

Descripción	Elementos gráficos / acciones	Elementos sonoros / acciones
<p>0-LA REPRESENTACIÓN DE LA TIERRA</p> <p>Presentación: Previo a las escenas de este OA fijaremos el escenario de partida. El escenario será el Laboratorio de Conocimiento del Medio. Entre otros elementos encontraremos mapas físicos, políticos, climáticos de España, Europa y América y un globo terráqueo girando (animación) que es el único elemento activo del laboratorio. El globo está dando vueltas sobre su eje. Al hacer clic sobre él éste se extiende como una manta que aumenta de tamaño generando un enorme planisferio que ocupa toda la pantalla... Así llegamos a nuestra pantalla menú principal. En ella se ven y se marcan claramente los puntos cardinales Norte, Sur, Este y Oeste que comienzan a parpadear de forma suave. También aparecerán los paralelos y los meridianos que aparecen de 20 en 20 grados. España estará marcada con rojo como punto de referencia. Los 4 puntos cardinales dan acceso a las 4 escenas.</p> <p>Cada vez que accedemos a una escena se escucha el título de la misma.</p>	<p>i_fb25_01_v00 Laboratorio de Conocimiento del Medio. a_fb25_01_v00 Globo terráqueo que se convierte en planisferio. i_fb25_02_v00 Mago: Planisferio</p>	<p>s_fb25_01_v00 La representación de la Tierra.</p>

ESCENA 1-LOS PUNTOS CARDINALES.

a) Presentación de los puntos cardinales. Puzzle de la Rosa de los Vientos.

Aparece un puzzle de la Rosa de los Vientos con 10-12 piezas, todas en forma de cuadrado de manera que en todo momento estamos viendo todas las piezas. Las piezas están descolocadas y las llevamos de una en una a sus lugares correspondientes haciendo clic sobre ellas y arrastrándolas al lugar que creemos adecuado. El programa no permitirá asignaciones erróneas por lo cual la solución del mismo será sencilla. En el caso de que resultara muy difícil para algún alumno, tras 7/8 movimientos sin conseguir colocar una pieza en su sitio, aparecerá automáticamente una imagen del puzzle resuelto, que se mantendrá durante 5 segundos. El programa contabilizará las ocasiones en que se ha recurrido a esta imagen-ayuda. El mago dirá ¿SABES DÓNDE ESTÁN LOS PUNTOS CARDINALES? DEMUÉSTRALO RESOLVIENDO ESTE PUZZLE DE LA ROSA DE LOS VIENTOS.

Terminado el puzzle de forma automática desaparecen los puntos cardinales de la Rosa de los Vientos y éstos aparecen en la parte superior de la pantalla. Los alumnos deben arrastrar cada punto cardinal al lugar que le corresponde. Para ello el mago dice: AHORA COLOCA LOS PUNTOS CARDINALES EN EL LUGAR QUE LES CORRESPONDE. El programa no permitirá asignaciones erróneas. La pantalla tendrá un contador de puntos que asignará 3 pto por acierto y restará 1 pto por fallo. Concluido el ejercicio se verá con claridad la puntuación obtenida en el ejercicio.

b) Juego: La búsqueda del tesoro. MAGO: AVANZA POR LA ISLA SIGUIENDO LAS INSTRUCCIONES DE LA BRÚJULA.

La pantalla presenta una isla rodeada de un mar embravecido con un par de palmeras. La característica más llamativa de esta isla es que su suelo es una enorme cuadrícula (como un cuaderno). En ella, en la parte inferior, hay una x de color rojo que indica el punto de partida y dice ESTÁS AQUÍ. A la derecha aparece una brújula que tiene debajo un cuadrado. La brújula les va dando instrucciones de dar pasos hacia (N-S-E-O-NE-NO-SE-SO) y el nº de pasos 1, 2 ó 3 lo indica el cuadrado inferior. Para que la brújula y el cuadrado se pongan en marcha es necesario que los alumnos pulsen en sucesivas ocasiones el botón BUSCA EL TESORO. Este botón será de color verde. Cada vez que el alumno lo pulsa la brújula indica el punto cardinal o dirección a seguir y el cuadrado inferior el nº de pasos o cuadrículas que debe avanzar en esa dirección. El alumno debe hacer clic en el lugar de la cuadrícula que la brújula y el cuadrado inferior le indican. Un simpático muñeco tipo esquemático avanza por la pantalla de forma similar a un peón en un tablero de ajedrez. Si el alumno sigue las indicaciones correctamente el muñeco avanza. Cada avance supondrá 3 pto. Si por el contrario el alumno se equivoca al marcar la cuadrícula de destino el muñeco no avanza y aparece una pequeña rosa de los vientos a modo de ayuda. Cada aparición de la rosa de los vientos resta un punto. Si hay un segundo error ante la misma instrucción el programa moverá al muñeco directamente y restará otros dos puntos. Tras seguir las instrucciones correctamente y de forma sucesiva se encuentra el tesoro. El programa registrará los errores que ha tenido el alumno. Entre instrucción e instrucción habrá unos 5-10 segundos para que los niños se sitúen con el ratón en el lugar correcto. Las instrucciones que da la brújula son siempre las mismas tres y dan lugar a tres juegos diferentes que saldrán de forma aleatoria para favorecer el interés del alumno.

Concluido el ejercicio se verá claramente el total de puntos conseguidos en esta escena. Con el botón adelante y pasando por el menú principal llegamos a la escena 2. En el menú principal el acceso a la escena 1 queda marcado, lo cual no impide acceder a esta escena tantas veces como el alumno lo desee.

a_fb25_02_v00
Puzzle de la Rosa
de los vientos
i_fb25_02_v00
Dibujo de la Rosa
de los Vientos a la
que hay que
colocarle los
puntos cardinales.
i_fb25_03_v00
Mago: ¿sabes
dónde están los
puntos cardinales?
 demuéstralo
 resolviendo este
 puzzle de la rosa
 de los vientos.
i_fb25_04_v00
Cuadro de
puntuación. Para
los dos ejercicios.
i_fb25_05_v00
Pantalla Isla con
cuadrícula.
a_fb25_03_v00
Botón Busca el
tesoro, brújula y
cuadrado inferior.
i_fb25_04_v00
Cuadro de
puntuación.
i_fb25_06_v00
Mago avanza por la
isla siguiendo las
instrucciones de la
brújula.
i_fb25_07_v00
Rosa de los vientos
ayuda.

s_fb25_02_v00 Los
puntos cardinales.
s_fb25_03_v00
Mago: ¿sabes dónde
están los puntos
cardinales?
 demuéstralo
 resolviendo este
 puzzle de la rosa de
 los vientos.
s_fb25_04_v00
Mago avanza por la
isla siguiendo las
instrucciones de la
brújula
s_fb25_05_v00
Bravo lo has
conseguido.

ESCENA 2- PARALELOS Y MERIDIANOS

A) Aparece el mago diciendo a los alumnos: ELIGE LA RESPUESTA CORRECTA. En la pantalla aparecerán los siguientes elementos:

1- **El texto** que presentamos a continuación:

Ya sabes que la : : : : : (Tierra, escuela, casa) es un planeta muy grande. Para situar un lugar en la superficie de la Tierra usamos unas líneas imaginarias. Unas van : : : : : (paralelas, torcidas, onduladas) “cortando la Tierra como si fuera en lonchas” de Este a : : : : : (Norte, Sur, Oeste) y se llaman paralelos. El paralelo más grande es el : : : : : (Ecuador, Meridiano de Greenwich, Polo Norte). Otras van de Norte a : : : : : (Este, Sur, Oeste) sur pasando siempre por los dos polos “cortando la Tierra como los gajos de una naranja” y se llaman Meridianos. El más conocido es el meridiano 0 ó : : : : : (Ecuador, Meridiano de Greenwich, Polo Norte) a partir del cual se establecen los grados de longitud Este u Oeste.

2- **Dos ilustraciones** que aparecen al final de este guión pueden servir para ilustrar lo que son paralelos y meridianos de forma sencilla. Aparecerán junto al texto.

3-**Ilustración: Planisferio** que nos sirve como pantalla menú principal con algunas modificaciones que comentaremos y con el tamaño adaptado a esta actividad. Es importante que el alumno pueda ver el texto y el planisferio con comodidad al mismo tiempo para trabajar adecuadamente. El planisferio destacará con especificación de sus nombres los siguientes elementos: Paralelos y meridianos (especialmente Ecuador y meridiano de Greenwich), Polo Norte y Polo Sur, los 4 puntos cardinales. Aparecerá debajo del texto.

El programa no permitirá asignaciones erróneas. La pantalla tendrá de nuevo un contador de puntos que asignará 3 pto por acierto y restará 1 pto por fallo. Concluido el ejercicio se verá la puntuación obtenida por el alumno.

B) Mago : En este juego vas a convertirte en un caza-recompensas. Los atracadores del banco han escapado a distintos países. Localiza las coordenadas en el planisferio, haz clic sobre el punto localizado y escribir el nombre del país que aparece para recibir la recompensa que el banco ofrece por su localización.

En la pantalla aparecerá el planisferio que venimos utilizando. Así mismo aparecerán las 4 caras de los ladrones con un sombrero clásico y pinta de mafiosillos de novela negra. Junto a cada cara tenemos un espacio para escribir el nombre del país en el que se encuentra cada ladrón (tipo ahorcado). Al hacer clic sobre cada cara aparecerán las coordenadas de un paralelo y un meridiano. La tarea del alumno consiste en buscar este punto en el planisferio. Una vez localizado el punto el alumno hace clic y aparece el malhechor de cuerpo entero y el nombre del país. Entonces debe escribir el nombre del país junto a la cara del ladrón. Al hacerlo aparecerá junto al nombre del país una bolsa tipo recompensa con 10 puntos en su interior. La tarea es la misma con los tres ladrones restantes. Los países y coordenadas en los que se encuentran los ladrones son los siguientes:

1-Cerebro (cerebro del grupo) : Se ha escondido en México. Paralelo 20º Latitud Norte, Meridiano 100º Longitud Oeste.

2-Schumacher (conductor): Se ha escondido en China. Paralelo 40º Lat. Norte, Meridiano 100º Long. Este.

3-Gatillo rápido (hábil con la pistola): Escondido en Australia. Paralelo 20º lat. Sur. Meridiano 140º Long. Este.

4-Manos de seda (ninguna caja fuerte se le resiste): Escondido en India. Paralelo 20º Latitud Norte, Meridiano 80º Longitud Oeste.

Como pudiera haber algún alumno que no fuera capaz de realizar la actividad habrá un botón me rindo que le marca al niño los puntos de coordenadas de uno en uno pero sólo una localización cada vez que pulsas el botón. Con el botón me rindo la puntuación es 0. Concluido el ejercicio se verá la puntuación obtenida por el alumno el cual recibirá una saca de dinero antes de pasar a la siguiente actividad.

i_fb25_08_v00
Mago: Elige la respuesta correcta

i_fb25_09_v00
Pantalla con texto, dos globos uno sólo con paralelos y otro sólo con meridianos.

Pequeño planisferio.
a_fb25_04_v00
Planisferio localizador (guión)

i_fb25_10_v00
Pantalla con los ladrones y texto mago explicando el juego caza-recompensas

i_fb25_11v00
Botón me rindo.
a_fb25_05_v00
Saco con dinero de la recompensa.

i_fb25_04_v00
Cuadro de puntuación.

s_fb25_06_v00
Paralelos y meridianos.
s_fb25_07_v00
Mago: Elige la respuesta correcta
s_fb25_08_v00
Felicitación. Eres un gran caza-recompensas. Muy bien.

<p>C) Los mapas. Tipos de mapas.</p> <p>Los alumnos tendrán que completar el siguiente texto con las palabras que aparecen en el margen superior de la pantalla y que aparecen subrayadas. La resolución será sencilla al no permitir el programa asignaciones erróneas.</p> <p>TEXTO: Los <u>mapas</u> se utilizan para representar gráficamente sobre un plano la superficie <u>terrestre</u> en pequeño tamaño. Por ejemplo España es muy grande pero podemos representarla con un mapa en una <u>hoja</u> de papel para poder estudiarla aunque éste no es su tamaño real.</p> <p>Los mapas pueden ser de muchos <u>tipos</u> dependiendo de lo que deseemos representar. Los principales tipos de mapas son:</p> <p><u>Políticos</u>: Países, Comunidades Autónomas, provincias, etc...</p> <p><u>Físicos</u>: llanuras, mesetas, montañas...</p> <p><u>Climáticos</u>: Distribución de temperaturas, vientos, lluvias, etc....</p> <p>Junto a este texto y aparecen tres mapas de España, uno político con las CCAA o las provincias, otro físico presentando la orografía (montañas, cordilleras, mesetas, llanuras, valles y ríos) y finalmente uno climático indicando temperaturas máximas y mínimas, vientos, lluvias, nubes y bajas presiones que penetran en la Península por el Oeste. Estos mapas ilustrarán la pantalla al tiempo que ayudarán al alumno a completar el texto y debajo de cada uno estará escrito: mapa político, mapa físico y mapa climático. A tal efecto el mago dirá. COMPLETA EL TEXTO CON LAS PALABRAS CORRECTAS.</p> <p>El programa no permitirá asignaciones erróneas. La pantalla tendrá de nuevo un contador de puntos que asignará 3 ptos por acierto y restará 1 pto por fallo. Concluido este ejercicio desaparecerán los tres mapas mencionados anteriormente manteniéndose en la parte superior de la pantalla el texto anterior sobre los tipos de mapas. En la parte inferior de la pantalla irán apareciendo de dos en dos 6 mapas: 2 políticos, 2 físicos y 2 climáticos de las Comunidades de Extremadura, Murcia y Galicia. Aparecerán también en pantalla tres tubos de los que sirven para guardar mapas enrollados. Los tres tubos dicen: mapas políticos, mapas físicos y mapas climáticos. Al hacer clic sobre cualquier mapa, éste se enrolla y entonces el alumno puede guardarlo en el tubo correspondiente a modo de respuesta. En definitiva los alumnos tendrán que decir de qué tipo son estos mapas colocando cada uno en el tubo correspondiente. El mago dirá GUARDA CADA MAPA EN EL TUBO QUE LE CORRESPONDE.</p> <p>El programa no permitirá asignaciones erróneas. El contador de puntos seguirá contando y asignará 3 ptos por acierto y restará 1 pto por fallo. La puntuación máxima será de 18 ptos. Con la flecha adelante y a través del menú principal pasamos a la escena 3.</p>	<p>i_fb25_12_v00 Texto con un mapa político, otro físico y otro climático. i_fb25_13_v00 Completa el texto con las palabras correctas. i_fb25_04_v00 Cuadro de puntuación. i_fb25_14_v00 Mapa político Extremadura y Galicia. i_fb25_15_v00 Mapa climático Murcia y Galicia. i_fb25_16_v00 Mapa físico Extremadura y Murcia. i_fb25_17_v00 Mago: Guarda cada mapa en el tubo que le corresponde. i_fb25_04_v00 Cuadro de puntuación.</p>	<p>s_fb25_09_v00 Locución: Los mapas: Tipos de mapas. s_fb25_10_v00 Completa el texto con las palabras correctas. s_fb25_11_v00 Mago: Guarda cada mapa en el tubo que le corresponde. s_fb25_05_v00 Bravo lo has conseguido.</p>
---	---	---

ESCENA 3- ¿ CÓMO NOS ORIENTAMOS FUERA DE CASA?

En esta actividad trabajamos la orientación en el espacio.

La pantalla contará con tres ilustraciones más un pequeño texto. Las ilustraciones tendrán los elementos que comentamos a continuación:

Ilustración 1: Un niño o niña con los brazos en cruz con el brazo derecho señalando el Este por donde está saliendo el Sol. El brazo izquierdo señala al Oeste a la espalda del niño/a está el Sur y de frente al niño/a está el Norte.

Ilustración 2: En esta ilustración es mediodía. Aparecen los puntos cardinales y la misma niño/a anterior. El sol está al Sur.

Ilustración 3: El Sol está terminando de ponerse y es casi de noche. Aparece el niño/a y con los brazos en cruz. El sol se está poniendo por el Oeste. En el Norte y por tanto frente al niño se intuye la Osa Mayor.

También aparecerá en la pantalla un texto que es el siguiente: TEXTO: El Sol sale por el Este y se pone por el Oeste. Al amanecer colócate con los brazos en cruz de tal manera que tu brazo derecho señale el lugar por donde sale el sol (Este) y tu brazo izquierdo señalando el lugar por el que se pone (Oeste). Al frente tendrás el Norte y a tus espaldas encontrarás el Sur. Además a mediodía el Sol está siempre en el Sur. Por la noche la Osa Mayor siempre marca el norte . Si todo esto no te sirve para orientarte siempre te queda la brújula.

Los alumnos se apoyarán en las ilustraciones para poder completar el texto. Las palabras con las que se completa el texto aparecen de arriba hacia abajo en el margen derecho (Las palabras este y oeste se utilizan en dos ocasiones en el mismo texto).

Para que los alumnos comiencen la actividad el mago dice: OBSERVA LAS ILUSTRACIONES Y COMPLETA ESTE TEXTO.

Los alumnos completan el texto cogiendo cada palabra con el ratón y colocándola en el espacio en blanco del texto correspondiente. El programa no permitirá asignaciones erróneas. La pantalla tendrá de nuevo un contador de puntos que asignará 3 ptos por acierto y restará 1 pto por fallo. La puntuación máxima será de 27 ptos. Concluido el ejercicio se podrá ver con claridad la totalidad de puntos conseguidos. Así pasaremos al menú principal para acceder a la escena 4.

i_fb25_18_v00
Pantalla con
texto y tres
pequeñas
ilustraciones
según guión.

i_fb25_19_v00
observa las
ilustraciones
y completa
este texto.

i_fb25_04_v00
Cuadro de
puntuación.

s_fb25_12_v00
Locución: ¿Cómo
nos orientamos fuera
de casa?

s_fb25_13_v00
observa las
ilustraciones y
completa este texto.

ESCENA 4 –JUEGO DE VERDADERO Y FALSO Y PREMIOS

En esta escena trabajamos los puntos tratados en las escenas anteriores y podemos comprobar los conocimientos adquiridos a través del juego de verdadero o falso.

A)El mago dirá: CONTESTA A LAS PREGUNTAS Y CONSIGUE LLEGAR AL TESORO. Juego de Verdadero o Falso. Sobre la pantalla aparecerán de una en una 10 preguntas que los alumnos deben responder. Con cada respuesta van avanzando casillas sobre las cuadrículas de la isla. La pantalla es la isla de la actividad 1.4 de la búsqueda del tesoro. Aparecerá también la brújula indicando el punto cardinal que se ha seguido y el cuadrado debajo indicando el número de pasos que se han dado. Esta actividad muestra aleatoriamente 10 preguntas de un paquete de 50 con lo cual cada vez que el alumno accede a esta actividad ésta es diferente. Cada vez que el alumno acierta una pregunta avanza en dirección al tesoro. Si no acierta, no avanza. El alumno conseguirá llegar al tesoro acertando 8 de las preguntas. Al acertar las 8 preguntas, o al terminar con las 10 preguntas aparecerá el tesoro. Si lo han conseguido salta el mensaje: MUY BIEN. Si no lo han conseguido saltará el mensaje INTÉNTALO DE NUEVO, SEGURO QUE LO CONSIGUES. Este juego no tiene cuadro de puntuación. Este ejercicio puede utilizarse con distintas finalidades: motivadoras, evaluadoras, didácticas... Las preguntas versan sobre las 4 escenas trabajadas y son las siguientes:

PREGUNTAS (las afirmaciones falsas aparecen con una F).

- 1-Cádiz está en el sur de España.
- 2-Cáceres está en el SO de España.
- 3-Los países aparecen en un mapa físico. F
- 4-Las montañas aparecen en los mapas físicos.
- 5-Barcelona esta en el N E de España.
- 6-Granada está en el Norte de España. F
- 7-Murcia está en el Norte de España. F
- 8-Tarragona está en el SO de España. F
- 9-El trópico de cáncer es un paralelo.
- 10-El trópico de capricornio es un meridiano. F
- 11-El de Greenwich es un paralelo. F
- 12-El Ecuador es un paralelo.
- 13-Los paralelos y meridianos son líneas imaginarias.
- 14-Los paralelos cortan la tierra de Oeste a Este.
- 15-Los meridianos cortan la Tierra de Norte a Sur pasando siempre por los polos.
- 16- Un mapa que indica las temperaturas es un mapa político. F.
- 17-El sol sale todas las mañanas por el Oeste. F
- 18-En el mediodía si caminamos hacia el Sol caminamos hacia el Sur.
- 19-Si por la noche quieres avanzar hacia el Norte debes caminar en dirección a la Osa Mayor.
- 20-El sol se pone por el Este. F.
- 21-Si acaba de salir el sol y caminas hacia él vas en dirección Este.
- 22-Esta flecha marca dirección Norte. (Introducir dibujo de flecha marcando el N)
- 23-Una borrasca aparece en un mapa político. F
- 24-Un paralelo y un meridiano determinan un punto.

i_fb25_05_v00
Pantalla Isla con cuadrícula..

i_fb25_20_v00
El mago dirá:
Contesta a las preguntas y consigue llegar al tesoro.

a_fb25_03_v00
Botón Busca el tesoro, brújula y cuadrado inferior.

a_fb25_05_v00
Van saliendo las preguntas de una en una de una base de 50. Salen sólo 10 para cada juego.

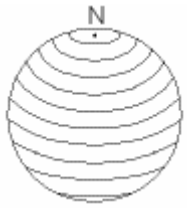
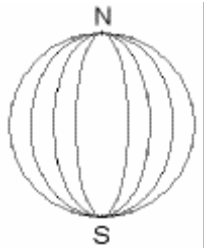
s_fb25_14_v00
Locución: Juego de verdadero y falso y premios.

i_fb25_15_v00
El mago dirá:
Contesta a las preguntas y consigue llegar al tesoro.

s_fb25_16_v00 Muy bien.

s_fb25_17_v00
Inténtalo de nuevo. Seguro que lo consigues.

<p>25-Las líneas imaginarias que cortan la Tierra “como gajos de naranja” son meridianos.</p> <p>26-Las líneas imaginarias que cortan la tierra “como en lonchas” son meridianos. F</p> <p>27-Un planisferio es un mapa de todo el mundo.</p> <p>28-Las corrientes de aire aparecen en los mapas climáticos.</p> <p>29-los ríos aparecen en los mapas políticos. F</p> <p>30-¿Existen el polo Norte y el polo Sur?</p> <p>31-¿Existen el polo Este y el polo Oeste?</p> <p>32-La brújula es un aparato que nos sirve para orientarnos.</p> <p>33-La Osa Mayor es un animal. F</p> <p>34-Las llanuras y mesetas aparecen en los mapas físicos.</p> <p>35-La Rosa de los Vientos es una flor. F</p> <p>36-La Rosa de los Vientos nos informa de las corrientes de aire.</p> <p>37-La Rosa de los Vientos contiene los puntos cardinales.</p> <p>38-Acaba amanecer y camino con el sol a mis espaldas, por lo tanto voy hacia el sur. F</p> <p>39-Acaba amanecer y camino con el sol a mis espaldas, por lo tanto voy hacia el Oeste.</p> <p>40-Los paralelos indican Latitud norte o sur.</p> <p>41-Los meridianos indican Longitud Este u Oeste.</p> <p>42-Al punto cardinal SE se le puede llamar Sureste o Sudeste.</p> <p>43-Al punto cardinal SO se le puede llamar Sudoeste o Suroeste.</p> <p>44-Al punto cardinal NO se le puede llamar Noroeste o Nordoeste. F</p> <p>45-Antiguamente los marineros para navegar por la noche se orientaban gracias a la Osa Mayor.</p> <p>46-El meridiano de Greenwich indica longitud 0º.</p> <p>47-El ecuador indica longitud 0º. F</p> <p>48-El ecuador es un paralelo que divide la Tierra en Hemisferio Norte y hemisferio Sur.</p> <p>49-El ecuador es el paralelo más grande e indica latitud 0º.</p> <p>50-Mirando un mapa el Oeste está a nuestra izquierda y el Este a nuestra derecha.</p> <p>B) En esta actividad aparecerá el mago muy satisfecho diciendo: HA LLEGADO EL MOMENTO DE DAROS A CONOCER VUESTRA PUNTUACIÓN TOTAL Y ENTREGAROS VUESTRO DIPLOMA .</p> <p>A tal efecto aparecerá en la pantalla dos botones: VER RESULTADOS y VER DIPLOMA. Al hacer clic sobre VER RESULTADOS aparecen los resultados obtenidos por escena y por actividad. La pantalla ofrecerá la posibilidad de imprimir estos resultados. En el botón VER DIPLOMA al hacer clic sobre el aparecerá el diploma que al alumno le corresponde por la puntuación obtenida. Los diplomas van precedidos de una frase alusiva al rendimiento y también podrán imprimirse. Los niveles de los diplomas serán los siguientes:</p> <p>A) Has estado genial y por ello te nombro Cartógrafo Real del Reino de España.</p> <p>B) Todavía puedes hacerlo mejor pero no has estado mal por ello te nombro: Ayudante del Cartógrafo Real del Reino de España.</p> <p>C) Debes esforzarte más. Te recomiendo que repitas este objeto de aprendizaje. Puedes hacerlo mucho mejor. Mientras tanto te nombro: APRENDIZ de cartógrafo del Reino de España.</p> <p>Finalmente y de forma automática el mago se despide con un Adiós y se marcha volando en un mapa convertido en alfombra voladora. (Animación).</p>	<p>i_fb25_21_v00</p> <p>Mago: Ha llegado el momento de daros a conocer vuestra puntuación total y entregaros vuestro diploma .</p> <p>i_fb25_22_v00</p> <p>Pantalla con botón ver resultados y ver diploma.</p> <p>i_fb25_23_v00</p> <p>Pantalla con los resultados.</p> <p>i_fb25_24_v00</p> <p>Pantalla con el diploma.A, B ó C.</p> <p>sim_fb25_01_v00</p> <p>Mago volando sobre el planisferio convertido en alfombra voladora y diciendo adiós.</p>	<p>s_fb25_18_v00</p> <p>Mago: Ha llegado el momento de daros a conocer vuestra puntuación total y entregaros vuestro diploma.</p> <p>s_fb25_19_v00</p> <p>Mago diciendo adiós.</p>
---	--	--



Para conseguir los mapas estas tres direcciones pueden ser útiles.

<http://www.lib.utexas.edu/maps/>

<http://www.worldatlas.com/webimage/countrys/eu.htm>

http://www.ub.es/medame/euro_map.html
