
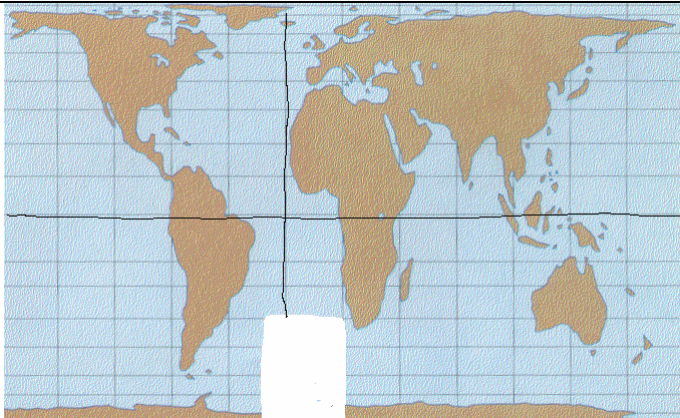


**RELACIONADAS CON EL OBJETO DE APRENDIZAJE “AO 15 Relaciones entre los Seres Vivos”**

Elementos gráficos a incluir y características	Elementos sonoros duración y características)	ACTIVIDAD 1.
<p><b>Silueta de MT 2</b></p>  <p><b>Planisferio con la Proyección de Arno Peters</b></p>	<p>“Soy un incomprendido. ¡Necesito un espacio donde sentirme a gusto! ¡Que vida tan negra! ¡Llévame a casa! (Acento argentino)”.</p> <p>-----</p> <p>“Este es mi Mundo. ¡Por fin... en casa!”</p> <p>-----</p> <p><b>Música de fondo:</b> <b>Autor:</b> Camille Saint-Saëns. (1835-1921) <b>Obra:</b> El carnaval de los animales. <b>Fragmento:</b> Aquarium (7) <b>Duración total del fragmento:</b> 2´ 12”</p>	<p><b>Descripción de la pantalla inicial</b></p> <p>Nos planteamos esta pantalla como un “juego en sí”, “juego- puzzle de descubrimiento”</p> <p>Se inicia con la pantalla completamente negra, salvo la silueta de un ser llamado “MT 2” en blanco. “MT 2” lleva una maleta en la mano y comienza a pensar “Soy un incomprendido. ¡Necesito un espacio donde sentirme a gusto! ¡Que vida tan negra! ¡Llévame a casa! (Acento argentino)”. Esto aparecerá escrito en un bocadillo de pensamiento a la vez que va repitiéndolo en voz alta.</p> <p>La pantalla está totalmente negra con cuatro zonas sensibles que nos llevarán a las distintas actividades. El alumno llegará a ellas “por azar” pulsando con el ratón en esas zonas sensibles. (Cuando nos referimos a “por azar” queremos decir que en esa pantalla negra no aparecerán símbolos que den referencia del elemento activo en dónde tenga que pinchar con el ratón, sino que tendrá que “descubrirlos”).</p> <p>Para situar nosotros (o el diseñador gráfico) esas zonas sensibles que nos abrirán las pantallas de las actividades, debemos tener presente que esta pantalla inicial negra esconderá una representación de la tierra como un planisferio, pero con la Proyección de Arno Peters. (Os la adjuntamos en un dibujo para poder situarnos). Somos conscientes de que en esta Proyección las formas quedan muy distorsionadas en algunas zonas pero mantiene una correcta proporción entre los tamaños de las superficies y también entre las distancias, y creemos que responde mejor a la realidad,</p>



**tanto geográfica como social.**

**Cuando el niño o niña resuelva correctamente una actividad, la parte de pantalla de la misma dejará de ser negra, quedando al descubierto la parte correspondiente del planisferio.**

**La silueta de “MT 2” estará situada en un lugar del Océano Atlántico limítrofe con la Antártica (es decir más o menos en el centro y abajo). Desde allí hacemos una división imaginaria para dividir el planisferio en 2 mitades. La otra división la haremos a la altura del Ecuador. Nos queda así la pantalla dividida en 4 espacios.**

**(Estos comentarios van dirigidos al diseñador gráfico. El alumno-a llegará el planisferio por descubrimiento.)**

**Pulsando con el ratón a la altura de Australia (zona sensible) se nos abrirá una ventana para trabajar los distintos ecosistemas.**

**Si desplazamos el ratón a la altura de Europa, se nos desplegarán las actividades relacionadas con las redes alimenticias.**

**Siguiendo con el ratón y ahora, a la altura de América del sur, los alumnos encontrarán las actividades de las Asociaciones interespecíficas e intraespecíficas.**

**Por último, si acerca el ratón a la Altura de Norteamérica encontrará las actividades relacionadas con el equilibrio de los ecosistemas.**

**Las zonas sensibles serán lo suficientemente amplias como para que el niño o niña pueda pulsar con relativa facilidad.**

**Colocamos por ejemplo la actividad relacionada con las redes alimentarias en Europa porque nos da pie a trabajar especies nuestras, el equilibrio de los ecosistemas en Norteamérica por su negativa a cumplir el tratado de Kyoto, etc.**

**Una vez que va realizando las distintas actividades, se va descubriendo la parte del planisferio correspondiente.**

**Cuando acaba de realizar las distintas actividades aparecerá el planisferio**

		<p>completo, con dibujos alusivos y significativos de las distintas partes del Mundo.</p> <p>Se oirá su voz que diga. “Este es mi Mundo. ¡Por fin... en casa!” Y veremos a “MT 2” con pinta de turista: pantalones cortos, camisa Hawaiana, máquina de fotos al cuello y su maleta. En este entorno se realizará la última actividad relacionada con él planisferio y que desarrolle el concepto de que la tierra en su conjunto es el mayor, más rico y completo ecosistema, pues es el que menos influencia externa tiene.</p> <p>Oiremos durante el desarrollo de toda la actividad la música de  Autor: Camille Saint-Saëns. (1835-1921)  Obra: El carnaval de los animales.  Fragmento: Aquarium (7)  Duración total del fragmento: 2´ 12”</p> <p>Si se fija uno bien se dará cuenta que no hace falta ningún conocimiento de geografía para desarrollar este OA, y con este entorno pretendemos que, por descubrimiento el alumno o alumna identifique la tierra en su conjunto como el mayor ecosistema.</p>
<b>Elementos gráficos a incluir y características</b>	<b>Elementos sonoros (duración y características)</b>	<b>ACTIVIDAD 2.</b>
<p><b>ACTIVIDAD: ECOSISTEMAS EN EL MUNDO</b></p> <p>Esta actividad se desplegará cuando el alumno-a pulse con el ratón en la parte inferior derecha, a la altura de Australia en el planisferio oculto.</p>		<p><b>OBJETIVO PRINCIPAL:</b> Que el alumno o alumna identifique ecosistemas representativos de nuestro planeta, con los seres vivos que lo habitan.</p>
<p>Se abre la pantalla y podemos ver en la parte superior un encabezado con la palabra: <b>ECOSISTEMAS DE NUESTRO MUNDO</b> (Cada letra de un color). Del encabezado sale un bocadillo con la instrucción: <b>Sitúa cada ser vivo en su ecosistema.</b></p> <p>Si pinchamos en la palabra <b>ECOSISTEMAS</b>, se</p>	<p>Al tercer intento fallido, se activará una voz de ayuda que dirá: <b>llévame a...</b>  <b>Nombrará el ecosistema correspondiente.</b></p>	<p>El alumno-a debe arrastrar cada uno de los distintos animales o plantas y situarlo en el ecosistema que corresponda.  Al situarlo correctamente, cada animal o planta se animará suavemente.  Al tercer intento fallido, se activará la voz de ayuda que nombra el ecosistema correspondiente de cada ecosistema. Si aún así el niño-a no es capaz de situarlo, en el siguiente intento se colocará automáticamente.</p>

<p>leerá la definición de ecosistema.</p> <p>Debajo del título, un poco más de la mitad de la pantalla estará ocupada por una representación del planeta tierra (globo terráqueo real), que girará lentamente. El colorido estará suavemente atenuado.</p> <p>A la altura del norte y suroeste de África, se encajará una fotografía real del desierto.</p> <p>En el centro de América del Norte, se encajará una fotografía real de pastizales.</p> <p>En América del Sur, a la altura del ecuador, una fotografía real de la selva.</p> <p>En el oeste y centro de Europa, un bosque templado.</p> <p>Entre África y Australia, una fotografía real del Océano.</p> <p>En España, remarcado, el río Guadalquivir.</p> <p>En la Antártida, una fotografía de la misma.</p> <p>En la parte superior de la pantalla y en colores las palabras: DESIERTO- RIO- OCEÁNO- BOSQUE TEMPLADO- SELVA- POLAR- PRADERA</p> <p>En la parte inferior derecha de la pantalla, como dibujos animados, los siguientes seres vivos: Una foca, una trucha, un cactus, trigo, líquenes, búfalo, árbol de selva con enredadera, insecto exótico con colorido, caballo, trucha, pingüino, serpiente, algas, renacuajo, corales, atún, junco, ardilla, oso, mono, buitre, un roble, águila</p> <p><b>SOLUCIÓN:</b> DESIERTO: cactus, buitre, serpiente, RIO: trucha, renacuajo, junco</p>	<p>Cuando el animal elegido se sitúe en el ecosistema correcto, se oirá brevemente el sonido que emite.</p>	<p>Cada vez que el alumno-a pulse en una de las palabras que nombran un ecosistema, se activará la zona del planeta que le corresponde y se abrirá un recuadro con comentarios sobre cada ecosistema.</p> <p>Una vez colocados todos los seres vivos, estos se animarán más rápidamente, moviéndose por su ecosistema y dando fin a la actividad.</p> <p><b>COMENTARIOS:</b></p> <p><b>SELVA:</b> Es el ecosistema terrestre de mayor diversidad en el mundo. Se caracteriza por su alta humedad, temperaturas superiores a los 22 °C y en ella crecen árboles centenarios, de enormes alturas, con miles de plantas enredadas entre sus troncos y aves sobre sus ramas.</p> <p><b>PRADERAS:</b> Son extensiones de tierra, casi siempre llanas, formadas por pastos que sirven de alimento a gran número de especies herbívoras. La lluvia es escasa y sufren épocas de sequía muy marcadas.</p> <p><b>DESIERTO:</b> Las lluvias son tan escasas y las temperaturas tan elevadas, que hacen que apenas exista vegetación. Las plantas convierten sus hojas en espinas y desarrollan tallos carnosos que les permiten acumular agua.</p> <p><b>OCEÁNO:</b> Es el ecosistema más grande del planeta. Cubre aproximadamente tres de las cuatro partes de la tierra. Está formado por agua salada y dependiendo de la luz, temperatura y corrientes de sus aguas pueden vivir unos u otros seres vivos. Por ejemplo, los arrecifes de coral se desarrollan en aguas con temperatura superior a los 22 °C.</p> <p><b>BOSQUE TEMPLADO:</b> Ecosistema muy rico en especies vegetales, fundamentalmente árboles. Los bosques templados son los lugares del mundo que mayor cantidad de agua de lluvia reciben.</p> <p><b>RIO:</b> Los ríos son corrientes naturales de agua dulce que corren hacia otro río o hacia el mar y en su camino van regando las tierras que los bordean. En sus aguas viven peces como la trucha, la carpa y el lucio. También podemos ver en ellos aves pescadoras como las garzas.</p>
---	---	--

<p> <b>OCEÁNO:</b> atún, corales, algas  <b>PRADERA:</b> trigo, búfalo, águila  <b>BOSQUE TEMPLADO:</b> roble, oso, ardilla  <b>SELVA:</b> árbol de selva con enredadera, insecto exótico con colorido, mono  <b>ECOSISTEMA POLAR:</b> foca, pingüino, líquenes         </p> <p> <b><i>DEFINICIÓN DE ECOSISTEMA:</i></b>            Las características físicas de un lugar (suelo, clima...), la comunidad de seres vivos que lo habitan y las múltiples relaciones que se establecen entre todos ellos, forman el ecosistema de ese lugar.         </p>		<p> <b>POLAR:</b> Las condiciones climáticas son tan extremas que los animales que viven en él tienen que adaptarse para evitar la pérdida de calor, con pieles muy gruesas, plumajes espesos, grasa subcutánea... En el mar, rico en plancton y algas, viven muchos peces, aves, ballenas...         </p>
---	--	--

## ACTIVIDADES RELACIONADAS CON EL OBJETO DE APRENDIZAJE “ AO 15 Relaciones entre los Seres Vivos”

Elementos gráficos a incluir y características	Elementos sonoros duración y características)	ACTIVIDAD 3.
<b>ACTIVIDAD DE CADENAS Y REDES ALIMENTARIAS</b> Esta actividad se desplegará cuando el alumno llegue con el ratón a la parte superior derecha, que se corresponderá con Europa en el planisferio oculto.		El objetivo de esta actividad es profundizar en el conocimiento de los ecosistemas y las relaciones alimenticias entre los distintos organismos que los integran. El alumno observará similitudes y diferencias entre un sistema acuático y otro terrestre al comprobar que distintos organismos ocupan el mismo nivel en las cadenas alimenticias. Valorar asimismo que la desaparición de un “eslabón” rompe la cadena.
Se abre la pantalla y podemos ver en la parte superior un encabezado con el texto: <b>CONSTRUYE ESTAS CADENAS ALIMENTARIAS</b> ; las dos últimas palabras figurarán en colores. Al pasar el ratón sobre el título se abrirá un bocadillo en el que figurará una definición sencilla de cadena alimenticias: <b>UNA CADENA ALIMENTARIA ES LA RELACIÓN QUE SE ESTABLECE ENTRE LOS SERES VIVOS DE UN ECOSISTEMA PARA CONSEGUIR ALIMENTO</b> Bajo el texto hay tres secciones en vertical: En la sección central podemos ver 8 nombres de distintos organismos: <b>PLANCTON, SARDINA, ATÚN, BACTERIAS, HONGOS, CENTENO, RATÓN, ÁGUILA</b> . El orden de estas palabras ha de ser distinto cada vez que se accede a la actividad. La sección de la izquierda irá encabezada por la palabra <b>ACUÁTICA</b> , y bajo ella aparecerán 4 rectángulos horizontales divididos en dos partes. La primera parte ocupará un tercio del rectángulo. En este	Cuando desplegamos la pantalla se oirá una voz que dirá lo siguiente: <b>“Construye estas cadenas alimenticias. Fíjate en los organismos de la columna central y arrástralos al lugar que les corresponde”</b>  Si el organismo elegido se sitúa en la casilla correcta se oirá una voz que dice <b>“ÑAM, ÑAM”</b>  Si finaliza la actividad correctamente se oirá: <b>“Bravo; has conseguido que las cadenas funcionen perfectamente”</b>	Tras la voz de presentación con el texto descrito, la actividad consistirá en ir arrastrando los distintos organismos hacia la casilla correspondiente en una de las secciones laterales (acuática o terrestre).  Cada vez que se coloque correctamente el organismo arrastrado el alumno oirá el sonido descrito y en los rectángulos inferiores aparecerá su representación. Si el organismo se trata de colocar en un lugar incorrecto la palabra no se fijará en la casilla y volverá a la columna central.  Las opciones <b>“Bacterias”</b> y <b>“Hongos”</b> serán válidas para ambas cadenas, pues actúan en las dos como descomponedores. Cuando todos los organismos estén en el lugar adecuado habrá finalizado la actividad correctamente; se oirá la locución descrita y empezarán a moverse algunas de las figuras que fueron formando la cadena en los rectángulos inferiores.  El alumno obtendrá información sobre <b>CADENAS ALIMENTARIAS, PRODUCTORES, CONSUMIDORES PRIMARIOS, CONSUMIDORES SECUNDARIOS y DESCOMPONEDORES O DESINTEGRADORES</b> , pasando con el ratón sobre estos términos.

**primer tercio aparecerán, por orden de arriba abajo, los siguientes términos con el fondo en los colores indicados:**

**PRODUCTORES (verde),  
CONSUMIDORES PRIMARIOS (naranja),  
CONSUMIDORES SECUNDARIOS (rojo),  
DESCOMPONEDORES O  
DESINTEGRADORES (azul).**

**Al pasar el ratón sobre cada sección se abrirá un bocadillo en el que figurará una definición sencilla de cada término:**

**Productores: SERES VIVOS QUE FABRICAN SU PROPIO ALIMENTO A PARTIR DE LUZ SOLAR Y SUSTANCIAS SENCILLAS COMO AGUA, SALES MINERALES... SON LOS VEGETALES**

**Consumidores primarios: SERES VIVOS QUE SE ALIMENTAN DE LOS PRODUCTORES, ES DECIR, SON ANIMALES HERBÍVOROS**

**Consumidores secundarios: SERES VIVOS QUE SE ALIMENTAN DE CONSUMIDORES PRIMARIOS, ES DECIR, SON ANIMALES CARNÍVOROS Y OMNÍVOROS**

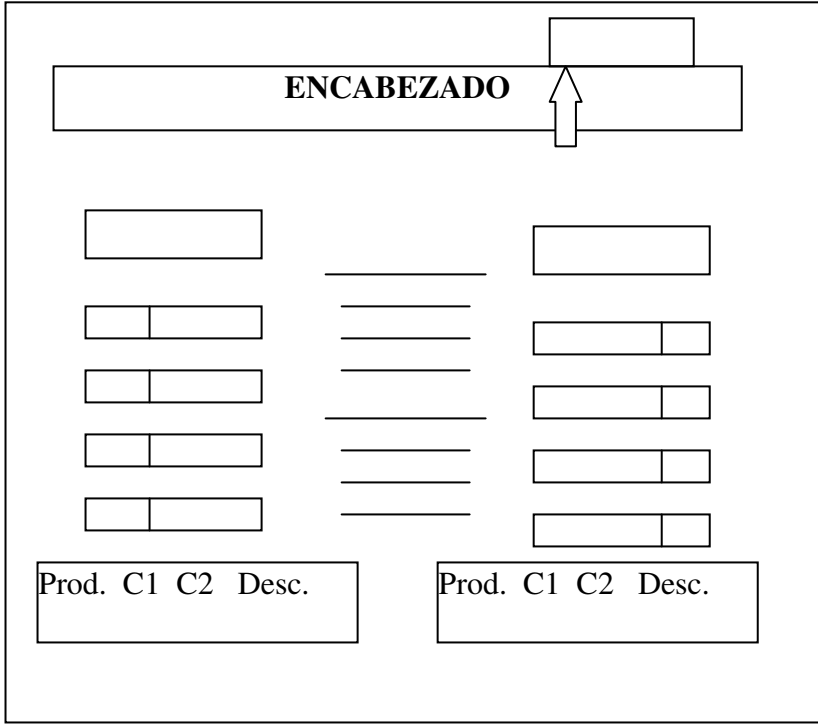
**Descomponedores: SERES VIVOS QUE SE ALIMENTAN DE RESTOS ANIMALES Y VEGETALES Y LOS CONVIERTEN EN SUSTANCIAS DE NUEVO APROVECHABLES POR LOS PRODUCTORES**

**La parte restante de cada rectángulo quedará vacía.**

**La sección derecha es igual a la sección izquierda, pero encabezada por la palabra TERRESTRE**

## Estas dos secciones representan distintas

## ESQUEMA DE PANTALLA



<p><b>cadenas alimenticias que se completarán utilizando la sección central.</b></p> <p><b>En la parte inferior de la pantalla, bajo las secciones laterales, aparecerán dos rectángulos (uno en cada lado). En su interior, y según el alumno vaya colocando correctamente cada organismo, aparecerá una representación del mismo en el lugar que ocupa en la cadena. Cuando el alumno haya completado las dos cadenas, algunas de las figuras iniciarán pequeños movimientos (rectángulo izquierdo: Sardina: abre y cierra la boca; Atún: abre y cierra la boca; rectángulo derecho: Centeno: oscila; Águila: sube y baja), mientras las restantes permanecen fijas.</b></p>		

<b>La actividad resuelta quedaría como sigue:</b>		
<b>ACUÁTICO</b>	<b>TERRESTRE</b>	
<b>PRODUCT.: Plancton</b>	<b>PRODUCT.: Centeno</b>	
<b>CONSUM. PRIM.: Sardina</b>	<b>CONSUM. PRIM.: Ratón</b>	
<b>CONSUM. SECUND.: Atún</b>	<b>CONSUM. SECUND.: Águila</b>	
<b>DESCOMP.: Bacterias u Hongos</b>	<b>DESCOMP.: Bacterias u Hongos</b>	



## ACTIVIDADES RELACIONADAS CON EL OBJETO DE APRENDIZAJE “ AO 15 Relaciones entre los Seres Vivos”

Elementos gráficos a incluir y características	Elementos sonoros duración y características)	ACTIVIDAD 4.
<p><b>ACTIVIDAD DE ASOCIACIONES INTRAESPECÍFICAS E INTERESPECÍFICAS</b></p> <p>Esta actividad se desplegará cuando en la pantalla inicial el alumno/a llegue con el ratón a la altura de América del Sur.</p>		<p>Los objetivos de la actividad consisten en que el alumno/a descubra:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Que existen asociaciones entre individuos de la misma especie para satisfacer necesidades de alimento, defensa y reproducción.</li> <li>- Que se establecen asociaciones beneficiosas o perjudiciales entre individuos de distintas especies.</li> </ul>
<p>Se abre la pantalla y podemos ver:</p> <p>-2etiquetas de colores distintos en las que constan:</p> <p><b>ASOCIACIONES INTRAESPECÍFICAS</b></p> <p><b>ASOCIACIONES INTERESPECÍFICAS</b></p> <p>- 6 fotografías (colocadas donde los diseñadores estimen oportunas según razones de espacio) que hacen referencia a los 6 tipos de relaciones que más tarde aparecen en la tabla de doble entrada:</p> <p><b>El cangrejo ermitaño y la anémona</b> se unen para buscar alimento más lejos.</p> <p><b>Las abejas</b> exploradoras danzan moviendo las alas para avisar donde está el néctar y el</p>	<p>Cuando desplegamos la pantalla se oirá una voz en off que dirá lo siguiente:</p> <p>“Observa las fotografías, y fíjate en las definiciones de las etiquetas”</p> <p>Ahora marca con una X en la casilla que corresponda.</p> <p>Si finaliza la actividad sin equivocarse se oirá</p> <p>“Eres un buen observador Y podrías ser un buen biólogo”</p>	<p>La actividad consiste en completar una tabla de doble entrada en la que al alumno/a se le pide que marque con una cruz el tipo de asociación que establecen esos seres vivos.</p> <p>Lee detenidamente las etiquetas, observa las fotografías y verás que tipo de asociaciones se establecen entre los seres vivos.</p> <p>Se trata de una tabla de doble entrada:</p> <p>-En las filas aparecen descritas seis Relaciones entre seres vivos.</p> <p>-En las columnas irá el tipo de asociaciones (Intraespecíficas e interespecíficas).</p> <p>El alumno deberá colocar el cursor en la casilla correspondiente y marcar una X</p> <p>Si la opción es la correcta se fijará la X y en unos segundos la fotografía se desplazará a ese lugar de la tabla</p> <p>Si la opción es incorrecta no dejará que se fije.</p>

<p>polen.</p> <p><b>El pez rémora</b> se adhiere como una ventosa al cuerpo del <b>tiburón</b> para alimentarse con los restos de sus presas.</p> <p><b>Los bueyes almizcleros</b> se defienden formando un círculo con las crías en el centro y presentando sus cuernos ante sus enemigos.</p> <p><b>Los piojos, las garrapatas y las sanguijuelas,</b> viven en el exterior de otro ser vivo. Son parásitos</p> <p><b>Los corales</b> se originan de un mismo progenitor pero nunca se independizan formando así colonias.</p> <p>Al hacer clic sobre las etiquetas se abrirán las definiciones. Así:</p> <p><b>ASOCIACIONES INTRAESPECÍFICAS</b> Son asociaciones que se establecen entre individuos de la misma especie. Su objetivo es satisfacer necesidades de alimento defensa y reproducción.</p> <p><b>ASOCIACIONES INTERESPECÍFICAS</b> Son asociaciones que se realizan entre individuos de distintas especies. Pueden ser beneficiosas(si las dos especies se benefician) o perjudiciales (si una especie es beneficiada y otra perjudicada como en los casos de parásitos y depredadores)</p> <p>En el centro de la pantalla aparece el ejercicio propiamente dicho que consistirá en la</p>		
--	--	--

<p>resolución de una tabla de doble entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En las <u>filas</u> aparecen descritas seis relaciones que se establecen entre seres vivos.</li> <li>- En las <u>columnas</u> irá el tipo de asociaciones Asociaciones intraespecíficas o interespecíficas.</li> </ul>		
<p><b>El alumno deberá colocar el cursor en la casilla correspondiente y marcar una X.</b>  <b>Si la opción es la correcta se fijará la X y en unos segundos la fotografía se desplazará a ese lugar de la tabla</b>  <b>Si la opción es incorrecta no dejará que se fije y la fotografía permanecerá en su lugar.</b></p>		
<p><b>La actividad RESUELTA quedaría como sigue:</b></p>		
<b>RELACIONES ENTRE...SERES VIVOS</b>	<b>ASOCIACIONES INTRAESPECÍFICAS</b>	<b>ASOCIACIONES INTERESPECÍFICAS</b>
El cangrejo ermitaño y la anémona se unen para buscar alimento más lejos.		X
Las abejas exploradoras danzan moviendo las alas para avisar donde está el néctar y el polen.	X	
El pez rémora se adhiere como una ventosa al cuerpo del tiburón para alimentarse con los restos de sus presas.		X
Los bueyes almizcleros se defienden formando un círculo con las crías en el centro y presentando sus cuernos ante sus enemigos.	X	
Los piojos, las garrapatas y las sanguijuelas,		X

<b>viven en el exterior de otro ser vivo. Son parásitos</b>		
<b>Los corales se originan de un mismo progenitor pero nunca se independizan formando así colonias.</b>	<b>X</b>	

## ACTIVIDADES RELACIONADAS CON EL OBJETO DE APRENDIZAJE “ AO 15 Relaciones entre los Seres Vivos”

Elementos gráficos a incluir y características	Elementos sonoros duración y características)	ACTIVIDAD 5.
<p>Cuando el alumno pasa el ratón por la zona sensible de América del Norte, dará paso a la actividad: “Desequilibrio de los ecosistemas”. En la pantalla aparecerán tres ventanas con los siguientes elementos:</p> <p>Ventana 1: Un dibujo de una fábrica echando humo y un coche también echando humo (en movimiento) por el tubo de escape.</p> <p>Ventana 2: Un paisaje de un río con peces muertos.</p> <p>Ventana 3: Se ve un bosque quemándose, con una ardilla y pájaros que escapan y desaparecen de la pantalla.</p> <p>Cuando el alumno pique, con el ratón, en la ventana 1, aparecerá la siguiente frase: “Sus residuos contaminan el aire, agua y suelo”. En la ventana 2, “Aguas residuales y vertidos provocan la desaparición de las especies acuáticas”. En la 3 : Desaparecen especies y aparecen cambios climáticos”</p> <p>En la mitad inferior de la pantalla y a la izquierda aparece una columna con las siguientes palabras:</p> <p><b>FILTROS</b> <b>RECICLAJE BASURA</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se escucha sonido de fábrica, mientras aparece la frase (ventana 1). Duración: 4 segundos.</li> <li>- El sonido del agua (ventana 2) .Duración: 4 segundos.</li> <li>- Sonidos de animales (ventana 3) Duración 4 segundos.</li> </ul>	<p>ACTIVIDAD: El equilibrio de los ecosistemas.</p> <p><b>OBJETIVO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Concienciar al alumno/a de la necesidad de prevenir todo tipo de agresión al medio ambiente para conservar el equilibrio del ecosistema.</li> <li>- Promover en el alumno/a hábitos que conduzcan a respetar el medio ambiente.</li> </ul> <p><b>ACCIÓN:</b> El alumno deberá relacionar cada palabra o palabras de la columna con la frase. La escribirá en el hueco o huecos correspondientes de cada frase.</p> <p><b>SOLUCIÓN:</b></p> <p>Frase 1.- Depuración aguas residuales Frase 2.- Filtros.....canalización Frase 3.- Respeto al bosque Frase 4.- Reciclaje de basura.</p>

<p><b>RESPECTO AL BOSQUE</b> <b>DEPURACIÓN AGUAS RESIGUALES</b> <b>CANALIZACIÓN</b> En la mitad inferior derecha las siguientes frases:</p> <p>1.- La _____ disminuye la contaminación del suelo y reduce su gasto.</p> <p>2.- Los _____ y la _____ de residuos previene la contaminación ambiental.</p> <p>3.- El _____ y su cuidado mantiene el equilibrio de la fauna y flora.</p> <p>4.- El _____ disminuye el uso de recursos naturales.</p> <p>Cuando el alumno realice correctamente aparecerá el rostro de MT2 y la siguiente frase “ LO HAS HECHO MUY BIEN Y RECUERDA QUE EL EQUILIBRIO DEL ECOSISTEMA ES TAREA DE TODOS”</p>		
--	--	--

## ACTIVIDADES RELACIONADAS CON EL OBJETO DE APRENDIZAJE “ AO 15 Relaciones entre los Seres Vivos”

Elementos gráficos a incluir y características	Elementos sonoros duración y características)	ACTIVIDAD FINAL.
Actividad de “Juego - puzzle de descubrimiento”		<p>El juego que proponemos a continuación.</p> <p>Tiene como objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Que el alumno/a reconozca la importancia de cuidar y respetar la naturaleza (Contenido transversal).</li> <li>- Que el alumno/a se sensibilice con la situación de animales en peligro de extinción</li> <li>- Actuar como autoevaluación al tener que recordar contenidos trabajados en las actividades anteriores.</li> </ul>
<p>Después de que el alumno/a lleve a cabo las 4 actividades propuestas se encontrará de nuevo en la pantalla inicial en la que observamos el planisferio Peters y la silueta de “MT2” Que irá diciendo (se puede oír a la vez que sale en un bocadillo) el siguiente texto.</p> <p>Si quieres conocerme ...</p> <p>(Las órdenes se irán recibiendo de una en una y por este orden:)</p> <p>1°.- Busca mis alas y mis seis patas de escarabajo en las praderas de América del Norte.</p> <p>2°.- Busca mis patas de reptil en la Selva del Amazonas.</p> <p>3°.- Busca mi cabeza peluda en el desierto de Sahara.</p> <p>4°.- Busca mi cola de anfibio en un río europeo.</p> <p>5°.- Busca mis agallas y ojos de pez en el Océano Pacífico.</p> <p>6°.- Busca mi pico en la Antártida.</p> <p>7°.- Busca mis plumas en el bosque templado de Europa.</p> <p>El alumno tiene que ir desplazando el ratón a</p>	<p>Cuando se abre la pantalla y vemos la silueta de MT2 se oirá el siguiente texto:</p> <p>“Si quieres conocerme ...</p> <p>1°.- Busca mis alas y mis seis patas de escarabajo en las praderas de América del Norte.</p> <p>2°.- Busca mis patas de reptil en la Selva del Amazonas.</p> <p>3°.- Busca mi cabeza peluda en el desierto de Sahara.</p> <p>4°.- Busca mi cola de anfibio en un río europeo.</p> <p>5°.- Busca mis agallas y ojos de pez en el Océano Pacífico.</p> <p>6°.- Busca mi pico en la Antártida.</p> <p>7°.- Busca mis plumas en el bosque templado de Europa.</p> <p>(Las órdenes se irán recibiendo de una en una y por este orden)</p>	<p>La actividad consistirá en llevar el ratón al lugar donde los manda MT2.</p> <p>Una vez en el lugar aparecerá un animal, de ese ecosistema, en peligro de extinción con su nombre.</p> <p>Si el ratón va al lugar correcto se verá la parte de la mascota que menciona y desaparecerá la foto del animal; si por el contrario no lo lleva correctamente se abrirá la pantalla de la actividad de los ecosistemas y después de estar unos 20” volverá a la del juego.</p> <p>Una vez que haya recorrido todos los ecosistemas y esté completo el juego, aparecerán en la pantalla las fotos de esos animales y MT2 diciendo:</p> <p>Hola soy MT2 y os doy las gracias por conseguir que este Planeta sea mi mundo y que algo de todos permanezca en mí.</p> <p>Luego de un prolongado suspiro:</p> <p>¡Por fin... en casa!</p>

<p>esos lugares, para ello debe recordar los ecosistemas que estudió. Una vez que llega al lugar determinado aparecerán las fotos de animales de esa zona en peligro de extinción y un pequeño texto con datos alusivos.</p> <p>Así en:</p> <p>1°.- Busca mis alas y mis seis patas de escarabajo en las praderas de América del Norte. Aparecerá: <a href="#">Escarabajo Americano de las Praderas</a>.</p> <p>2°.- Busca mis patas de reptil en la Selva de América del Sur. Aparecerá: <a href="#">Cocodrilo del Orinoco</a>.</p> <p>3°.- Busca mi cabeza peluda en el desierto de Sahara. Aparecerá: <a href="#">Antílope Addax</a>.</p> <p>4°.- Busca mi cola de anfibio en un río europeo. Aparecerá: <a href="#">Tritón</a>.</p> <p>5°.- Busca mis agallas y ojos de pez en el Océano Pacífico. Aparecerá: <a href="#">Atún</a>.</p> <p>6°.- Busca mi pico en la Antártida. Aparecerá: <a href="#">Pingüino de Humbolt</a>.</p> <p>7°.- Busca mis plumas en el bosque templado de Europa. Aparecerá: <a href="#">Urogallo</a>.</p>	<p>Una vez desarrollado el juego que se propone y cuando “MT2” esté completamente al descubierto se oirá su voz a la vez que sale un bocadillo: Hola soy MT2 y os doy las gracias por conseguir que este Planeta sea mi mundo y que algo de todos permanezca en mí. Luego de un prolongado suspiro ¡Por fin... en casa!</p>	<p>Las fotografías de los animales propuestos pueden ser encontradas en la página <a href="http://www.arkive.org/species">www.arkive.org/species</a></p>
---	---	--



“MT2”



[Última revisión: 23 de octubre de 2005]