

OBJETO DE APRENDIZAJE N° 14.

CLASIFICACIÓN DE LOS SERES VIVOS.

Tercer Ciclo de Educación Primaria.

OBJETIVOS.

- Conocer, identificar y diferenciar algunos animales del medio natural próximo al alumno/a, partiendo de algunas de sus cualidades o propiedades más fácilmente observables: número de patas, protección externa, tipo de reproducción...
- Conocer, identificar y diferenciar algunas plantas del medio natural próximo al alumno/a, partiendo de algunas de sus cualidades o propiedades más fácilmente observables: hoja, tamaño, tiene espinas o no...
- Identificar y diferenciar seres vivos (animales y plantas) como seres pertenecientes a distintos grupos que los científicos han ido elaborando a lo largo de la historia.

CONTENIDOS.

Conceptuales:

- Clasificación de los seres vivos.
 - Los animales: invertebrados:
 - Poríferos. (Esponjas).
 - Celentéreos. (Medusas y corales)
 - Gusanos.
 - Moluscos.
 - Artrópodos.
 - Equinodermos. (Erizos y estrella de mar)
 - Los animales: vertebrados:
 - Peces.
 - Anfibios.
 - Reptiles.
 - Aves.
 - Mamíferos.
 - Las plantas:
 - Hierbas.
 - Arbustos.
 - Árboles.

Procedimentales:

- Elaboración y resolución de claves dicotómicas con animales del entorno próximo.
- Elaboración y resolución de claves dicotómicas con plantas del entorno próximo.
- Mediante el juego del tipo “¿Quién es quién?”, reconocimiento y diferenciación de 24 seres vivos del entorno próximo.

ACTIVIDADES.

1. A la primera escena se llega desde un gato y un perro que parecen estar enfados el uno con el otro. El alumno/a, partiendo de los datos de 6 animales que se presentan en una tabla, tendrá que ir resolviendo, una a una, cuatro claves dicotómicas. Cada una comienza por un criterio distinto. En la cuarta clave el alumno/a, no sólo deberá colocar las etiquetas de los nombres de los animales, sino que además, tendrá que colocar los grupos y subgrupos que faltan en la misma. Pretendemos que comprenda que, aunque existen criterios universales de clasificación, cuando el grupo de animales es pequeño y cercano, podemos utilizar esta herramienta que es totalmente válida y de más fácil elaboración y manejo.
2. A la segunda escena se llega desde un grupo de árboles frondosos. El alumno/a, partiendo de los datos de 7 plantas (vegetales) que se presentan en una tabla, tendrá que ir resolviendo, una a una, dos claves dicotómicas. Cada una comienza por un criterio distinto. En la segunda clave, el alumno/a no sólo deberá colocar las etiquetas de los nombres de las plantas, sino que además tendrá que colocar los grupos y subgrupos que faltan en la misma. Pretendemos que comprenda que, aunque existen criterios universales de clasificación, cuando el grupo de plantas es pequeño y cercano podemos utilizar esta herramienta que es totalmente válida y de más fácil elaboración y manejo...
3. A la tercera escena se llega desde un grupo de niños jugando a la gallinita ciega. El alumno/a, tendrá que localizar un determinado ser vivo. Recibe, una a una, las características que tiene ese ser vivo y él/ella tendrá que ir tachando los seres vivos que no cumplan dicha característica. Así seguirá hasta llegar a la solución definitiva. Aquí, mediante este juego, tendrá que repasar un buen número de veces conceptos de los arriba indicados (animal-planta, vertebrado-invertebrado, mamífero)

EVALUACIÓN.

La podremos realizar mediante:

- 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.
- Actividades de ampliación emanadas de las trabajadas en el ordenador.

PLANTILLA DE DESTALLES DEL DESARROLLO DE OBJETOS DE APRENDIZAJE.

Proyecto.	Ciencia, Geografía e Historia.	Repositorio.	rp_ciengehi	Unidad Didáctica.	Clasificación de los seres vivos, OA14.	Representante de Contenidos.	Tomás Duro Hernández.
-----------	--------------------------------	--------------	-------------	-------------------	---	------------------------------	-----------------------

Nombre del archivo: **g_fc14_01v01**Nombre o referencia del Módulo de contenidos u Objeto de aprendizaje: **Clasificación de los seres vivos.**

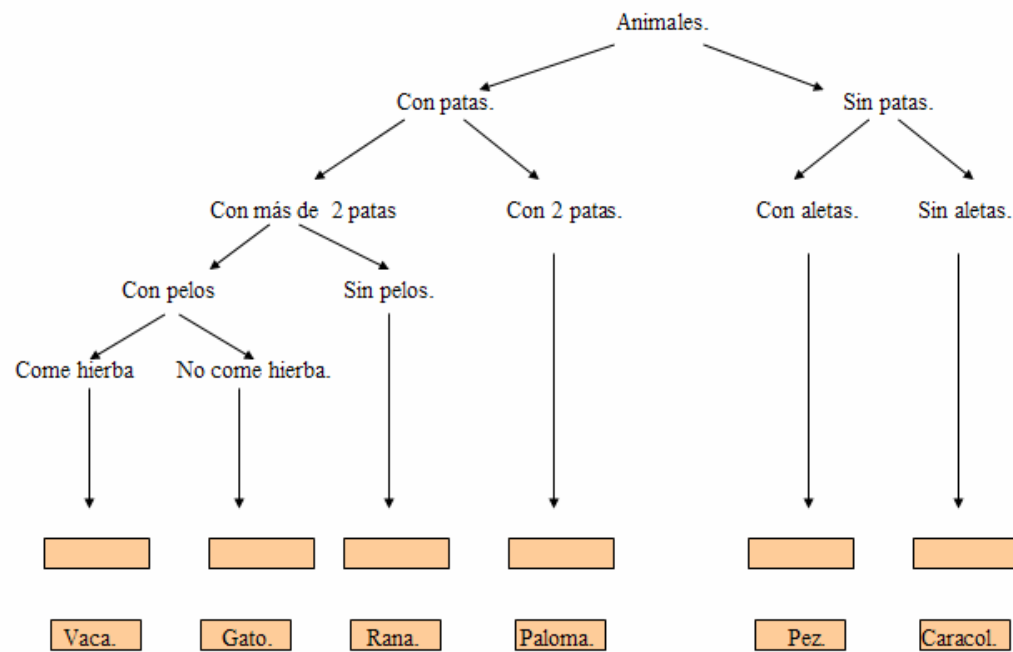
Título del objeto de aprendizaje.	Descripción general de la historia.	Nº de escenas.	Descripción de las escenas
CLASIFICACIÓN DE LOS SERES VIVOS.	<p>Existirá una página inicial a la que habrá que volver cada vez que se trabaje una de las actividades programadas y también para ver los resultados y/o salir de la aplicación.</p> <p>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. La segunda escena está compuesta por cuatro claves que habrá que evaluar por separado. La tercera escena está compuesta por dos claves que también deben evaluarse por separado. La 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.</p> <p>Salir del programa. ➡</p>	<p>4 (1 + 3)</p> <p>Al final también incluiremos una pantalla o escena de resultados.</p>	

Elementos gráficos a incluir y características.		Escena nº 1 (Escena principal)
<p>Ayuda: Viejo Mago: Pincha con tu ratón sobre cualquiera de las 3 zonas activas y aprenderás cuestiones importantes sobre la clasificación de los seres vivos. Juega a clasificarlos y localizarlos.</p> <p>Cuando se hayan trabajado todas las escenas aparecerá una flecha en la parte inferior, que nos llevará a la página de resultados.</p> <p>Ver resultados. ➡</p>		<p>En la parte superior de la pantalla aparecerá el título del OA: Clasificación de los seres vivos.</p> <p>Ayuda: Viejo Mago: Pincha con tu ratón sobre cualquiera de las 3 zonas activas y aprenderás cuestiones importantes sobre la clasificación de los seres vivos. Juega a clasificarlos y localizarlos.</p> <p>La pantalla estará ocupada por un dibujo que representará un paisaje, en el que las 3 zonas activas, que darán paso a las escenas 2, 3 y 4 serán: Perro y gato → Escena 2 (APRENDEMOS A CLASIFICAR ANIMALES) Grupo de árboles frondosos. → Escena 3 (APRENDEMOS A CLASIFICAR PLANTAS) Niños jugando a la gallinita ciega → Escena 4 (IDENTIFICACIÓN DE SERES VIVOS. Juego de ¿quién es quién?)</p> <p>El dibujo podría ser del siguiente modo: En el centro de la pantalla hay una niña con los ojos tapados por un pañuelo y otro grupo de niños alrededor jugando a la gallinita ciega. En el vértice inferior derecho hay un gato con los pelos erizados porque hay un perro ladrándole. Al otro lado hay un grupo de árboles frondosos. El resto estará ocupado por rosales, bancos, farolas etc., que representan un parque de nuestros pueblos o ciudades.</p> <p>Cuando el niño/a pasa el ratón por encima de esas zonas se activarán. Para que reconozca que son activas cambiarán de intensidad de color o realizarán algún movimiento, además aparecerá, del modo que mejor parezca a los compañeros de diseño los textos siguientes: Escena 2 → Clasificamos animales. Escena 3 → Clasificamos plantas. Escena 4 → Localiza de quién se trata. y pinchando sobre ellas se pasará a las distintas escenas.</p> <p>Cuando se hayan trabajado todas las escenas aparecerá una flecha en la parte inferior, que nos llevará a la página de resultados.</p> <p>Ver resultados. ➡</p>

<div><div>Elementos gráficos a incluir y características.</div><div><p>Ayuda: Viejo Mago. Si se activa abrirá una nueva ventana por delante de la zona de actividad, menor que aquella, que permanecerá abierta mientras esté el ratón sobre el Mago.</p><p>El texto será el siguiente:</p><p>Fíjate bien en la tabla de animales y su contenido. Te hará falta para resolver las claves que te propongo.</p><p>¡Ánimo!</p><p>Ayuda: Viejo Mago (Cuando se realiza la clave número 3): Ahora prueba tú a colocar cada etiqueta en su sitio, completando toda la clave. Para ayudarte te damos ya colocadas algunas en su lugar correspondiente. Aquí no cuenta el tiempo así que procura pensar antes de arrastrarlas para resolver la clave con el menor número posible de intentos.</p><div><div>Botón “ver solución”. Botón “Volver a jugar”.</div><div><div><div></div><div></div></div></div><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 página principal mediante una flecha que indica ver resultados.</p><div><div>Una flecha de avance para pasar a la escena principal.</div><div><div></div></div></div></div></div></div>	<div><div>Escena nº 2.</div><div><p>En la parte superior aparecerá un texto que dirá: APRENDEMOS A CLASIFICAR ANIMALES.</p><p>En el tercio superior aparecerá una tabla como la que sigue: (deberá permanecer inalterable con las 4 claves dicotómicas distintas que aparecerán por debajo)</p><table><tr><td></td><td>Gato.</td><td>Rana.</td><td>Vaca.</td><td>Caracol.</td><td>Pez.</td><td>Paloma.</td></tr><tr><td>Patas.</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>-</td><td>Aletas.</td><td>2</td></tr><tr><td>Esqueleto.</td><td>Sí</td><td>Sí</td><td>Sí</td><td>No</td><td>Sí</td><td>Sí</td></tr><tr><td>Superficie.</td><td>Pelos</td><td>Piel lisa</td><td>Pelos</td><td>Concha</td><td>Escamas</td><td>Plumas</td></tr><tr><td>Respira por...</td><td>Pulmones</td><td>Pulmones</td><td>Pulmones</td><td>Pulmones</td><td>Branquias</td><td>Pulmones</td></tr><tr><td>Se reproducen...</td><td>Vivíparos</td><td>Ovíparos</td><td>Vivíparos</td><td>Ovíparos</td><td>Ovíparos</td><td>Ovíparos</td></tr><tr><td>Vive en...</td><td>Tierra</td><td>Tierra/agua</td><td>Tierra</td><td>Tierra</td><td>Agua</td><td>Tierra</td></tr></table><p>En los dos tercios inferiores aparecerán de manera sucesiva tres esquemas o claves dicotómicas en forma de árbol, en el que <u>los alumnos/as sólo tendrán que colocar las etiquetas con los nombres de los seis animales en el sitio correspondiente.</u> En el cuarto esquema o claves que se presenta, además de las etiquetas con el nombre de los seis animales, deberá colocar todas las etiquetas de grupos y subgrupos correspondientes.</p></div></div>		Gato.	Rana.	Vaca.	Caracol.	Pez.	Paloma.	Patas.	4	4	4	-	Aletas.	2	Esqueleto.	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Superficie.	Pelos	Piel lisa	Pelos	Concha	Escamas	Plumas	Respira por...	Pulmones	Pulmones	Pulmones	Pulmones	Branquias	Pulmones	Se reproducen...	Vivíparos	Ovíparos	Vivíparos	Ovíparos	Ovíparos	Ovíparos	Vive en...	Tierra	Tierra/agua	Tierra	Tierra	Agua	Tierra
	Gato.	Rana.	Vaca.	Caracol.	Pez.	Paloma.																																												
Patas.	4	4	4	-	Aletas.	2																																												
Esqueleto.	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí																																												
Superficie.	Pelos	Piel lisa	Pelos	Concha	Escamas	Plumas																																												
Respira por...	Pulmones	Pulmones	Pulmones	Pulmones	Branquias	Pulmones																																												
Se reproducen...	Vivíparos	Ovíparos	Vivíparos	Ovíparos	Ovíparos	Ovíparos																																												
Vive en...	Tierra	Tierra/agua	Tierra	Tierra	Agua	Tierra																																												

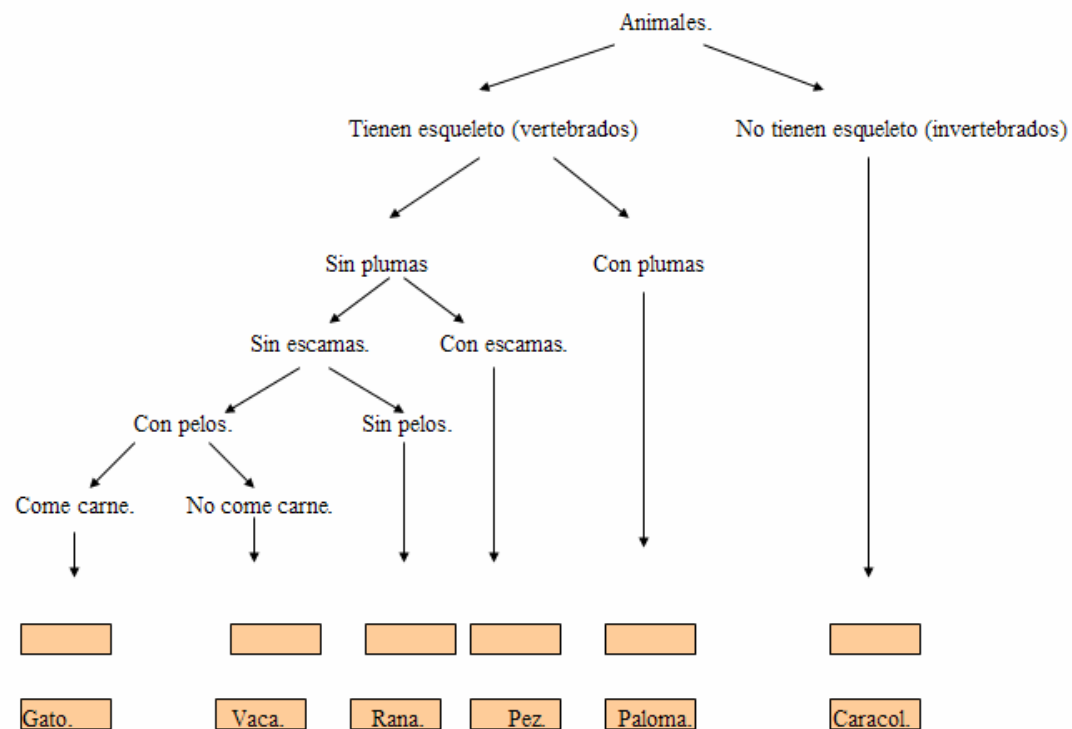
1ª clave dicotómica:

Cerrar pantalla completa



En la parte baja de la pantalla, bajo las etiquetas en blanco que el niño/a debe llenar, estarán colocadas las seis etiquetas, con los nombres de los seis animales, **desordenadas** (en una posición distinta a la indicada arriba). Deben permitir ser arrastradas y pegadas en su sitio correspondiente. Si la llevan a un sitio equivocado será devuelta por el programa a su sitio original.

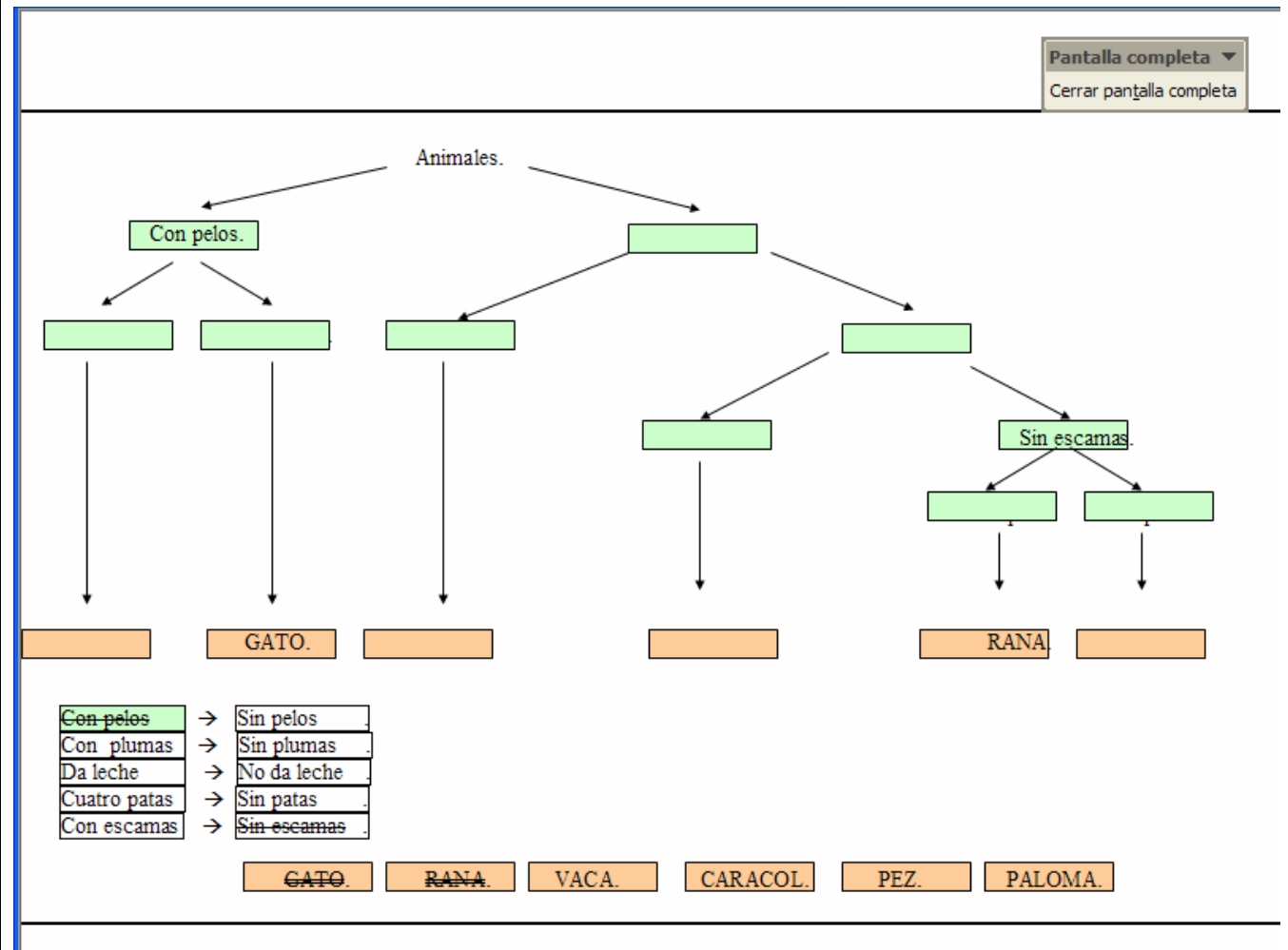
Una vez que la termina correctamente (**deberá quedar con las etiquetas en el orden aquí indicado**) el programa presentará una **segunda clave dicotómica** (la parte superior con la tabla continúa en el mismo lugar).



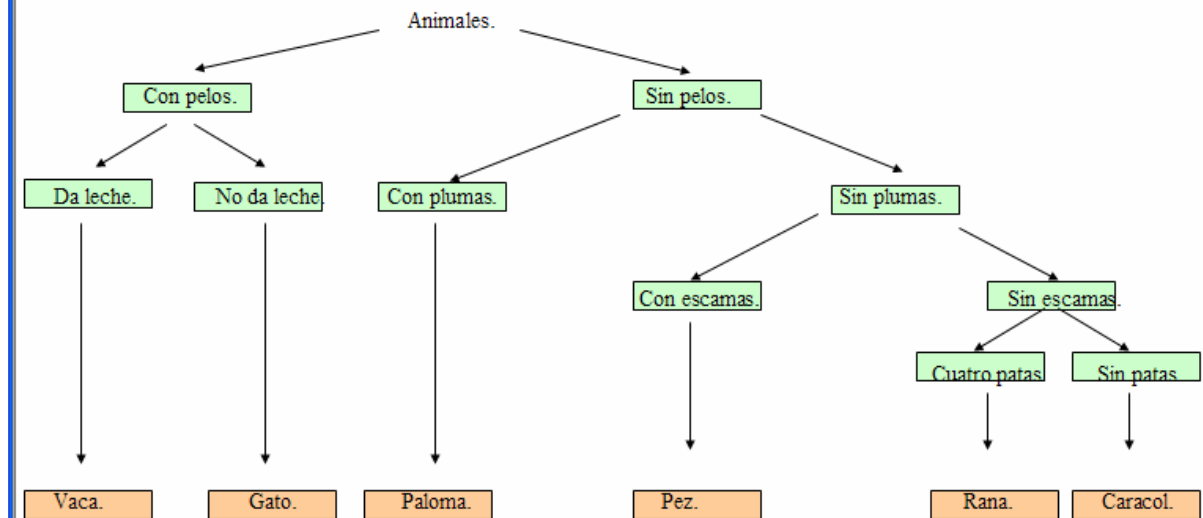
En la parte baja de la pantalla, bajo las etiquetas en blanco que el niño/a debe llenar, estarán colocadas las seis etiquetas, con los nombres de los seis animales, **desordenadas** (en una posición distinta a la indicada arriba). Deben permitir ser arrastradas y pegadas en su sitio correspondiente. Si la llevan a un sitio equivocado será devuelta por el programa a su sitio original.

Una vez que la termina correctamente (**deberá quedar con las etiquetas en el orden aquí indicado**) el programa presentará una **tercera clave dicotómica** (la parte superior con la tabla continúa en el mismo lugar).

El Viejo Mago presentará, en ese momento, el siguiente texto: **Ahora prueba tú a colocar cada etiqueta en su sitio, completando toda la clave.**
Para ayudarte te damos ya colocadas algunas en el lugar correspondiente. Aquí no cuenta el tiempo así que procura pensar antes de arrastrarlas para resolver la clave con el menor número posible de intentos.



En la parte baja de la pantalla, bajo las etiquetas vacías que el niño/a debe llenar, estarán colocadas las restantes etiquetas con los nombres de los animales (señalados en rosa), desordenadas y los nombres de los distintos grupos y subgrupos a colocar (señalados en verde), colocando a derecha e izquierda (enfrente) dos grupos del mismo nivel (los colocados ya aparecerán tachados). Deben permitir ser arrastradas y pegadas en su sitio correspondiente. Si la llevan a un sitio equivocado será devuelta por el programa a su sitio original.
 La solución definitiva será la siguiente:



Pantalla completa ▼
Cerrar pantalla completa

Se incluirá el botón “ver solución” después de haber errado 6 veces ((DETRÁS DE CADA UNA DE LAS CLAVES DICOTÓMICAS). Activándolo el ordenador colocaría las etiquetas en su sitio. 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 colocando todas las frases en su sitio correcto. Si después de 3 intentos no consigue resolver la clave, el programa lo sacará de la escena y lo llevará a la página principal.

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 principal. ➡

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.

Ayuda: **Viejo Mago.** Si se activa abrirá una nueva ventana por delante de la zona de actividad, menor que aquella, que permanecerá abierta mientras esté el ratón sobre el Mago.

El texto será el siguiente:

Fíjate bien en la tabla de plantas y su contenido. Te hará falta para resolver las claves que te propongo.

¡Ánimo!

Ayuda: Viejo Mago (Cuando se realiza la clave número 2): **Ahora prueba tú a colocar cada etiqueta en su sitio, completando toda la clave. Para ayudarte te damos ya colocadas algunas en su lugar correspondiente. Aquí no cuenta el tiempo así que procura pensar antes de arrastrarlas para resolver la clave con el menor número posible de intentos.**

Botón “ver solución” después de haber errado seis veces. (La solución se la mostrará el ordenador colocando las etiquetas en el lugar correspondiente)

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 a la que se accede desde la página principal mediante una flecha que indica **ver resultados**.

Una flecha de avance para pasar a la escena principal. ➡

Escena nº 3.

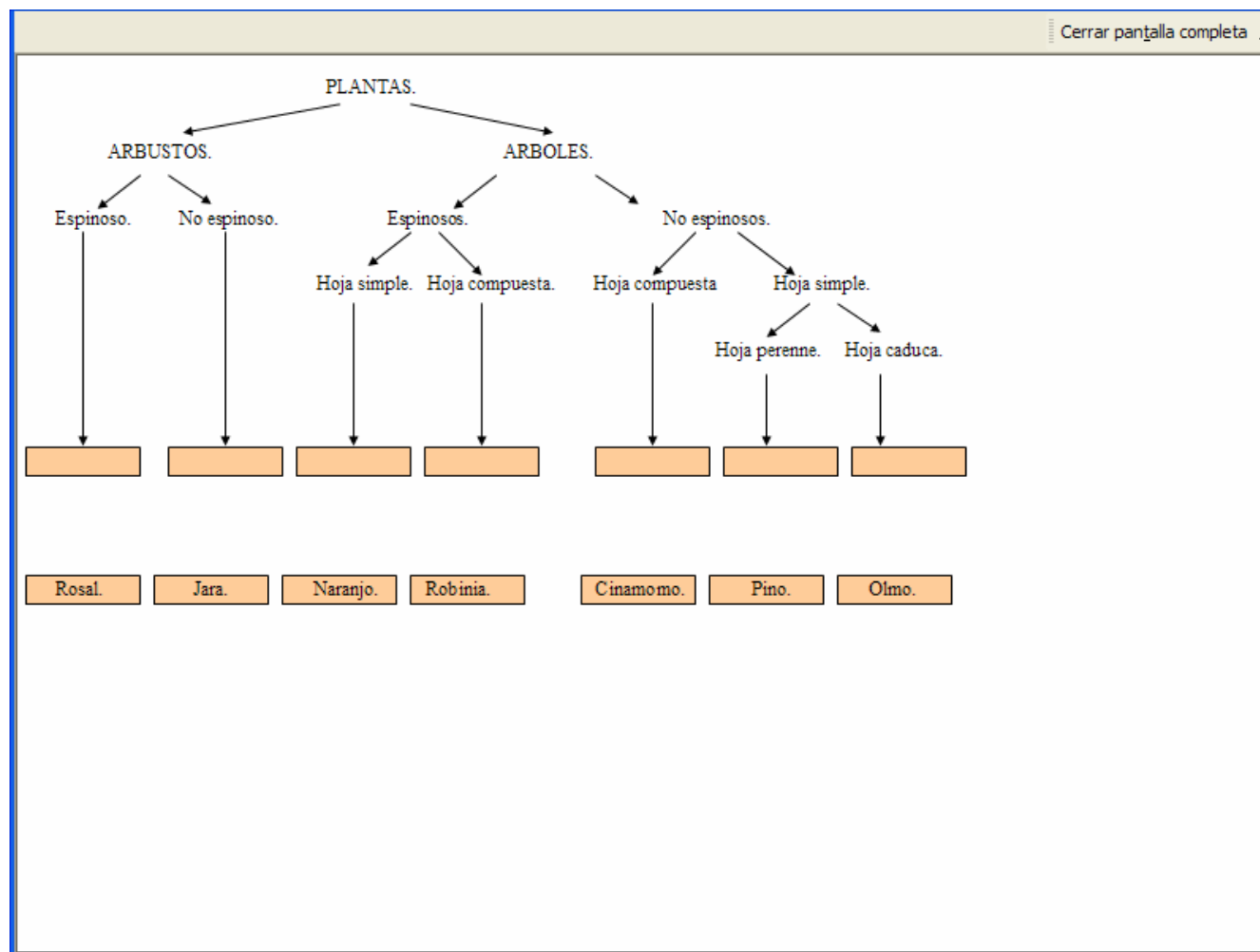
En la parte superior aparecerá un texto que dirá: **APRENDEMOS A CLASIFICAR PLANTAS.**

En el tercio superior aparecerá una tabla como la que sigue: (deberá permanecer inalterable con las 2 claves dicotómicas distintas que aparecerán por debajo)

Cerrar pantalla completa ▾							
	Rosal.	Pino.	Olmo.	Robinia.	Cinamomo.	Jara.	Naranja.
							
Porte.	Arbusto.	Árbol.	Árbol.	Árbol.	Árbol.	Arbusto.	Árbol.
Espinoso o no espinoso.	Si.	No.	No.	Si.	No.	No.	Si.
Tipo de hoja.	Compuesta.	Simple.	Simple.	Compuesta.	Compuesta. (Doblemente)	Simples.	Simples.
Caducas o no.	Caducas.	Perennes.	Caducas.	Caducas.	Caducas.	Perenne.	Perennes.

En los dos tercios inferiores aparecerán de manera sucesiva dos esquemas en forma de árbol, de modo que en el primero **los alumnos/as sólo tendrán que colocar las etiquetas con los nombres de las siete plantas en el sitio correspondiente.** En el segundo **tendrán que colocar los nombres de las plantas y de algunas partes de la clave.**

1ª clave dicotómica:



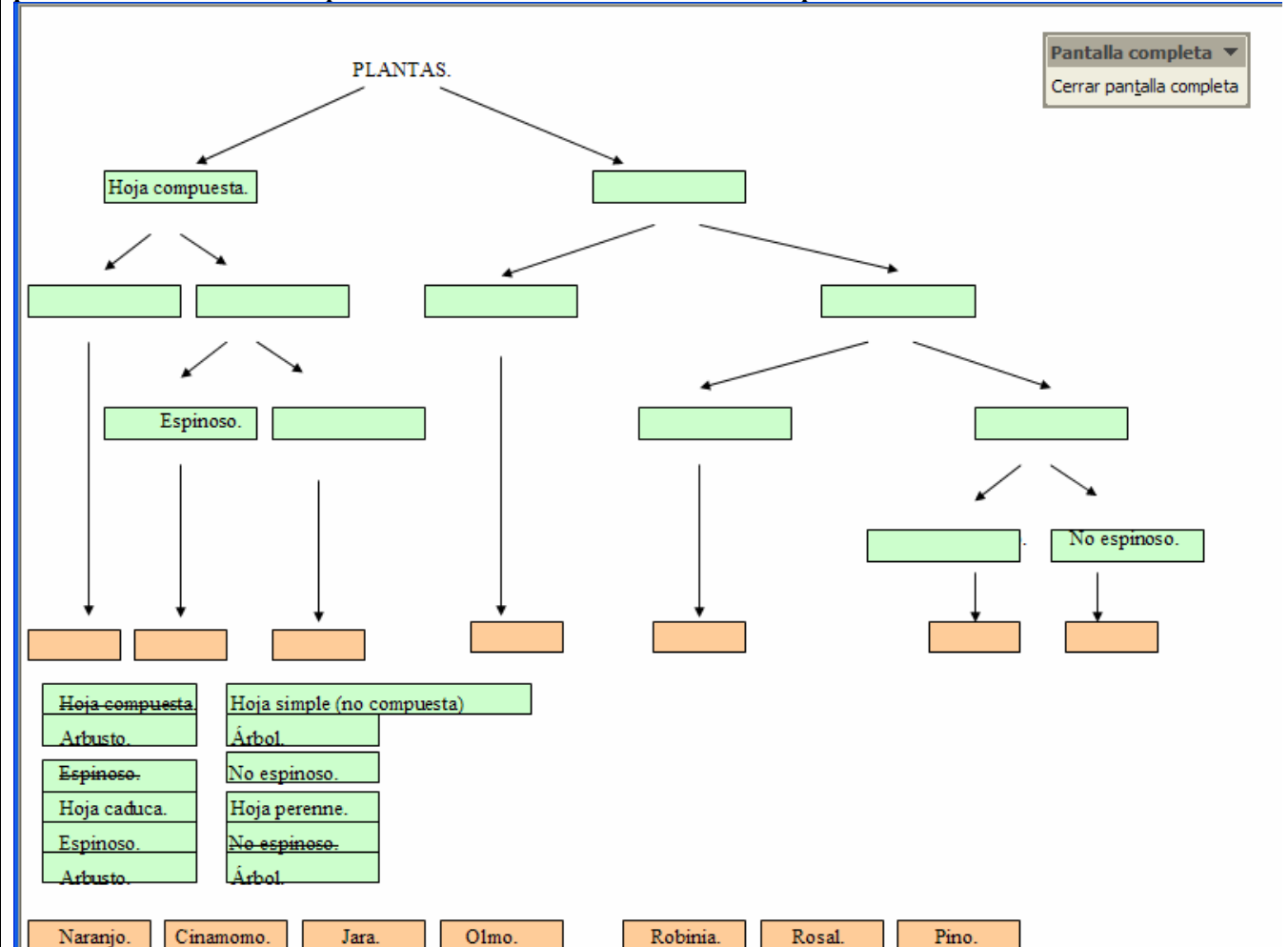
En la parte baja de la pantalla, bajo las etiquetas en blanco que el niño/a debe llenar, estarán colocadas las siete etiquetas, con los nombres de las siete plantas, desordenadas. Deben permitir ser arrastradas y pegadas en su sitio correspondiente. Si la llevan a un sitio equivocado será devuelta por el programa a su sitio original.

Una vez que la termina correctamente **(deberá quedar tal y como la vemos aquí indicada pero subiendo cada etiqueta verticalmente)** el programa presentará una **segunda clave dicotómica** (la parte superior con la tabla continúa en el mismo

lugar.

El Viejo Mago presentará, en ese momento, el siguiente texto: **Ahora prueba tú a colocar cada etiqueta en su sitio, completando toda la clave.**

Para ayudarte te damos ya colocadas algunas en su lugar correspondiente. Aquí no cuenta el tiempo así que procura pensar antes de arrastrarlas para resolver la clave con el menor número posible de intentos.

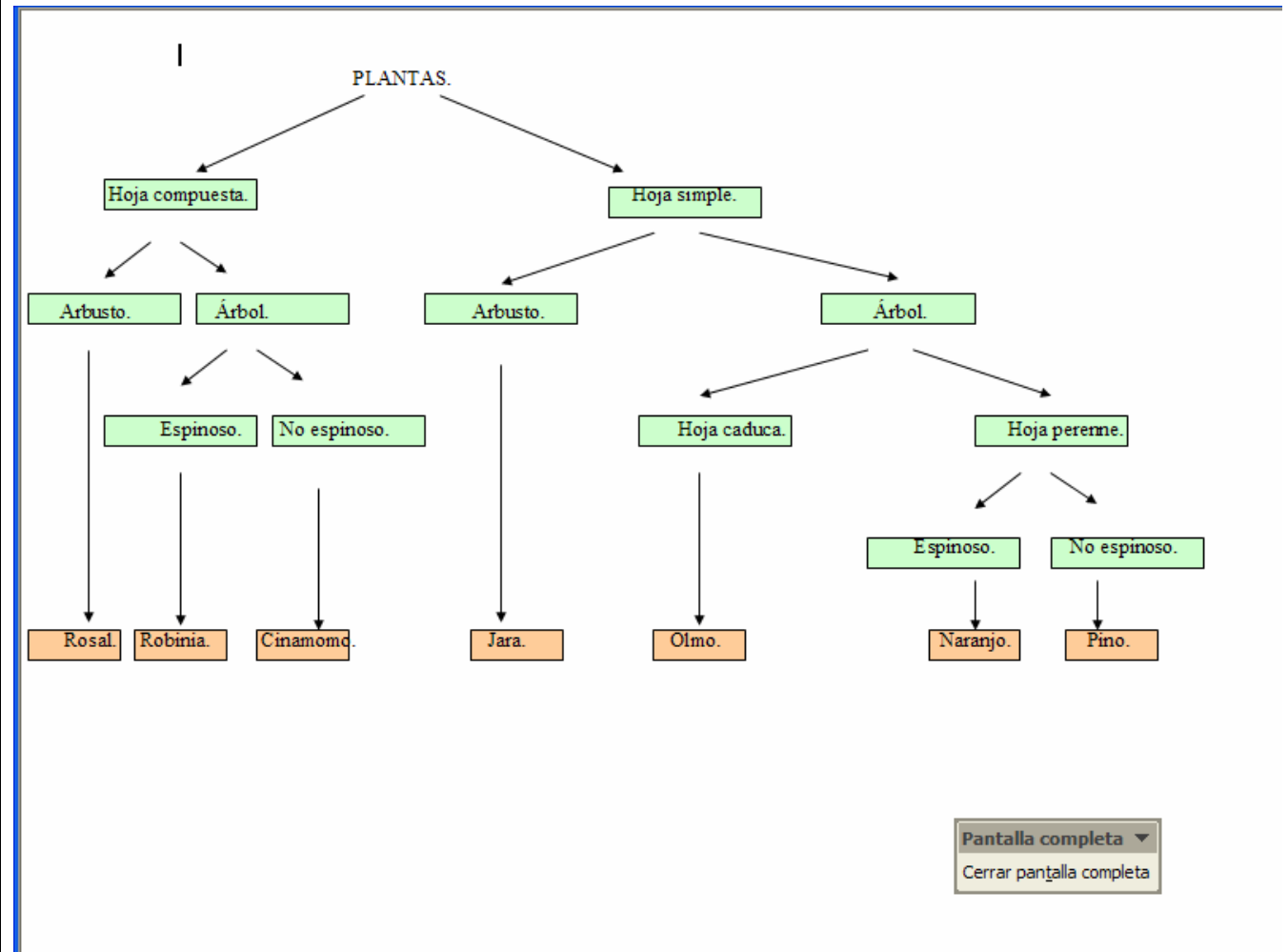


En la parte baja de la pantalla, bajo las etiquetas vacías que el niño/a debe llenar, estarán colocadas las restantes etiquetas con los nombres de las plantas (señalados en rosa), desordenadas y los nombres de los distintos grupos y subgrupos a colocar (señalados en verde), colocando a derecha e izquierda (enfrente) dos grupos del mismo nivel (los colocados ya aparecerán tachados). Deben permitir ser arrastradas y pegadas en su sitio correspondiente. Si la llevan a un sitio equivocado

será devuelta por el programa a su sitio original.

Se incluirá el botón “ver solución” después de haber errado 6 veces ((DETRÁS DE CADA UNA DE LAS CLAVES DICOTÓMICAS). 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 colocando todas las frases en su sitio correcto.

La solución debería quedar así:



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 principal.



Elementos gráficos a incluir y características.		Escena nº 4.																								
<p>Ayuda: Viejo Mago. Si se activa abrirá una nueva ventana por delante de la zona de actividad, menor que aquella, que permanecerá abierta mientras esté el ratón sobre el Mago.</p> <p>El texto será el siguiente:</p> <p>Ahora localiza distintos seres vivos con este juego.</p> <p>Cuando el programa te indique una propiedad de ese ser vivo, tú debes pinchar sobre todos los que no cumpla esa característica. Por ejemplo si te dice planta o vegetal, tú debes tachar todos los que no son vegetales, es decir los animales. Si por ejemplo dice invertebrado, tú deberás tachar todos los vertebrados y así poco a poco darás con el ser vivo que cumple todas esas características.</p> <p>Ánimo y a empezar.</p> <p>Cuando el niño/a localiza a un ser vivo concreto aparece su nombre en el recuadro de la derecha y debajo el dibujo del mismo. Pulsando el botón Nuevo ser vivo (que aparecerá bajo esta zona cuando se ha completado el ser vivo) el programa ofrecerá otro listado, uno a uno, de datos del otro ser vivo, así hasta completar los 24 que forman la página.</p> <p>Botón Nuevo ser vivo que deberá pinchar el niño/a para que el programe le lance una nueva serie de característica para buscar un nuevo ser vivo.</p> <p>Botón “ver solución” después de haber errado seis 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 necesidad de ello, sólo porque el alumno/a así lo desee.</p>	<p>En la parte superior aparecerá un texto que dirá: IDENTIFICACIÓN DE SERES VIVOS. ¿Quién es quién?</p> <p>En los dos tercios superiores aparecerá una tabla como la que sigue, formada por 24 casillas en donde aparecen fotografías de animales y plantas (cada una deberá aparecer con su nombre en la zona baja de cada casilla o carta). A la derecha aparecerá de arriba hacia abajo:</p> <p>Un recuadro donde el programa pondrá el nombre del ser vivo localizado.</p> <p>Más abajo una carta o casilla vista por su parte trasera que visualizará el ser vivo que el niño/a localice.</p> <p>Más abajo un rectángulo en el que una a una, de arriba hacia abajo, irán apareciendo las características que el programa va lanzando al niño/a para que localice al ser vivo. (el escrito en la pantalla de abajo es meramente orientativo)</p>	<div><div>Cerrar pantalla completa</div><div><div>IDENTIFICACIÓN DE SERES VIVOS. ¿Quién es quién?</div><table><tr><td>Gallina</td><td>Mosca</td><td>Trucha</td><td>Olivo</td><td>Lombriz</td><td>Culebra</td></tr><tr><td>Caracol</td><td>Espanja</td><td>Perro</td><td>Tritón</td><td>Amapola</td><td>Águila</td></tr><tr><td>Rosal</td><td>Oveja</td><td>Medusa</td><td>Araña</td><td>Sardina</td><td>León</td></tr><tr><td>Estrella mar</td><td>Rana</td><td>Lagarto</td><td>Encina</td><td>Jirafa</td><td>Adelfa</td></tr></table><div><div>León.</div><div></div><div><div>Ser vivo.</div><div>Reino animal.</div><div>Vertebrado.</div><div>Mamífero.</div><div>Carnívoro.</div><div>Salvaje.</div></div></div><div>(ESTE BOTÓN SÓLO APARECE DESPUÉS DE ADIVINAR UN SER VIVO) → <div><div></div>Nuevo ser vivo.</div></div></div></div>	Gallina	Mosca	Trucha	Olivo	Lombriz	Culebra	Caracol	Espanja	Perro	Tritón	Amapola	Águila	Rosal	Oveja	Medusa	Araña	Sardina	León	Estrella mar	Rana	Lagarto	Encina	Jirafa	Adelfa
Gallina	Mosca	Trucha	Olivo	Lombriz	Culebra																					
Caracol	Espanja	Perro	Tritón	Amapola	Águila																					
Rosal	Oveja	Medusa	Araña	Sardina	León																					
Estrella mar	Rana	Lagarto	Encina	Jirafa	Adelfa																					

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 página principal mediante una flecha que indica **ver resultados**.

Una flecha de avance para pasar a la escena principal. 

Los caminos a seguir por el programa hasta dar con las soluciones de cada ser vivo son:

SER VIVO.	CAMINO PARA DAR CON ÉL.
Gallina.	Ser vivo. Reino animal. Vertebrado. Ave. Doméstica.
Mosca.	Ser vivo. Reino animal. Invertebrado. Artrópodo. Insecto. (6 patas)
Trucha.	Ser vivo. Reino animal. Vertebrado. Pez. De agua dulce.
Olivo.	Ser vivo. Reino vegetal. (Plantas) Árbol. Hojas con el borde liso.
Lombriz.	Ser vivo. Reino animal. Invertebrado. Gusanos.
Culebra.	Ser vivo. Reino animal. Vertebrado. Reptil. Sin patas.
Caracol.	Ser vivo. Reino animal. Invertebrado. Molusco terrestre.
Esponja de mar.	Ser vivo. Reino animal. Invertebrado. Poríferos. (Esponjas)
Perro.	Ser vivo. Reino animal. Vertebrado. Mamífero. Carnívoro. Doméstico.

		Tritón.	Ser vivo. Reino animal. Vertebrado. Anfibio. Con cola.
		Amapola.	Ser vivo. Reino vegetal. (Plantas). Hierba.
		Águila.	Ser vivo. Reino animal. Vertebrado. Ave. Salvaje.
		Rosal.	Ser vivo. Reino vegetal. (Plantas). Arbusto. Con pinchos.
		Oveja.	Ser vivo. Reino animal. Vertebrado. Mamífero. Herbívoro. Doméstico.
		Medusa.	Ser vivo. Reino animal. Invertebrado. Celentéreos. (Medusas y corales)
		Araña.	Ser vivo. Reino animal. Invertebrado. Artrópodo. Arácnidos. (8 patas).
		Sardina.	Ser vivo. Reino animal. Vertebrado. Pez. De agua salada.
		León.	Ser vivo. Reino animal. Vertebrado. Mamífero. Carnívoro. Salvaje.

Estrella de mar.	Ser vivo. Reino animal. Invertebrado. Equinodermo. (Erizos y estrellas de mar)
Rana.	Ser vivo. Reino animal. Vertebrado. Anfibio. Sin cola.
Lagarto.	Ser vivo. Reino animal. Vertebrado. Reptil. Con patas.
Encina.	Ser vivo. Reino vegetal. (Plantas) Árbol. Hojas con pinchos en el borde.
Jirafa.	Ser vivo. Reino animal. Vertebrado. Mamífero. Herbívoro. Salvaje.
Adelfa.	Ser vivo. Reino vegetal. (Plantas). Arbusto. Sin pinchos.

El juego consiste en ir tachando (pinchando sobre las casillas) aquellos seres vivos que no tienen la característica señalada. Volvamos al ejemplo de la pantalla:

Cuando sale el texto: **Ser vivo.** → No hay nada que hacer pues todos son seres vivos. (Este texto dará paso instantáneamente al segundo. El objetivo didáctico que se pretende es fijar la idea de que estamos clasificando seres vivos. ESTE TEXTO ESTARÁ SIEMPRE PRESENTE EN CADA NUEVO ANIMAL A MODO DE TÍTULO FIJO (El motivo es que en otras ocasiones podrá clasificar automóviles, puntas, tornillo, o cualquier objeto o materia inerte y allí ya no aparecerá este texto; en fin, lo que pretendemos es que entienda de forma reiterada que estamos trabajando con SERES VIVOS)

Cuando sale el texto: **Reino animal.** → Debe tachar todos los vegetales o plantas. (Hasta que no lo haga no saldrá la siguiente palabra que caracteriza a ese ser vivo)

Cuando sale el texto: **Vertebrado.** → Debe tachar todos los animales invertebrados. (Hasta que no lo haga no

	<p>saldrá la siguiente palabra que caracteriza a ese ser vivo)</p> <p>Cuando sale el texto: Mamífero. → Debe tachar todos los animales que no maman. (Hasta que no lo haga no saldrá la siguiente palabra que caracteriza a ese ser vivo)</p> <p>Cuando sale el texto: Carnívoro. → Dentro de los mamíferos debe tachar los no carnívoros. (Hasta que no lo haga no saldrá la siguiente palabra que caracteriza a ese ser vivo)</p> <p>Cuando sale el texto: Salvaje. → Debe tachar los domésticos. Y de ese modo llegará a la solución.</p> <p>El programa <u>no sacará una nueva línea de texto hasta que el niño/a haya tachado todos los contrarios</u>. El sistema de tachado podría ser similar al del juego con fichas de plástico, es decir que se vuelcan hacia atrás, pero podría ser que cada vez que tacha se despliegue una cortinilla hacia abajo o algo similar (cerrar una caja fuerte por ejemplo). Si quiere tachar uno equivocado el programa no deberá dejarlo y le puntuará como un error.</p> <p>Cuando el niño/a localiza a un <u>ser vivo concreto</u> aparece su nombre en el recuadro de la derecha y debajo el dibujo del mismo. Pulsando el botón Nuevo ser vivo el programa ofrecerá otro listado, uno a uno, de datos del otro ser vivo, así hasta completar los 24 que forman la página.</p> <p>Botón “ver solución” después de haber errado seis veces ((POR CADA SER VIVO NUEVO)). (Si el niño/a lo activa se la solución se la mostrará el ordenador tachando las casillas 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 y a los que se accede desde la página principal y que es una flecha que indica ver resultados.</p> <p>Una flecha de avance para pasar a la escena principal.</p>
--	--

