</p>	<p>5) <u>Aparecerá la foto de un Centauro</u></p> <p>5.1) ¿De quién estamos hablando? Hombre lobo , Unicornio, <u>Centauro</u></p> <p>5.2)Cuál es la principal característica de este animal fabuloso? <u>Su nobleza</u>, su agresividad, su mirada.</p> <p>5.3) ¿Cuál es el aspecto general de este animal fabuloso? <u>Torso, cabeza y brazos humanos</u>; Cuerpo de serpiente y cabeza humana, Torso de caballo.</p>	<p>En esta pantalla tendrán q aparecer los siguientes botones de acción en la parte inferior. Flechas → y ← para avanzar o retroceder Salir: Abandona el juego y vuelve a la esecenal Murciélago en pequeñito, hará la función del clásico altavoz y volverá a explicar la actividad.</p> <p>El alumno deberá pinchar la opción correcta A, B o C con el ratón. Si acierta pasará a la siguiente pregunta, si falla oiremos un sonido de error y deberá volver a intentarlo.</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	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
9.5	<p>ENIGMAS</p> <p>El libro aparece abierto por la página de enigmas. (Con su marcador correspondiente)</p>	<p>En el libro abierto en la página de la derecha nos aparecerá la imagen del animal correspondiente y la pregunta, en la página de la derecha tendremos las opciones para elegir la correcta A, B o C.</p>	<p>6) <u>Aparecerá la foto de un Hombre Lobo</u></p> <p>6.1) ¿De quién estamos hablando? <u>Hombre lobo</u>, Centauro, Pegaso</p> <p>6.2)Cuál es la principal característica de este animal fabuloso? Sus colmillos, resurge de sus cenizas, <u>se transforma en bestia asesina</u></p> <p>6.3) ¿Cuándo se transforma? Una vez al mes, cuando sale el sol, <u>en cada luna llena</u></p>	<p>En esta pantalla tendrán q aparecer los siguientes botones de acción en la parte inferior. Flechas → y ← para avanzar o retroceder Salir: Abandona el juego y vuelve a la escena Murciélago en pequeñito, hará la función del clásico altavoz y volverá a explicar la actividad.</p> <p>El alumno deberá pinchar la opción correcta A, B o C con el ratón. Si acierta pasará a la siguiente pregunta, si falla oiremos un sonido de error y deberá volver a intentarlo.</p> <p>Cuando acabe la actividad se oirá: <u>S_gc08_21.</u> <i>¡Bien hecho! Ahora a ver si eres capaz de hacerme un pequeño resumen.</i></p> <p>Y pasamos a la escena de REDACTAR</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	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
9.6	<p>REDACTAR El libro aparece abierto por la página de Redactar con su correspondiente marcador.</p>	<p>En el libro abierto aparecerán 3 imágenes de estos animales. A la derecha de cada imagen el alumno debe escribir un resumen del animal</p>	<p>S_gc08_22. <i>Coge la pluma y manos a la obra!</i> Aparecerán todas las fotos, el alumno debe seleccionar 3. Debe poder escribir junto a cada imagen para después poder imprimirlo. La actividad consta de hacer 3 resúmenes, 1 de cada imagen que haya elegido, cuando acabe lo imprimirá y deberá compararlo con el del texto a ver si lo ha hecho correctamente.</p> <p>S_gc08_23: <i>Ahora que ya has hecho los resúmenes, dale al botón de imprimir y compara tus producciones con los textos originales.</i></p>	<p>En esta pantalla tendrán q aparecer los siguientes botones de acción en la parte inferior. Flechas → y ← para avanzar o retroceder Salir: Abandona el juego y vuelve a la esecenal Murciélago en pequeñito, hará la función del clásico altavoz y volverá a explicar la actividad Imprimir: cuando haya hecho su redacción podrá imprimirlo junto a la imagen.</p>
9.7	<p>IVENTAR El libro abierto por la página de inventar con su marcador correspondiente.</p>	<p>En el libro abierto tendremos la pantalla de “Redactar” pero el hueco dónde iría la imagen en blanco,</p>	<p>El alumno debe inventarse un animal fantástico sobre la marcha para posteriormente imprimirlo y hacer un dibujo junto al texto.</p>	<p>En esta pantalla tendrán q aparecer los siguientes botones de acción en la parte inferior. Flechas → y ← para avanzar o retroceder Salir: Abandona el juego y vuelve a la esecenal Murciélago en pequeñito, hará la función del clásico altavoz y volverá a explicar la actividad Imprimir: cuando haya hecho su redacción podrá imprimirlo junto a la imagen.</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	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
10	<p>La rosa se ha convertido es una planta muy espinosa q ha capturado a Perla, deberemos realizar correctamente la actividad para que Perla quede liberada.</p> <p>3. FLOR</p> <p>En esta actividad vamos a trabajar las palabras agudas, llanas, esdrújulas, diptongos e hiatos.</p> <p>En la pantalla encontramos: Parte inferior los botones q se han detallado. Parte superior los números con los distintos niveles por los que vamos a ir pasando. Parte media de la pantalla, dónde se va a realizar la interacción.</p>	<p>En la parte derecha superior podemos ver a Perla rodeada de pinchos Cada vez q superemos un nivel, aparecerán menos pinchos rodeando a Perla. Botones de acción.</p> <p>Nivel 1.</p> <p>Aparecen 3 macetas con las palabras: AGUDA LLANA ESDRÚJULA</p> <p>Habrà una regadera en el centro en la que tendremos la palabra escrita. Dirigiremos la regadera según la palabra sea aguda, llana o esdrújula.</p>	<p><i>S_gc08_: Riega la maceta correcta teniendo en cuenta la acentuación de la palabra.</i></p> <p>Nivel 1: Palabras que estarán escritas en la regadera: jardín, carnaval, valor, águila, algodón, álamo, cabalgar, virrey, varonil, subterráneo, además, agrícola, calentador, tenebroso, oscuro, ogro, murciélago, vehículo, profundo, fidelidad.</p>	<p>En esta pantalla tendrán q aparecer los siguientes botones de acción en la parte inferior. Play: para empezar el reto Pausa: para q el alumno pueda parar el juego en cualquier momento Salir: Abandona el juego y vuelve a la esecenal Murciélago en pequeñito, hará la función del clásico altavoz y volverá a explicar la actividad. Imagen de Perla: rodeada de pinchos, conforme vamos superando los niveles Perla se irá liberando de la planta q la tiene atrapada.</p> <p>El alumno debe dirigir la regadera hacia la maceta correcta siguiendo las reglas de acentuación.</p> <p>Cuando el alumno lleva la regadera a la maceta correspondiente aparece una rosa, si no lo hace correctamente aparecerá una planta espinosa como la que tiene atrapada a Perla.</p> <p>El nivel se supera con un mínimo de 15 aciertos.</p> <p>Se escuchará la locución: <i>Enhorabuena, has superado el primer nivel, pasas al segundo nivel</i> (Esta locución la podemos aprovechar de unidades anteriores) Si hay menos de 15 a cierto se oye la locución: <i>S_gc08_12: Animo Perla! Haz clic en el Play para empezar el reto. Y se empezará de nuevo el nivel.</i></p> <p>No se pasará al nivel 2 hasta que no hayamos superado el 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
Tercer ciclo.

Nº	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
11	<p>La rosa se ha convertido es una planta muy espinosa q ha capturado a Perla, deberemos realizar correctamente la actividad para que Perla quede liberada.</p> <p>3. FLOR</p> <p>En esta actividad vamos a trabajar las palabras agudas, llanas, esdrújulas, diptongos e hiatos. En la pantalla encontramos: Parte inferior los botones q se han detallado. Parte superior los números con los distintos niveles por los que vamos a ir pasando.</p> <p>Parte media de la pantalla, dónde se va a realizar la interacción.</p>	<p>Nivel 2.</p> <p>Aparecen 3 macetas con las palabras: AGUDA LLANA ESDRÚJULA</p> <p>Habrà una regadera en el centro en la que tendremos la imagen. Dirigiremos la regadera según la imagen sea aguda, llana o esdrújula.</p>	<p><i>S_gc08_: Riega la maceta correcta teniendo en cuenta la acentuación de la palabra.</i></p> <p>Nivel 2, en vez de palabras nos aparecerán imágenes en la regadera con sus locuciones correspondientes.</p> <p>Imágenes: Helado- helicóptero- esqueleto- armadura- barco- avión- violeta- cinturón- esquí- escalofrío- escorpión- examen - sexto- murciélago – búfalo- porrón- paraguas – águila – pan – tiburón</p>	<p>En esta pantalla tendrán q aparecer los siguientes botones de acción en la parte inferior. Play: para empezar el reto Pausa: para q el alumno pueda parar el juego en cualquier momento Salir: Abandona el juego y vuelve a la escena1 Murciélago en pequeñito, hará la función del clásico altavoz y volverá a explicar la actividad sin pinchamos en él. Imagen de Perla: rodeada de pinchos, conforme vamos superando los niveles Perla se irá liberando de la planta q la tiene atrapada.</p> <p>El alumno debe dirigir la regadera hacia la maceta correcta siguiendo las reglas de acentuación.</p> <p>Cuando el alumno lleva la regadera a la maceta correspondiente aparece una rosa, si no lo hace correctamente aparecerá una planta espinosa como la que tiene atrapada a Perla.</p> <p>El nivel se supera con un mínimo de 15 aciertos. <i>Enhorabuena, has superado el segundo nivel, pasas al tercer nivel</i> Si hay menos de 15 a cierto se oye la locución: <i>S_gc08_12: Animo Perla! Haz clic en el Play para empezar el reto. Y se empezará de nuevo el nivel.</i></p> <p>No se pasará al nivel 3 hasta que no hayamos superado el 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
Tercer ciclo.**

Nº	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
12	<p>La rosa se ha convertido es una planta muy espinosa q ha capturado a Perla, deberemos realizar correctamente la actividad para que Perla quede liberada.</p> <p>3. FLOR</p> <p>En esta actividad vamos a trabajar las palabras agudas, llanas, esdrújulas, diptongos e hiatos.</p> <p>En la pantalla encontramos: Parte inferior los botones q se han detallado. Parte superior los números con los distintos niveles por los que vamos a ir pasando. Parte media de la pantalla, dónde se va a realizar la interacción.</p>	<p>Nivel 3.</p> <p>Aparecen 2 macetas con las palabras:</p> <p>DIPTONGO</p> <p>HIATO</p> <p>Tendremos un cartelito junto a la regadera que ponga NO LLEVA TILDE. Si la palabra no la necesita pulsaremos en el cartel y podremos dirigir la regadera.</p> <p>Habrá una regadera en el centro en la que tendremos la palabra escrita (SIN TILDE HASTA QUE EL ALUMNO LA PONGA)</p> <p>Dirigiremos la regadera según sea Hiato o Diptongo.</p>	<p><i>S_gc08_: Cada vez es más difícil, ahora debes seleccionar la letra donde va la tilde o pinchar en el letrero si no la necesita-después lleva la regadera a la maceta correcta.</i></p> <p>Nivel 3.</p> <p>Lo primero que hay que hacer en este nivel es poner la tilde en la palabra que aparece en la regadera. La palabra aparecerá en grande y en mayúscula y el alumno deberá pulsar la letra donde vaya la tile. Hasta que no esté la tilde bien colocada no podrá mover la regadera hacia la maceta correspondiente.</p> <p>Palabras: sucio, lío, país, ocupáis, modestia, valentía, canción, especie, avión, lengua, cacaúta, sonrío, lingüística, huevo, después, búho, tío, acentúa, viento, grúa, aceite, ahínco</p> <p>Se mostrará la palabra escrita (trabajaremos diptongos e hiatos)</p>	<p>En esta pantalla tendrán q aparecer los siguientes botones de acción en la parte inferior.</p> <p>Play: para empezar el reto</p> <p>Pausa: para q el alumno pueda parar el juego en cualquier momento</p> <p>Salir: Abandona el juego y vuelve a la escenar Murciélago en pequeñito, hará la función del clásico altavoz y volverá a explicar la actividad.</p> <p>Imagen de Perla: rodeada de pinchos, conforme vamos superando los niveles Perla se irá liberando de la planta q la tiene atrapada.</p> <p>El alumno debe dirigir la regadera hacia la maceta correcta siguiendo las reglas de acentuación.</p> <p>Cuando el alumno lleva la regadera a la maceta correspondiente aparece una rosa, si no lo hace correctamente aparecerá una planta espinosa como la que tiene atrapada a Perla.</p> <p>El nivel se supera con un mínimo de 15 aciertos.</p> <p><i>Enhorabuena, has superado el tercer nivel, pasas al cuarto nivel</i></p> <p>Si hay menos de 15 a cierto se oye la locución: <i>S_gc08_12: Animo Perla! Haz clic en el Play para empezar el reto. Y se empezará de nuevo el nivel.</i></p> <p>No se pasará al nivel 4 hasta que no hayamos superado el 3.</p>

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

Nº	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
13	<p>La rosa se ha convertido es una planta muy espinosa q ha capturado a Perla, deberemos realizar correctamente la actividad para que Perla quede liberada.</p> <p>3. FLOR</p> <p>En esta actividad vamos a trabajar las palabras agudas, llanas, esdrújulas, diptongos e hiatos.</p> <p>En la pantalla encontramos:</p> <p>Parte inferior los botones q se han detallado.</p> <p>Parte superior los números con los distintos niveles por los que vamos a ir pasando.</p> <p>Parte media de la pantalla, dónde se va a realizar la interacción.</p>	<p>Nivel 4.</p> <p>Aparecen 2 macetas con las palabras:</p> <p>DIPTONGO</p> <p>HIATO</p> <p>Habrà una regadera en el centro en la que tendremos la imagen. Dirigiremos la regadera según la imagen sea hiato o diptongo.</p>	<p><i>S_gc08_ : Riega la maceta correcta teniendo en cuenta la acentuación de la palabra.</i></p> <p>Nivel 4 nos aparecerán imágenes con sus locuciones correspondientes.</p> <p>Imágenes: río, lengua, país (España por ejemplo), sucio, limpio, avión, cacaúta, grúa, viento (una nube q sopla), aceite, huevo, reina, raíz, búho, poeta, peine, boina, toalla, nieve, cuadro,</p>	<p>En esta pantalla tendrán q aparecer los siguientes botones de acción en la parte inferior.</p> <p>Play: para empezar el reto</p> <p>Pausa: para q el alumno pueda parar el juego en cualquier momento</p> <p>Salir: Abandona el juego y vuelve a la esecenal Murciélago en pequeñito, hará la función del clásico altavoz y volverá a explicar la actividad.</p> <p>Imagen de Perla: rodeada de pinchos, conforme vamos superando los niveles Perla se irá liberando de la planta q la tiene atrapada.</p> <p>El alumno debe dirigir la regadera hacia la maceta correcta siguiendo las reglas de acentuación.</p> <p>Cuando el alumno lleva la regadera a la maceta correspondiente aparece una rosa, si no lo hace correctamente aparecerá una planta espinosa como la que tiene atrapada a Perla.</p> <p>El nivel se supera con un mínimo de 15 aciertos.</p> <p><i>Enhorabuena, has superado el cuarto nivel, pasas al quinto nivel</i></p> <p>Si hay menos de 15 a cierto se oye la locución:</p> <p><i>S_gc08_12: Animo Perla! Haz clic en el Play para empezar el reto. Y se empezará de nuevo el nivel.</i></p> <p>No se pasará al nivel 5 hasta que no hayamos superado el 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
Tercer ciclo.

Nº	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
14	<p>La rosa se ha convertido es una planta muy espinosa q ha capturado a Perla, deberemos realizar correctamente la actividad para que Perla quede liberada.</p> <p>3. FLOR</p> <p>En esta actividad vamos a trabajar las palabras agudas, llanas, esdrújulas, diptongos e hiatos.</p> <p>En la pantalla encontramos: Parte inferior los botones q se han detallado. Parte superior los números con los distintos niveles por los que vamos a ir pasando. Parte media de la pantalla, dónde se va a realizar la interacción.</p>	<p>Nivel 5.</p> <p>La regadera con la palabra en el centro y las 5 macetas con las opciones siguientes.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Lleva tilde por ser esdrújula. 2) Lleva tilde por ser aguda acabada en vocal, n ó s. 3) Lleva tilde por ser llana y no acabar ni n, s o vocal. 4) No lleva tilde por ser llana acabada en n, s o vocal. 5) No lleva tilde por ser aguda y no acabar en n, s o vocal. <p>Aquí saldrá una palabra y el alumno deberá escoger una de las opciones que se le muestran reflexionando sobre por qué lleva o no lleva tilde.</p>	<p>S_gc08_: <i>Reflexiona sobre la acentuación de estas palabras y riega la maceta correcta si quieres liberar a Perla.</i></p> <p>Nivel 5: álamo, jardín, profundo, poeta, canción, águila, esquí, avión, examen, calentador, tenebroso, vehículo, oscuro, ogro, payaso, búfalo, helicóptero, valor, huevo, aceite,</p>	<p>En esta pantalla tendrán q aparecer los siguientes botones de acción en la parte inferior. Play: para empezar el reto Pausa: para q el alumno pueda parar el juego en cualquier momento Salir: Abandona el juego y vuelve a la esecenal Murciélago en pequeñito, hará la función del clásico altavoz y volverá a explicar la actividad. Imagen de Perla: rodeada de pinchos, conforme vamos superando los niveles Perla se irá liberando de la planta q la tiene atrapada.</p> <p>El alumno debe dirigir la regadera hacia la maceta correcta siguiendo las reglas de acentuación.</p> <p>Cuando el alumno lleva la regadera a la maceta correspondiente aparece una rosa, si no lo hace correctamente aparecerá una planta espinosa como la que tiene atrapada a Perla.</p> <p>El nivel se supera con un mínimo de 15 aciertos. <i>Enhorabuena, has superado el cuarto nivel, pasas al quinto nivel</i> Si hay menos de 15 a cierto se oye la locución: S_gc08_12: <i>Animo Perla! Haz clic en el Play para empezar el reto. Y se empezará de nuevo el nivel.</i></p> <p>No se pasará al nivel 6 hasta que no hayamos superado el 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
Tercer ciclo.

Nº	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
15	<p>La rosa se ha convertido es una planta muy espinosa q ha capturado a Perla, deberemos realizar correctamente la actividad para que Perla quede liberada.</p> <p>3. FLOR En esta actividad vamos a trabajar las palabras agudas, llanas, esdrújulas, diptongos e hiatos. En la pantalla encontramos: Parte inferior los botones q se han detallado. Parte superior los números con los distintos niveles por los que vamos a ir pasando. Parte media de la pantalla, dónde se va a realizar la interacción.</p>	<p>Nivel 6. La regadera con la imagen en el centro y las 5 macetas con las opciones siguientes.</p> <p>1) Lleva tilde por ser esdrújula. 2) Lleva tilde por ser aguda acabada en vocal, n ó s. 3) Lleva tilde por ser llana y no acabar ni n, s o vocal. 4) No lleva tilde por ser llana acabada en n, s o vocal. 5) No lleva tilde por ser aguda y no acabar en n, s o vocal.</p> <p>Aquí saldrá una palabra y el alumno deberá escoger una de las opciones que se le muestran reflexionando sobre por qué lleva o no lleva tilde.</p>	<p><i>S_gc08_: Reflexiona sobre la acentuación de estas palabras y riega la maceta correcta si quieres liberar a Perla.</i></p> <p><i>Nivel 6: (igual q el 5 pero en vez de palabras imágenes con su locución correspondiente)</i></p> <p>Helado- esqueleto - armadura- barco- murciélago – búfalo- porrón- paraguas – águila – tiburón- - algodón- ogro- león- cometa- reina- nieve- cuadro-camión- ballena – escalón.</p>	<p>En esta pantalla tendrán q aparecer los siguientes botones de acción en la parte inferior. Play: para empezar el reto Pausa: para q el alumno pueda parar el juego en cualquier momento Salir: Abandona el juego y vuelve a la escena Murciélago en pequeño, hará la función del clásico altavoz y volverá a explicar la actividad. Imagen de Perla: rodeada de pinchos, conforme vamos superando los niveles Perla se irá liberando de la planta q la tiene atrapada.</p> <p>El alumno debe dirigir la regadera hacia la maceta correcta siguiendo las reglas de acentuación.</p> <p>Cuando el alumno lleva la regadera a la maceta correspondiente aparece una rosa, si no lo hace correctamente aparecerá una planta espinosa como la que tiene atrapada a Perla.</p> <p>El nivel se supera con un mínimo de 15 aciertos. <i>Enhorabuena, has superado el cuarto nivel, pasas al quinto nivel</i> Si hay menos de 15 a cierto se oye la locución: <i>S_gc08_12: Animo Perla! Haz clic en el Play para empezar el reto. Y se empezará de nuevo el nivel.</i></p> <p>Se finaliza la actividad con la locución: Enhorabuena, has superado todos los niveles. Y Perla queda liberada de la planta espinosa.</p>