

## **OBJETO DE APRENDIZAJE N° 4.**

### **NUTRICIÓN, RELACIÓN Y REPRODUCCIÓN.**

Primer Ciclo de Educación Primaria.

## **OBJETIVOS.**

1. Conseguir, a través de una animación, que el alumno/a relacione la realización de cualquier actividad humana (incluso parado) con el consumo de energía y la ingestión de alimentos como aporte de energía.
2. Lograr que relacione una serie de “estímulos” con el órgano correspondiente para así visualizar la respuesta que el “modelo” de la simulación da al mismo.
3. Conseguir que el alumno/a reflexione sobre su propia existencia como ser vivo y que ello se debe a la reproducción de sus familiares directos.

## **CONTENIDOS.**

### Conceptuales:

- Las funciones vitales en la especie humana: nutrición, relación y reproducción.
  - Nuestro cuerpo necesita continuamente un suministro de nutrientes para realizar las funciones vitales.
  - Los sentidos nos sirven para captar lo que sucede a nuestro alrededor. Respondemos a los estímulos con el aparato locomotor.
  - La necesidad de las personas de reproducirnos.

### Procedimentales:

- Exploración de objetos y situaciones:
  - Con ayuda de una simulación para comprender la necesidad de la nutrición en la especie humana y el consumo de energía constantemente.
  - Elaboración de un árbol genealógico hasta la 2ª generación.
- Utilización de la herramienta Internet para el aprendizaje.

### ACTIVIDADES.

1. Ayudado de una simulación, el niño/a deberá dirigir al “personaje” mediante las acciones: correr, andar (caminar), parar y suministrarle alimentos (cuando se encuentre parado). Tendrá que conseguir llevarlo hasta una meta situada simuladamente a 5 Km. No lo conseguirá si no se alimenta convenientemente. Tampoco podrá dar alimento mientras camina o corre y nunca dar más alimentos del total de energía que lleva consumida. Gráficamente se verá el gasto y aporte de energía en una probeta graduada. Gráficamente se verá el punto del recorrido en que se encuentra en cada momento.
2. Juego de unir unos dibujos que representan 5 “estímulos” con el órgano del sentido correspondiente. El “personaje” responderá a dicho estímulo de una manera fijada cuando se ha relacionado bien.
3. Rellenar con dibujos oportunos y con los nombres reales de él mismo, sus padres y abuelos, su árbol genealógico.

### EVALUACIÓN.

No hemos incluido contador de aciertos y errores porque las actividades programadas no parecen requerirlo.

(Los datos de aciertos, errores y tiempo estarían ocultos al alumno/a para que luego aparecieran en la estadística que solicite el maestro/a, en la siguiente línea:

1ª escena---→ Tiempo invertido y energía con la que llega a meta.

Número de veces que ha repetido la pantalla.

2ª escena---→ Número de aciertos, errores e intentos.

3ª escena---→ Número de datos (casillas) no cumplimentadas.

La evaluación, por tanto, debe hacerse mediante la lectura de los datos estadísticos ofrecidos por el programa y la observación directa del trabajo del alumnado en el propio aula de informática.

---

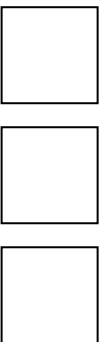
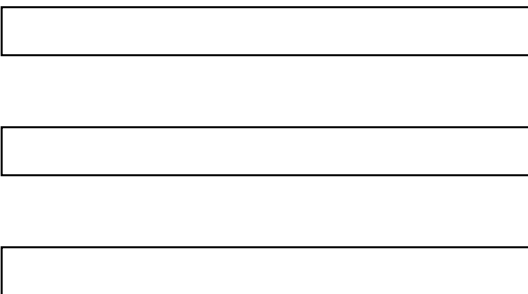
PLANTILLA DE DESTALLES DEL DESARROLLO DE OBJETOS DE APRENDIZAJE.

Proyecto.	Ciencia, Geografía e Historia.	Repositorio.	rp_ciengehi	Unidad Didáctica.	Nutrición, relación y reproducción. OA4.	Representante de Contenidos.	Tomás Duro Hernández.
-----------	--------------------------------	--------------	-------------	-------------------	--	------------------------------	-----------------------

Nombre del archivo: g\_fb04\_01v00

Nombre o referencia del Módulo de contenidos u Objeto de aprendizaje: **Nutrición, relación y reproducción.**



Título del objeto de aprendizaje.	Descripción general de la historia.	Nº de escenas.	
-----------------------------------	-------------------------------------	----------------	--

<b>NUTRICIÓN, RELACIÓN Y REPRODUCCIÓN.</b>	<p><b>Una página de presentación, de paso forzoso y de resumen final del aprendizaje y tres de desarrollo.</b></p> <p>El Viejo Mago dirá: <b>pincha sobre el dibujo que quieras y realiza la actividad correspondiente.</b></p> <p>La historia comienza con una pantalla que en la parte superior dirá con letras grandes:</p> <p><b>LOS HUMANOS SOMOS SERES VIVOS PORQUE:</b></p> <p>Debajo, en el lado izquierdo y uno debajo de otro aparecerán tres dibujos encuadrados, en el primero un chico comiendo, en el segundo un chico y una chica charlando o jugando y en el tercero dos padres con su bebé en la cuna.</p> <p>Pinchando sobre cada dibujo el alumno pasaría a la pantalla correspondiente (primer dibujo da paso a escena 1, segundo dibujo da paso a escena 2 y tercer dibujo da paso a escena 3)</p> <p>Al lado derecho de cada dibujo encuadrado habrá un rectángulo vacío donde irán apareciendo frases a medida que resolvemos las tres escenas siguientes:</p> <p>Cuando resuelva la primera y pase por esta pantalla aparecerá el texto: <b>NOS NUTRIMOS.</b></p> <p>Cuando resuelva la segunda y pase por esta pantalla aparecerá el texto: <b>NOS RELACIONAMOS.</b></p> <p>Y cuando resuelva la tercera y pase por esta pantalla aparecerá el texto: <b>NOS REPRODUCIMOS.</b></p> <p>Cuando el niño/a ha completado las tres frases el Viejo Mago dirá: <b>Enhorabuena creo que has entendido muy bien porque eres un ser vivo. ¡Hasta la vista!</b></p>	<b>1 + 3</b>	<p><b>LOS HUMANOS SOMOS SERES VIVOS PORQUE:</b></p> <div data-bbox="1310 271 2004 614">   </div> <p><b>Descripción de las escenas.</b></p>
<b>Elementos gráficos a incluir y características.</b>	<b>Elementos sonoros. (Duración y características).</b>	<b>Escena nº 1</b>	
<p>Al principio aparecerá el Viejo Mago y dirá: <b>Intenta llegar a meta conservando toda la energía posible. Puedes correr (+), andar (-) o pararte (0) para descansar y tomar algún alimento si lo necesitas, para ello pincha y arrastra hasta la boca del joven.</b></p>		<p>En la parte superior aparecerá un texto que dirá: <b>NOS NUTRIMOS.</b></p> <p>Nuestro Viejo Mago servirá, si se le solicita, la siguiente información: <b>Intenta llegar a meta conservando toda la energía posible. Puedes correr (+), andar (-) o pararte (0) para descansar y tomar algún alimento si lo necesitas, para ello pincha y arrastra hasta la boca del joven.</b></p> <p>Ocupando la pantalla se verá una habitación que simulará un gimnasio. Debe verse con toda claridad</p>	



<p>Cuando ya se ha comenzado a jugar, y el niño/a quiere dar de comer cuando el joven no está parado, o bien quiere darle de comer tanto alimento que superaría la barra de energía, el Viejo Mago dirá: <b>Te recuerdo que para poder comer debes estar parado y nunca debes comer más de lo que has gastado.</b></p> <p>“<b>Animación</b>”: un joven en ropa de deporte subido a una cinta continua de carrera (cinta andadora) La parte de delante deberá estar más levantada que la posterior para dar sensación de subida. El joven estará agarrado a los dos manillares similares a los de una moto o bicicleta. El dibujo del joven y de la cinta debe estar en perspectiva, casi lateralmente; así podremos ver claramente el manillar que está más cerca de nosotros y en él colocar un mando con tres botones:</p> <p>Botón <b>+</b> que pondría a correr a nuestro joven, viéndose mover la cinta más a prisa.</p> <p>Botón <b>-</b> que lo pondría a andar, viéndose mover la cinta más lenta.</p> <p>Botón <b>O</b> (stop) que pararía todo el sistema (máquina y niño).</p> <p>Estos tres botones deben ser activados por el alumno/a a su antojo.</p> <p>El programa debe permitir que el alumno/a arrastre alimentos hasta la boca del joven y simular que lo toma mediante algún gesto o sonido y viéndose que la barra de energía crece y el alimento desaparece-</p> <p>Esta animación está relacionada de manera directamente proporcional a otras dos:</p> <p><b>Probeta de energía y Marcador de espacio recorrido.</b></p> <p>“<b>Animación</b>”: <b>Probeta de energía.</b> Situada detrás del niño/a que hace deporte. Debajo llevará el nombre: <b>Energía.</b></p> <p>Estará graduada de modo que aparezcan los siguientes datos: 0, 120, 240, 360 y 480.</p>		<p>a un joven en ropa de deporte subido a una cinta continua de carrera (cinta andadora) La parte de delante deberá estar más levantada que la posterior para dar sensación de subida. El joven estará agarrado a los dos manillares similares a los de una moto o bicicleta. El dibujo del joven y de la cinta debe estar en perspectiva, casi lateralmente; así podremos ver claramente el manillar que está más cerca de nosotros y colocar en él un mando con tres botones:</p> <p>Botón <b>+</b> que pondría a correr a nuestro joven, viéndose mover la cinta más a prisa.</p> <p>Botón <b>-</b> que lo pondría a andar, viéndose mover la cinta más lenta.</p> <p>Botón <b>O</b> (stop) que pararía todo el sistema (máquina y niño).</p> <p>Estos tres botones deben ser activados por el alumno/a a su antojo.</p> <p>Detrás de nuestro joven, sobre una mesa o dentro de un armario tendremos una probeta graduada que indicará el nivel de energía que tiene el joven (coloreada de verde por ejemplo). Irá restando energía con el paso del tiempo y la actividad que realice y sumando cuando toma alimentos.</p> <p>Delante del joven, sobre una estantería de lamas, aparecerán una serie de alimentos:</p> <p><b>Dos manzanas, dos cajas de zumo de fruta y una barrita de chocolate.</b> Cuando los tome irá sumando energía en la barra correspondiente.</p> <p>En la parte baja de la pantalla aparecerá el marcador del recorrido, que estará representado por una barra horizontal que irá simulando el recorrido del joven. Estará dividida en 6 fragmentos que simularán el Km1, Km2, Km3, Km4, Km5 (donde situaremos la meta, representada por una pancarta) y Km6. Según camine o corra el joven, se irá viendo gráficamente su evolución en la línea de recorrido.</p> <p>Cuando llegué al Km 5, (meta) el Viejo Mago le felicitará: <b>Muy bien. Has comprobado que los alimentos nos proporcionan energía y gracias a ella hemos podido llegar a meta. Muy bien. Has llegado a meta y aún conservas energía gracias a los alimentos que has tomado.</b></p> <p>Una flecha para pasar a la página principal donde en el rectángulo correspondiente aparecerá escrito: <b>NOS NUTRIMOS.</b></p> <p style="text-align: center;">⇒</p> <p>Si durante la actividad el niño/a quiere dar de comer cuando el joven no está parado o bien quiere darle de comer tanto alimento que superaría la barra de energía, el Viejo Mago dirá: <b>Te recuerdo que para poder comer debes estar parado y que nunca debes comer más de lo que has gastado.</b></p> <p>Si el joven no llega a meta (por pérdida de tiempo parado o porque no ha comido lo suficiente) el Viejo Mago dirá: <b>Has agotado toda la energía y no ha llegado a meta. Inténtalo de nuevo tomando algunos alimentos. ¡Ánimo!.</b></p> <p>Un botón de volver a repetir el juego. ○</p>
--	--	---

<div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div>
---

<p>que simularán el Km1, Km2, Km3, Km4, Km5 (donde situaremos la meta, representada por una pancarta) y Km6. Según camine o corra el joven se irá viendo gráficamente su evolución en la línea de recorrido, de acuerdo con la siguiente escala:</p> <p><b>Joven parado:</b> el marcador de espacio se para.</p> <p><b>Joven corriendo:</b> el marcador, de manera simulada, avanza a 30 metros por cada segundo transcurrido (1.800 metros por cada minuto andando, con lo que llegaría a meta en menos de 3 minutos)</p> <p><b>Niño andando:</b> el marcador, de manera simulada, avanza a 15 metros por cada segundo transcurrido (900 metros por cada minuto andando, con lo que llegaría a meta en menos de 6 minutos)</p> <p>Cuando el indicador luminoso de la barra de espacio recorrido llegue al Km 5 el sistema joven/cinta andadora, marcador de energía y marcador de espacio recorrido se pararán y aparecerá el Viejo Mago dando las felicitaciones al niño/a:</p> <p><b>Muy bien. Has comprobado que los alimentos nos proporcionan energía y gracias a ella hemos podido llegar a meta.</b></p> <p><b>“Ilustraciones”.</b> Al frente del joven, en una estantería, se verán los siguientes alimentos: dos manzanas verdes (Cada una aportará 50 unidades de energía), dos cajas de zumo que aportan 50 unidades de energía cada uno; una barra de chocolate que aporta 100 unidades de energía. El programa debe permitir que el alumno/a pinche y arrastre estos alimentos hasta la boca del joven; deberá simular que lo traga, desaparecen de la pantalla y el medidor de energía crecerá de acuerdo con las unidades de energía de cada alimento.</p> <p>Si el joven no llega a meta (por pérdida de tiempo parado o porque no ha comido lo suficiente) el Viejo Mago dirá: <b>Has agotado toda la energía y no ha llegado a meta. Inténtalo de nuevo tomando algunos alimentos. ¡Ánimo!.</b></p>		
--	--	--

<p>Un botón de volver a repetir el juego. </p> <p>Una flecha de avance para pasar a la pantalla principal. Allí se colocará en el rectángulo correspondiente la frase: NOS NUTRIMOS.</p> <p></p>		
Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (Duración y características).	Escena nº 2.
<p>Ayuda: Viejo Mago: <b>Pincha sobre cada dibujo y relacionalo con el sentido que creas oportuno, así nuestro amigo podrá reaccionar ante los estímulos.</b></p> <p>Dibujo de un joven centrado en la parte baja de la pantalla. Deben verse bien sus manos, sus ojos, sus orejas, su nariz y su boca (un poco abierta para vislumbrar la lengua). Cuando se active el sentido correspondiente a sensaciones de cinco dibujos que existen a su alrededor, el joven deberá realizar cinco acciones como respuesta a los estímulos:</p> <p>Taparse la nariz con los dedos de una mano. Se tapa los ojos con las dos manos. Saca la lengua relamiéndose. Se tapa las orejas con las dos manos y cierra muy fuerte los dos ojos. Encoge la mano y se chupa el dedo.</p> <p>Dibujo de un cubo de basura sucio, destapado (la tapadera puede aparecer caída a su lado) y humeante. Debe permitir relacionarlo mediante flecha con la nariz del joven. El joven dará la respuesta correspondiente al estímulo: se tapa la nariz con los dedos de una mano. La flecha desaparecerá de la pantalla.</p> <p>Dibujo de un fantasma dando miedo. Debe permitir relacionarlo mediante flecha con los ojos del joven. El joven dará la respuesta correspondiente al estímulo: se tapa los ojos con las dos manos. La flecha desaparecerá de la</p>		<p>En la parte superior aparecerá un texto que dirá: <b>NOS RELACIONAMOS.</b> El Viejo Mago que si se activa dirá: <b>Pincha sobre cada dibujo y relacionalo con el sentido que creas oportuno, así nuestro amigo podrá reaccionar ante los estímulos.</b></p> <p>Aparecerá una pantalla que contendrá:</p> <p>El dibujo de un joven de medio cuerpo hacia arriba. Deben verse bien sus manos, sus ojos, sus orejas, su nariz y su boca (un poco abierta para vislumbrar la lengua). Rodeándolo, a modo de un semicírculo, habrá cinco cartas cada una de ellas con un dibujo:</p> <p>1ª. El dibujo de un cubo de basura sucio, destapado (la tapadera puede aparecer caída a su lado) y humeante. 2ª. El dibujo de un fantasma. 3ª. El dibujo de una sabrosa tarta de cumpleaños. 4ª. Un señor con un compresor abriendo un hueco en el suelo. Llevará protectores en sus oídos y sonará (texto escrito alguna onomatopeya de ruido). 5ª. El dibujo de un cactus donde se vean claramente sus pinchos.</p> <p>El niño deberá pinchar en cada dibujo y relacionarlos con flechas del siguiente modo (escogerán las cartas en el orden que deseen):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cubo de basura..... Nariz.</li> <li>- Fantasma..... Ojos.</li> <li>- Tarta..... Boca.</li> <li>- Ruido compresor..... Orejas.</li> <li>- Cactus..... Manos.</li> </ul> <p>Cuando se realice bien la unión entre estos elementos el programa debería poner en acción al joven personaje del siguiente modo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cubo de basura..... Nariz..... Se tapa la nariz con los dedos de una mano.</li> <li>- Fantasma..... Ojos..... Se tapa los ojos con las dos manos.</li> <li>- Tarta..... Boca..... Saca la lengua relamiéndose.</li> <li>- Ruido compresor..... Orejas..... Se tapa las orejas por el ruido.</li> <li>- Cactus..... Manos..... Encoge la mano y se chupa el dedo.</li> </ul>



<p>pantalla.</p> <p>Dibujo de una sabrosa tarta de cumpleaños. Debe permitir relacionarlo mediante flecha con la boca del joven. El joven dará la respuesta correspondiente al estímulo: saca la lengua relamiéndose. La flecha desaparecerá de la pantalla.</p> <p>Dibujo de un señor con un compresor abriendo un hueco en el suelo. Llevará protectores en sus oídos y sonará (texto escrito alguna onomatopeya de ruido). Debe permitir relacionarlo mediante flecha con las orejas del joven. El joven dará la respuesta correspondiente al estímulo: se tapa las orejas con las dos manos y cierra muy fuerte los dos ojos. La flecha desaparecerá de la pantalla.</p> <p>Dibujo de un cactus donde se vean claramente sus pinchos. Debe permitir relacionarlo mediante flecha con las manos del joven. El joven dará la respuesta correspondiente al estímulo: encoge la mano y se chupa el dedo. La flecha desaparecerá de la pantalla.</p> <p>Cuando ha completado las 5 percepciones aparecerá una flecha de avance para pasar a la pantalla principal. Allí se colocará en el rectángulo correspondiente la frase: <b>NOS RELACIONAMOS.</b></p> 		<p>Cuando ha completado las 5 percepciones aparece una flecha de avance para pasar a la pantalla principal. Allí se colocará en el rectángulo correspondiente la frase: <b>NOS RELACIONAMOS.</b></p> 
--	--	--

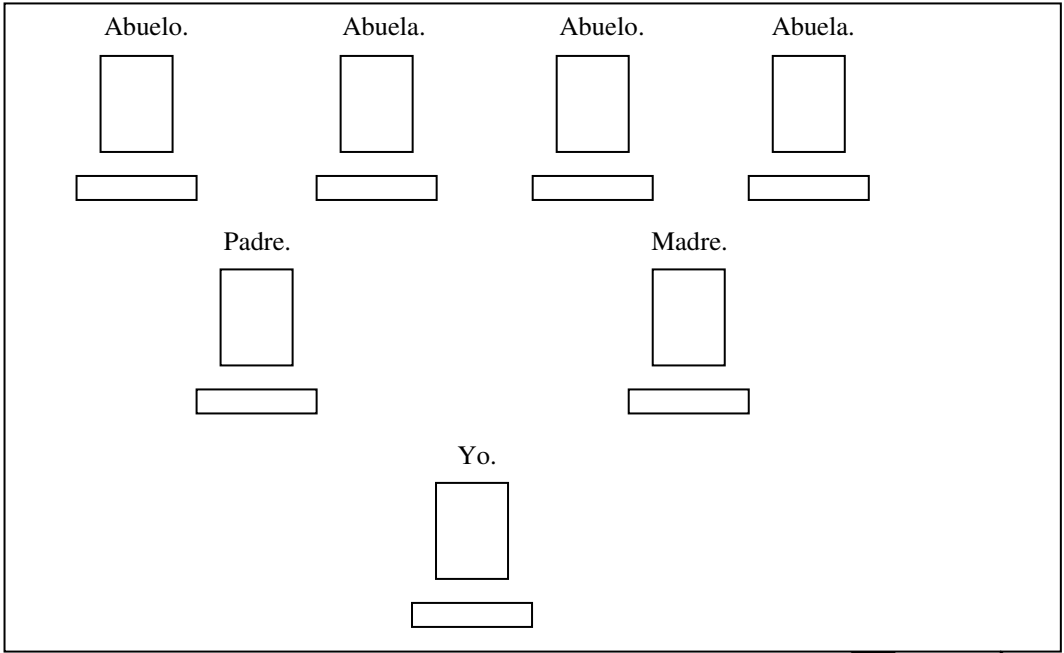
Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (Duración y características).	Escena nº 3.
<p>Ayuda: Viejo Mago: <b>Completa los datos de tu árbol genealógico: escribe el nombre de cada miembro y ponle la cara que más te guste pinchando sobre cada una.</b></p> <p>Recuadro abuelo: aparecerán pinchando sobre él cuatro imágenes de abuelos: pelo cano, pelo oscuro, con y sin gafas por ejemplo. Se trata de que el alumno elija la que crea más apropiada. Debajo llevará un rectángulo para poner el nombre de esta persona.</p> <p>Recuadro abuela: aparecerán pinchando sobre él cuatro imágenes de abuelas: pelo cano, pelo oscuro, con y sin gafas por ejemplo. Se trata de que el alumno elija la que crea más apropiada. Debajo llevará un rectángulo para poner el nombre de esta persona.</p> <p>Recuadro abuelo: aparecerán pinchando sobre él cuatro imágenes de abuelos: pelo cano, pelo oscuro, con y sin gafas por ejemplo. Se trata de que el alumno elija la que crea más apropiada. Debajo llevará un rectángulo para poner el nombre de esta persona.</p> <p>Recuadro abuela: aparecerán pinchando sobre él cuatro imágenes de abuelas: pelo cano, pelo oscuro, con y sin gafas por ejemplo. Se trata de que el alumno elija la que crea más apropiada. Debajo llevará un rectángulo para poner el nombre de esta persona.</p> <p>Recuadro padre: aparecerán pinchando sobre él cuatro imágenes de padres: pelo negro, pelo rubio, con gafas y sin ellas por ejemplo. Se trata de que el alumno elija la que crea más apropiada. Debajo llevará un rectángulo para poner el nombre de esta persona.</p> <p>Recuadro madre: aparecerán pinchando sobre él cuatro imágenes de madres: pelo negro, pelo</p>		<p>En la parte superior aparecerá un texto que dirá: <b>NOS REPRODUCIMOS.</b> El Viejo Mago dirá: <b>Completa los datos de tu árbol genealógico: escribe el nombre de cada miembro y ponle la cara que más te guste pinchando sobre cada una.</b> La pantalla aparecerá encuadrada, porque toda esa zona del interior será objeto de poder imprimirse. Dentro aparecerán: En la parte superior cuatro marcos del tamaño de una foto de carné de identidad. Sobre ellos aparecerán los siguientes textos:</p> <div data-bbox="1137 432 1933 624"> <div>Abuelo.</div><div></div><div></div> <div>Abuela.</div><div></div><div></div> <div>Abuelo.</div><div></div><div></div> <div>Abuela.</div><div></div><div></div> </div> <p>Debajo aparecerán unos rectángulos para que el alumno/a escriba el nombre de cada uno de sus abuelos.</p> <p>En el centro de la pantalla aparecerán dos marcos del tamaño de una foto de carné de identidad. Sobre ellos aparecerán los siguientes textos:</p> <div data-bbox="1261 804 1814 995"> <div>Padre.</div><div></div><div></div> <div>Madre.</div><div></div><div></div> </div> <p>Debajo aparecerán unos rectángulos para que el alumno/a escriba el nombre de su padre y su madre.</p> <p>En la parte baja de la pantalla aparecerá un solo marco del tamaño de una foto de carné de identidad. Sobre él aparecerá el siguiente texto:</p> <div data-bbox="1451 1144 1574 1324"> <div>Yo.</div><div></div><div></div> </div> <p>Debajo aparecerá un rectángulo para que el alumno/a escriba su propio nombre.</p> <p>Fuera del recuadro general de la pantalla aparecerá el icono de la impresora.</p> <p>Quedaría así formada la pantalla:</p>



rubio, con gafas y sin ellas por ejemplo. Se trata de que el alumno elija la que crea más apropiada. Debajo llevará un rectángulo para poner el nombre de esta persona.

Recuadro “yo”: aparecerán pinchando sobre él ocho imágenes, cuatro de niñas y cuatro de niños: por ejemplo con pelo negro, pelo rubio, con gafas y sin ellas por ejemplo. Se trata de que el alumno elija la más apropiada. Debajo llevará un rectángulo para poner el nombre de esta persona.

Icono de impresora. Deberá permitir imprimir encuadrado y adornado (en forma de árbol con sus ramas y follaje) el árbol genealógico del niño/a. Cuando se imprima no hace falta que aparezcan los dibujos seleccionados ya que se trataría de que el niño dibujara los familiares de su árbol genealógico o bien colocara fotografías reales tamaño carné de identidad.

Una flecha de avance para pasar a la pantalla principal. Allí se colocará en el rectángulo correspondiente la frase: **NOS REPRODUCIMOS.**



Icono de impresora.  

Para darle mayor colorido podría simularse un árbol donde el Yo estaría en el tronco; los padres en las ramas principales y los abuelos en las secundarias; todo ello adornado con el follaje apropiado.

En cada recuadro aparecerá un dibujo visible y, pinchando sobre él, irán ocultando el visible y apareciendo otros que estaban ocultos bajo el primero. De este modo podríamos tener, por ejemplo: cuatro dibujos de padre: con el pelo rubio, con el pelo negro, con gafas y sin ellas. Igualmente cuatro de madres, cuatro por cada abuelo/a y ocho por el Yo, dado que pueden ser niños o niñas. (Si esta interacción no es posible resolverla en el poco tiempo que tenemos para diseño y producción ruego me lo indiquéis para modificarla y colocar sólo unos dibujos fijos).

Hemos pensado que cuando se imprima no hace falta que aparezcan los dibujos seleccionados ya que se trataría de que el niño dibujara los familiares de su árbol genealógico, o bien colocara fotografías reales tamaño carné de identidad.

Cuando el niño/a termine de escribir los nombres pertinentes podrá imprimir si lo desea una preciosa página de su árbol genealógico y/o pasar a la página principal donde en el rectángulo correspondiente aparecerá escrito: **NOS REPRODUCIMOS.**

