

## **OBJETO DE APRENDIZAJE N° 11.**

**LOS SERES VIVOS.**  
Segundo Ciclo de Educación Primaria.

### **OBJETIVOS.**

- Distinguir los seres vivos de los seres no vivos o inertes.
- Reconocer las características que hacen parecidos y diferentes a los animales y las plantas.
- Saber que las personas somos seres vivos pertenecientes al grupo animal.
- Comprender la necesidad que tiene los seres vivos de relacionarse unos con otros.
- Saber las características propias que diferencian a las personas de los demás seres vivos.

### **CONTENIDOS.**

#### Conceptuales:

- Los seres de la naturaleza: seres vivos y seres no vivos o inertes.
- Funciones y características que definen a los seres vivos.
- Las plantas y animales como seres vivos. Semejanzas y diferencias.
- Relaciones entre los seres vivos.
- Características particulares de los humanos con respecto a los demás seres vivos.

#### Procedimentales:

- Reconocimiento de seres vivos en un paisaje y observación de las acciones que realizan en contraposición a la materia inerte.
- Clasificación de seres inertes en naturales y artificiales.
- Identificación de relaciones entre seres vivos.
- Elección de características, funciones y/o propiedades, de entre varias posibles, para distinguir entre:
  - Los animales de las plantas.
  - Seres vivos de seres inertes.
  - Las personas de los demás seres vivos.

### **ACTIVIDADES.**

- 1.- Consiste en localizar y activar, mediante el ratón, los distintos seres vivos presentes en una escena y elegir las características que definen a los seres vivos.
- 2.- Elegir entre varios seres inertes dados y clasificarlos según sean seres inertes artificiales (objetos) o seres inertes naturales.
- 3.- Unirán mediante flechas unas características dadas con animales y/o plantas según corresponda.
- 4.- Dadas cuatro representaciones de relación entre seres vivos elegir el tipo o modo de relacionarse que tienen.
- 5.- Elegir, de entre un grupo dado, las características que son exclusivas de las personas.

### **EVALUACIÓN.**

Marcador de aciertos y errores en cada una de las escenas.


Lectura de los datos estadísticos ofrecidos por el programa en la pantalla de resultados y que informará de número de aciertos, errores e intentos realizados por el alumno/a en las actividades de cada escena.



Observación directa del trabajo del alumnado en el propio aula.

## PLANTILLA DE DESTALLES DEL DESARROLLO DE OBJETOS DE APRENDIZAJE.

Proyecto.	<b>Ciencia, Geografía e Historia.</b>	Repositorio.	<b>rp_ciengehi</b>	Unidad Didáctica.	<b>Los Seres Vivos. OA11.</b>	Representante de Contenidos.	<b>Tomás Duro Hernández.</b>
-----------	---------------------------------------	--------------	--------------------	-------------------	-------------------------------	------------------------------	------------------------------

Nombre del archivo: **g\_fb11\_01v00**Nombre o referencia del Módulo de contenidos u Objeto de aprendizaje: **Los Seres Vivos.**

Título del objeto de aprendizaje.	Descripción general de la historia.	Nº de escenas.	<b>Descripción de las escenas</b>
<b>LOS SERES VIVOS.</b>	<p><b>Cuando se hayan trabajado todas las pantallas, aparecerá la flecha de VER RESULTADOS, pinchando en ella se visualizarán los intentos, aciertos y errores de cada escena. Dicha presentación podría ser similar a la desarrollada para el OA “Los sentidos”. Al igual que en aquel OA dicha página podría imprimirse y tendría la flecha de salir de la aplicación.</b></p> <p><b>Salir del programa. </b></p>	<p><b>5</b></p> <p><b>Al final también incluiremos una pantalla o escena de resultados.</b></p>	

Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (Duración y características).	Escena n° 1.
<p>Ayuda: <b>Viejo Mago</b>. Si se activa aparecerá el siguiente texto:  <b>Ve dando vida, pinchando con tu ratón, a los seres que puedan tenerla. Observa bien todo lo que hacen. Cuando los hayas localizado a todos elige las etiquetas con las funciones que pueden hacer sólo los seres vivos.</b></p> <p>Botón “ver solución”. ○  Botón “Volver a jugar”. ○</p> <p>Colocaremos un contador de intentos, aciertos y errores de los diseñados por los compañeros de diseño gráfico (bien gráfico o numérico) que esté colocado de forma que ocupe el menor espacio posible de la pantalla y no interfiera la lectura de los datos a trabajar. Los datos de aciertos, errores e intentos aparecerán gráficamente en la estadística final que se obtendría al finalizar el OA a la que se accede desde la escena 5 mediante una flecha que indica <b>ver resultados</b>.</p> <p>Una flecha de avance para pasar a la escena siguiente. ➡</p>  		<p>En la parte superior aparecerá un texto que dirá: <b>SERES VIVOS-SERES INERTES</b>.</p> <p>La pantalla estará ocupada en su totalidad (salvo un espacio pequeño como de un par de renglones en la parte baja para colocar texto) por un paisaje en el que se verán seres vivos y seres inertes. Los seres inertes no realizarán movimiento alguno, pero los vivos realizarán los siguientes:</p> <p>El <b>ratón</b> realizaría unos movimientos en zigzag y volvería a su sitio.  El <b>conejo</b> realizaría unos giros imitando buscar comida y volvería a su sitio.  La <b>rana</b> (dibujada sobre la piedra) se lanzaría al agua y allí asomaría su cabeza.  Los <b>galápagos</b> (simulados entre cantos rodados) se tirarían al agua y volverían a salir a tomar el sol.  Los <b>huevos del nido</b> se romperían y saldrían unos patitos hasta lanzarse al detrás de sus padres.  Los <b>patos</b> nadarían junto a la orilla y volverían a su punto de salida.  Las <b>vacas</b> se moverían, imitando comer y girando volverían a su punto de partida.  El <b>águila</b>, simulada entre las ramas de los árboles se lanzaría por el ratón, lo cogería con sus garras y se lo llevaría al árbol.  De los dos <b>nidos de golondrina</b>, situados bajo el alero del tejado de la casa, saldría una golondrina, volaría por la pantalla y volvería a su nido.  La <b>mariposa</b> realizaría un pequeño vuelo y volvería a posarse en el sitio de inicio.  Los <b>peces</b> saltarían fuera del agua y volverían a caer.  El <b>pescador</b> podría sacar un pez del agua.  Las <b>hierbas</b> situadas bajo los árboles crecerían, y le saldrían flores por algunos sitios.  El <b>arbusto</b> crecería doble de tamaño y le saldrían algunas flores.  Los <b>árboles</b> darían flores y/o frutos que podrían caer al suelo y simular el crecimiento de alguna nueva planta.</p> <p>Cada vez que el niño/a active un ser vivo, además de realizar la acción, tantas veces como sea pinchado con el ratón, quedará resaltado de tal modo que el niño/a sepa que, ese ser vivo, ha sido activado ya en alguna ocasión.</p> <p>El programa deberá permitir acceder a la segunda parte (elegir las funciones que hacen los seres vivos) cuando haya activado al menos 12 seres vivos, de los 15 posibles.</p> <p>En la parte baja aparecerán seis rótulos con los siguientes textos:</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">NACEN.</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">SE REPRODUCEN</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">JAMÁS MUEREN.</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">SE RELACIONAN CON LOS DEMÁS.</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">RESPIRAN.</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">SE ALIMENTAN.</div> </div> <p>En base a estas respuestas se realizará el seguimiento de aciertos, errores e intentos. Cada vez que se acierte una de las etiquetas, ésta deberá quedar remarcada de algún modo: por ejemplo formándosele una especie de marco verde con destello. Las que active de modo incorrecto se remarcarán por ejemplo con una señal de prohibido el paso, tachando en rojo la etiqueta o cualquier otro método visual.</p>



Se incluirá el botón “ver solución” después de haber errado 10 veces. No implicaría que hubiera que utilizarlo forzosamente, ya que el niño/a puede seguir relacionando, pero si lo activa el programa presentaría la solución definitiva, resaltando todos los seres vivos representados en la escena.

Debe haber también, entonces, el botón “Volver a jugar” que permitirá comenzar después de haber visto la solución completa, o sin necesidad de ello, sólo porque el alumno/a así lo desee.

Una flecha de avance para pasar a la escena siguiente.



Colocaremos un contador de intentos, aciertos y errores de los diseñados por los compañeros de diseño gráfico (bien gráfico o numérico) que esté colocado de forma que ocupe el menor espacio posible de la pantalla y no interfiera la lectura de los datos a trabajar. Los datos de aciertos, errores e intentos aparecerán gráficamente en la estadística final que se obtendría al finalizar el OA y a los que se accede desde la página principal a través de la flecha que indica **ver resultados**.

Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (Duración y características).	Escena nº 2.
<p>Ayuda: <b>Viejo Mago</b>. Si se activa dirá: Los seres inertes son los que no tienen vida, por eso no nacen, ni crecen, ni se relacionan, ni se alimentan, ni se reproducen, ni mueren. Anímate y arrastra cada uno de ellos a su contenedor según sean <b>artificiales</b> (elaborados por el hombre) o <b>naturales</b> (no elaborados por el hombre).</p> <p>Botón “ver solución” después de haber errado cuatro veces. (La solución se la mostrará el ordenador colocando los objetos en el contenedor correspondiente)</p> <p>Botón “Volver a jugar”. Que permitirá comenzar después de haber visto la solución completa, o sin necesidad de ello, sólo porque el alumno/a así lo desee.</p> <p>Colocaremos un contador de intentos, aciertos y errores de los diseñados por los compañeros de diseño gráfico (bien gráfico o numérico) que esté colocado de forma que ocupe el menor espacio posible de la pantalla y no interfiera la lectura de los datos a trabajar. Los datos de aciertos, errores e intentos aparecerán gráficamente en la estadística final que se obtendría al finalizar el OA a la que se accede desde la escena 5 mediante una flecha que indica <b>ver resultados</b>.</p> <p>Una flecha de avance para pasar a la escena siguiente ➡</p>		<p>En la parte superior aparecerá un texto que dirá: <b>CLASIFICAMOS LOS SERES INERTES</b>.</p> <p>Ayuda: <b>Viejo Mago</b>. Si se activa dirá: Los seres inertes son los que no tienen vida, por eso no nacen, ni crecen, ni se relacionan, ni se alimentan, ni se reproducen, ni mueren. Anímate y arrastra cada uno de ellos a su contenedor según sean <b>artificiales</b> (elaborados por el hombre) o <b>naturales</b> (no elaborados por el hombre).</p> <p>Ocupando gran parte de la pantalla aparecerán dos grandes contenedores cada uno con un rótulo, el rótulo del de la izquierda dirá: <b>ARTIFICIALES</b> y en el de la derecha dirá: <b>NATURALES</b>. Si fuera posible su frente sería como transparente para que dejase ver los objetos que se depositan en él.</p> <p>En la parte baja de la pantalla estarán colocados una serie de objetos que podrán ser arrastrados y colocados en la zona correspondiente: Una casita de piedra o “chozo”, una rocas, una silla, una playa con mucha arena, un coche, una nube vertiendo agua, un sol, un patinete, un sombrero y una luna.</p> <p>Si se arrastran y colocan bien en su zona desaparecerán de la zona baja de la pantalla, en caso contrario volverían a colocarse en su sitio en dicha zona baja.</p> <p>Botón “ver solución” después de haber errado cuatro veces. (La solución se la mostrará el ordenador colocando los objetos en el contenedor correspondiente)</p> <p>Botón “Volver a jugar”. Que permitirá comenzar después de haber visto la solución completa, o sin necesidad de ello, sólo porque el alumno/a así lo desee.</p> <p>Colocaremos un contador de intentos, aciertos y errores de los diseñados por los compañeros de diseño gráfico (bien gráfico o numérico) que esté colocado de forma que ocupe el menor espacio posible de la pantalla y no interfiera la lectura de los datos a trabajar. Los datos de aciertos, errores e intentos aparecerán gráficamente en la estadística final que se obtendría al finalizar el OA y a los que se accede desde la página principal y que es una flecha que indica <b>ver resultados</b>.</p> <p>Una flecha de avance para pasar a la escena siguiente. ➡</p>

Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (Duración y características).	Escena nº 3.																				
<p>Ayuda: <b>Viejo Mago</b>. Si se activa aparecerá el siguiente texto: <b>Une mediante flechas las características con animales y/o plantas según corresponda.</b></p> <p>Botón “ver solución” después de haber errado cinco veces. (La solución se la mostrará el ordenador uniendo las características con animales y/o plantas correspondientes).</p> <p>Botón “Volver a jugar”. Que permitirá comenzar después de haber visto la solución completa, o sin necesidad de ello, sólo porque el alumno/a así lo desee.</p> <p>Colocaremos un contador de intentos, aciertos y errores de los diseñados por los compañeros de diseño gráfico (bien gráfico o numérico) que esté colocado de forma que ocupe el menor espacio posible de la pantalla y no interfiera la lectura de los datos a trabajar. Los datos de aciertos, errores e intentos aparecerán gráficamente en la estadística final que se obtendría al finalizar el OA a la que se accede desde la escena 5 mediante una flecha que indica <b>ver resultados</b>.</p> <p>Una flecha de avance para pasar a la escena siguiente. ➡</p>		<p>En la parte superior aparecerá un texto que dirá: <b>LOS ANIMALES Y LAS PLANTAS TIENEN PARECIDOS Y DIFERENCIAS.</b></p> <p>La pantalla estará dividida visualmente en tres zonas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• La de la izquierda contendrá un dibujo completo de un árbol con tronco, ramas, hojas , flores. También se verán las raíces debajo del suelo clavadas en el mismo (como si se hubiera dado un corte al terreno). [Si fuera posible la imagen sería una pequeña animación en la que se vería desde la semilla el crecimiento de la planta completa que, en este caso es un árbol, pero podría ser un arbusto cualquiera]</li><li>• La de la derecha contendrá el dibujo de una oveja con su corderito que comen hierba por el campo. [Podría ser una pequeña animación o dibujo gif en el que se viera comer a la oveja y a su cría]</li><li>• La parte central contendrá una serie de características, una debajo de otra, que o bien son compartidas por animales y plantas o bien son exclusivas de uno de ellos.</li></ul> <p>Los textos centrales serán:</p> <p style="text-align: center;"><b>Se comunican entre si.</b> <b>Nacen.</b> <b>Crecen.</b> <b>Comen de otros animales y plantas.</b> <b>Se reproducen.</b> <b>Caminan.</b> <b>Crecen a lo largo de toda su vida.</b> <b>Se alimentan.</b> <b>Ven y oyen.</b> <b>Fabrican su propio alimento.</b></p> <p>El programa debe permitir unir mediante flechas las características con animal y/o planta del siguiente modo:</p> <table><tr><td><b>Se comunican entre si.</b></td><td>➔ Animales.</td></tr><tr><td><b>Nacen.</b></td><td>➔ Animales y plantas.</td></tr><tr><td><b>Crecen.</b></td><td>➔ Animales y plantas.</td></tr><tr><td><b>Comen de otros animales y plantas.</b></td><td>➔ Animales.</td></tr><tr><td><b>Se reproducen.</b></td><td>➔ Animales y plantas.</td></tr><tr><td><b>Caminan.</b></td><td>➔ Animales.</td></tr><tr><td><b>Crecen a lo largo de toda su vida.</b></td><td>➔ Plantas.</td></tr><tr><td><b>Se alimentan.</b></td><td>➔ Animales y plantas.</td></tr><tr><td><b>Ven y oyen.</b></td><td>➔ Animales.</td></tr><tr><td><b>Fabrican su propio alimento.</b></td><td>➔ Plantas</td></tr></table> <p>Botón “ver solución” después de haber errado cinco veces. (La solución se la mostrará el ordenador uniendo los elementos con una flecha)</p> <p>Botón “Volver a jugar”. Que permitirá comenzar después de haber visto la solución completa, o sin</p>	<b>Se comunican entre si.</b>	➔ Animales.	<b>Nacen.</b>	➔ Animales y plantas.	<b>Crecen.</b>	➔ Animales y plantas.	<b>Comen de otros animales y plantas.</b>	➔ Animales.	<b>Se reproducen.</b>	➔ Animales y plantas.	<b>Caminan.</b>	➔ Animales.	<b>Crecen a lo largo de toda su vida.</b>	➔ Plantas.	<b>Se alimentan.</b>	➔ Animales y plantas.	<b>Ven y oyen.</b>	➔ Animales.	<b>Fabrican su propio alimento.</b>	➔ Plantas
<b>Se comunican entre si.</b>	➔ Animales.																					
<b>Nacen.</b>	➔ Animales y plantas.																					
<b>Crecen.</b>	➔ Animales y plantas.																					
<b>Comen de otros animales y plantas.</b>	➔ Animales.																					
<b>Se reproducen.</b>	➔ Animales y plantas.																					
<b>Caminan.</b>	➔ Animales.																					
<b>Crecen a lo largo de toda su vida.</b>	➔ Plantas.																					
<b>Se alimentan.</b>	➔ Animales y plantas.																					
<b>Ven y oyen.</b>	➔ Animales.																					
<b>Fabrican su propio alimento.</b>	➔ Plantas																					


necesidad de ello, sólo porque el alumno/a así lo desee.

Colocaremos un contador de intentos, aciertos y errores de los diseñados por los compañeros de diseño gráfico (bien gráfico o numérico) que esté colocado de forma que ocupe el menor espacio posible de la pantalla y no interfiera la lectura de los datos a trabajar. Los datos de aciertos, errores e intentos aparecerán gráficamente en la estadística final que se obtendría al finalizar el OA y a los que se accede desde la página principal y que es una flecha que indica **ver resultados**.

Una flecha de avance para pasar a la escena siguiente.





Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (Duración y características).	Escena nº 4.				
<p>Ayuda: <b>Viejo Mago</b>. Si se activa aparecerá el siguiente texto: <b>Pasa el ratón sobre las imágenes y observa su movimiento. Luego elige la respuesta correcta para cada caso.</b></p> <p>Botón “ver solución” después de haber errado cuatro veces. (La solución se la mostrará el ordenador resaltando la solución correcta).</p> <p>Botón “Volver a jugar”. Que permitirá comenzar después de haber visto la solución completa, o sin necesidad de ello, sólo porque el alumno/a así lo desee.</p> <p>Colocaremos un contador de intentos, aciertos y errores de los diseñados por los compañeros de diseño gráfico (bien gráfico o numérico) que esté colocado de forma que ocupe el menor espacio posible de la pantalla y no interfiera la lectura de los datos a trabajar. Los datos de aciertos, errores e intentos aparecerán gráficamente en la estadística final que se obtendría al finalizar el OA a la que se accede desde la escena 5 mediante una flecha que indica <b>ver resultados</b>.</p> <p>Una flecha de avance para pasar a la escena siguiente. </p>		<p>En la parte superior aparecerá un texto que dirá: <b>LOS SERES VIVOS SE RELACIONAN.</b></p> <p>En la pantalla aparecerán cuatro dibujos gif repartidos de manera que dos estén en la zona superior y dos en la inferior del siguiente modo:</p> <table><tr><td>Flores y abeja. Cuando pase el ratón sobre el dibujo se verá una abeja que vuela de una flor a otra hasta posarse.</td><td>Águila comiéndose a una paloma. Al pasar el ratón sobre el dibujo el águila imitará comer carne del animal cazado.</td></tr><tr><td>Burro comiendo hierba. Al pasar el ratón sobre el dibujo el burro imitará comer hierba.</td><td>Joven con un perro de compañía. Al pasar el ratón sobre el dibujo el perro correteará junto a su amo.</td></tr></table> <p>Cada dibujo llevará asociado un texto, del que habrá que elegir la opción acertada:</p> <p>Primer dibujo (flores con abeja) → Estas plantas utilizan al animal. → El animal utiliza a las plantas. → Se utilizan ambos a la vez.</p> <p>Segundo dibujo (Águila) → El águila se beneficia de la paloma. → La paloma se beneficia del águila. → Se benefician los dos.</p> <p>Tercer dibujo (Burro) → Las plantas utilizan al animal. → El animal utiliza a las plantas. → Se utilizan ambos a la vez.</p> <p>Cuarto dibujo (Joven/perro) → El perro se beneficia del joven. → El joven se beneficia del animal. → Se benefician los dos mutuamente.</p> <p>La soluciones deberían ser: Primer dibujo → Se utilizan ambos a la vez. Segundo dibujo → El águila se beneficia de la paloma. Tercer dibujo → Se utilizan ambos a la vez. Cuarto dibujo → Se benefician los dos mutuamente.</p>	Flores y abeja. Cuando pase el ratón sobre el dibujo se verá una abeja que vuela de una flor a otra hasta posarse.	Águila comiéndose a una paloma. Al pasar el ratón sobre el dibujo el águila imitará comer carne del animal cazado.	Burro comiendo hierba. Al pasar el ratón sobre el dibujo el burro imitará comer hierba.	Joven con un perro de compañía. Al pasar el ratón sobre el dibujo el perro correteará junto a su amo.
Flores y abeja. Cuando pase el ratón sobre el dibujo se verá una abeja que vuela de una flor a otra hasta posarse.	Águila comiéndose a una paloma. Al pasar el ratón sobre el dibujo el águila imitará comer carne del animal cazado.					
Burro comiendo hierba. Al pasar el ratón sobre el dibujo el burro imitará comer hierba.	Joven con un perro de compañía. Al pasar el ratón sobre el dibujo el perro correteará junto a su amo.					

El **Viejo Mago** que actuará a modo de ayuda dirá:

Si no acierta la solución recibirá siempre la misma información: **Busca un poco mejor, la solución es otra.**

Si acierta la solución las respuestas serán:

Primer dibujo → **Estupendo. Las abejas utilizan las flores para alimentarse y las flores se ayudan de las abejas y otros insectos, que llevan el polen de unas a otras, para reproducirse.**

Segundo dibujo -> **Estupendo. En este caso es sólo el águila quien se beneficia de la pobre paloma.**

Tercer dibujo → **Muy bien. Porque en muchas ocasiones no sólo el animal se beneficia de las plantas, sino que ellas utilizan al animal para dispersar sus semillas cuando el animal hace sus deposiciones por el campo.**

Cuarto dibujo → **Muy bien. Los dos se ayudan, se dan compañía y se benefician mutuamente.**



Botón “ver solución” después de haber errado cuatro veces. (La solución se la mostrará el ordenador resaltando la solución correcta).

Botón “Volver a jugar”. Que permitirá comenzar después de haber visto la solución completa, o sin necesidad de ello, sólo porque el alumno/a así lo desee.

Colocaremos un contador de intentos, aciertos y errores de los diseñados por los compañeros de diseño gráfico (bien gráfico o numérico) que esté colocado de forma que ocupe el menor espacio posible de la pantalla y no interfiera la lectura de los datos a trabajar. Los datos de aciertos, errores e intentos aparecerán gráficamente en la estadística final que se obtendría al finalizar el OA y a los que se accede desde la página principal y que es una flecha que indica **ver resultados**.

Una flecha de avance para pasar a la escena siguiente.



Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (Duración y características).	Escena nº 5.
<p>Ayuda: <b>Viejo Mago</b>. Si se activa aparecerá el siguiente texto: <b>Escoge aquellas características que son <u>exclusivas</u> de las personas. Aquellas que nos distinguen de los demás seres vivos.</b></p> <p>Tres dibujos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• La de la izquierda contendrá un dibujo (gif o no) completo de una gallina, un lagarto o cualquier otro animal.</li><li>• La parte central contendrá un dibujo (gif o no) de un joven.</li><li>• La de la derecha contendrá el dibujo (gif o no) de un cactus metido en una maceta.</li></ul> <p>Seis etiquetas:</p> <div><div>Nacer.</div><div>Pensar.</div><div>Crecer.</div><div>Leer.</div><div>Investigar.</div><div>Hacerse preguntas.</div></div> <p>Botón “ver solución”. <input type="radio"/></p> <p>Botón “Volver a jugar”. <input type="radio"/></p> <p>Colocaremos un contador de intentos, aciertos y errores de los diseñados por los compañeros de diseño gráfico (bien gráfico o numérico) que esté colocado de forma que ocupe el menor espacio posible de la pantalla y no interfiera la lectura de los datos a trabajar. Los datos de aciertos, errores e intentos aparecerán gráficamente en la estadística final que se obtendría al finalizar el OA a la que se accede desde la escena 5 mediante una flecha que indica <b>ver resultados</b>.</p> <p><b>Aparecerá la flecha de VER RESULTADOS.</b></p> <p>Para pasar a la página de resultados.</p> <div></div>		<p>En la parte superior aparecerá un texto que dirá: <b>LAS PERSONAS SOMOS SERES VIVOS.</b></p> <p>Ayuda: <b>Viejo Mago</b>. Si se activa aparecerá el siguiente texto: <b>Escoge aquellas características que son <u>exclusivas</u> de las personas. Aquellas que nos distinguen de los demás seres vivos.</b></p> <p>La pantalla estará dividida visualmente en tres zonas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• La de la izquierda contendrá un dibujo (gif o no) completo de una gallina, un lagarto o cualquier otro animal.</li><li>• La parte central contendrá un dibujo (gif o no) de un joven.</li><li>• La de la derecha contendrá el dibujo (gif o no) de un cactus metido en una maceta.</li></ul> <p>Debajo aparecerán las siguientes características, en forma de etiquetas:</p> <div><div>Nacer.</div><div>Pensar.</div><div>Crecer.</div><div>Leer.</div><div>Investigar.</div><div>Hacerse preguntas.</div></div> <p>Las soluciones son Pensar, Leer, Investigar y Hacerse preguntas. Cada vez que se acierte una de las etiquetas, ésta deberá quedar remarcada de algún modo: por ejemplo formándosele una especie de marco verde con destello. Las que active de modo incorrecto se remarcarán por ejemplo con una señal de prohibido el paso, tachando en rojo la etiqueta o cualquier otro método visual.</p> <p>Botón “ver solución” después de haber errado tres veces. (La solución se la mostrará el ordenador resaltando la solución correcta).</p> <p>Botón “Volver a jugar”. Que permitirá comenzar después de haber visto la solución completa, o sin necesidad de ello, sólo porque el alumno/a así lo desee.</p> <p>Colocaremos un contador de intentos, aciertos y errores de los diseñados por los compañeros de diseño gráfico (bien gráfico o numérico) que esté colocado de forma que ocupe el menor espacio posible de la pantalla y no interfiera la lectura de los datos a trabajar. Los datos de aciertos, errores e intentos aparecerán gráficamente en la estadística final que se obtendría al finalizar el OA y a los que se accede desde la página principal y que es una flecha que indica <b>ver resultados</b>.</p> <p><b>Aparecerá la flecha de VER RESULTADOS.</b></p> <p>Para pasar a la página de resultados.</p> <div></div> <p>Cada vez que se acierte una de las etiquetas, ésta deberá quedar remarcada de algún modo: por ejemplo formándosele una especie de marco verde con destello. Las que active de modo incorrecto se remarcarán por ejemplo con una señal de prohibido el paso, tachando en rojo la etiqueta o cualquier otro método visual. (Similar a la escena primera)</p>