

PLANTILLA DE DETALLES DEL DESARROLLO DE OBJETOS DE APRENDIZAJE

Guión Multimedia

TABLA PARA GUIÓN MULTIMEDIA

Proyecto	Ciencias, Geografía e Historia	Repositorio	rp_cinghei	Unidad Didáctica	LOS ANIMALES	Experto en contenidos	Lázaro Caballero Fernández
-----------------	--------------------------------------	--------------------	------------	-------------------------	--------------	------------------------------	-------------------------------

Nombre del archivo: g_fa09_00_v00

Nombre o referencia del Módulo de contenidos u Objeto de Aprendizaje: LOS ANIMALES **Fecha de entrega:** 31- 05 - 04

Descripción General de la Historia	N ° Escena
Se inicia con un fondo oscuro (tonos verdes) y siluetas de animales (varias). Aparece un texto, de forma dinámica y atractiva invitando a los alumnos a conocer animales, dónde viven, de qué se alimentan, cómo se relacionan,...	1
JUEGO DE ADQUIRIR ANIMALES: (Para Tomás: la palabra cazar tiene varios significados, uno es: “Adquirir con destreza una cosa difícil”, textualmente). Lo cambio, gracias. Animales de cada clase se mueven por toda la pantalla y en todas direcciones. El niño tiene que adquirir un animal con el clic del ratón y a continuación responder a cuatro preguntas encadenadas sobre su clase, su aspecto exterior, su modo de reproducirse y su hábitat.	2
JUEGO CONSTRUYE ANIMALES: Consiste en desarrollar la actividad de formar animales propuesta por Ana para Los Sentidos. En este caso con un animal de cada clase. Cuando estén formados tendrán que relacionarlos con su grupo enlazando con el ratón.	3
JUEGO DE LAS PAREJAS DE CARTAS: Con un total de dieciséis cartas, bocabajo, dispuestas en dos filas, tendrán que formar parejas por clase y si es doméstico y salvaje de un modo intuitivo. Al final tendrán que enlazar los dos animales con su característica.	4
PUZZLE DE LOS ANIMALES: Se trata de formar un puzzle en un hábitat de bosque mediterráneo o ibérico (gracias Tomás), donde estarán representados todas las clases de animales por uno de ellos. El puzzle tendrá ayuda y se podrá hacer dividiendo la pantalla en dos: a la derecha tendrá las piezas sueltas y desordenadas; a la izquierda el espacio donde colocarlas. Las piezas serán parecidas a los puzzles. Al terminar tendrá que relacionar los animales del puzzle con su clase y de qué se alimenta.	5
COLLAGE DE IDEAS: La pantalla dividida en cuatro columnas: animal – clase – características – hábitat. Los niños tendrán que establecer con el ratón una relación correcta de cada animal. Dispondrá de ayuda.	6

TU MASCOTA PREFERIDA:

El programa le pide que escriba su nombre. Desaparece esta secuencia.

Aparecen en la pantalla los dibujos de todos los animales de la actividad. El niño elige a su mascota preferida. Desaparecen todos menos su mascota que le dedica unas palabras (por escrito) personalizadas de halago y felicitación por haber realizado la actividad esforzándose.

Aparecen botones: guardar – imprimir – repetir actividad – salir.

ESCENA 1ª: PRESENTACIÓN

Descripción	El gráficos/acciones	El. sonoros/acciones
<p>PANTALLA DE BIENVENIDA:</p> <p>Aparece con un fondo verde oscuro y con siluetas de animales varios (al menos uno por clase) que se están moviendo por toda la pantalla.</p> <p>Aparece un texto dinámico y alegre: “Vamos a conocer muchos animales, cómo son, cómo y dónde viven, de qué se alimentan,…”</p> <p>Van apareciendo, uno tras otro, unos icono sobre los juegos que se proponen en la actividad:</p> <ol style="list-style-type: none">1. JUEGO DE ADQUIRIR ANIMALES2. JUEGO DE CONSTRUYE ANIMALES3. JUEGO DE LAS PAREJAS DE CARTAS4. JUEGO DEL PUZZLE DE HÁBITAT5. JUEGO DEL COLLAGE DE IDEAS <p>Nuestro Mago invita a clicar sobre cualquiera de los juegos, da igual sobre el que lo haga. Posteriormente se volverá a esta pantalla para seguir con el resto de los juegos hasta terminar. Aquellos iconos que se han activado o jugado, ya no quedarán activos para otra ocasión, a no ser que desde el final de la actividad se reinicie de nuevo y solo entonces.</p> <p><i>NOTA: Para el desarrollo del guión se seguirá el orden establecido y solo para ello, ya que el niño podrá elegir su itinerario de ejecución del juego.</i></p>	<p>siluetas: i_fa09_01_v00</p> <p>Texto: a_fa09_36_v00</p> <p>icono 1: i_fa09_02_v00 icono 2: i_fa09_03_v00 icono 3: i_fa09_04_v00 icono 4: i_fa09_05_v00 icono 5: i_fa09_06_v00 Mago: i_fa09_00_v00</p>	

ESCENA 2ª: JUEGO DE ADQUIRIR ANIMALES

Descripción	El gráficos/acciones	El. sonoros/acciones
<p>Se abre la actividad con animales que se mueven por toda la pantalla y en todas direcciones, arbitrariamente. Los animales son:</p> <p>Gato Sardina Loro Rana Lagarto Mosca</p> <p>El Mago invita a adquirir alguno de ellos haciendo clic con el ratón y seguir las instrucciones que se vayan dando, con el texto: “Haz clic con el ratón sobre los animales y sigue las instrucciones”.</p> <p>Al hacer clic el animal se detiene y se coloca en el centro, parte superior de la pantalla y en la parte inmediatamente inferior aparece un cuestionario que tiene que contestar. El cuestionario es:</p> <p>1ª Pregunta: (<i>palabra del animal – ejem. GATO</i>) y a continuación el texto es un animal, a continuación una lista con las clases de animales donde tendrá que elegir al correspondiente mamífero – reptil – pez – ave – insecto – anfibio. Cuando elija el correcto se pasa a la siguiente (no se puede abandonar, ni pedir ayuda, solo intentarlo hasta conseguir la respuesta correcta). Al lado de la lista habrá un texto que diga elige la respuesta correcta.</p> <p>2ª Pregunta: Tiene el cuerpo cubierto de (lista desplegable con): pelo – escamas – plumas – caparazón – piel húmeda (Al igual que en el anterior no se puede abandonar, ni pedir ayuda, se puede elegir hasta acertar).</p> <p>3ª Pregunta: Texto: Se reproduce por (Lista): huevos – dentro de la madre (Idem. anterior)</p> <p>4ª Pregunta: Texto: Vive en (Lista): la tierra – el agua – en la tierra y en el agua (Idem ant.)</p> <p>Cuando se acabe el proceso con un animal, se seguirá con el siguiente y así hasta terminar con todos. Cuando se elija un animal quedará eliminado de la pantalla y pasará a la parte derecha de la misma, quedando quieto, sin movimiento. Se considerará que ha terminado la actividad cuando se haya contestado bien a las cuestiones. No se puede rendir en el juego ni pedir ayuda</p> <p>NOTA: EL CONTADOR DARÁ UN PUNTO VERDE POR CADA ACIERTO Y UN PUNTO ROJO POR CADA ERROR.</p> <p>Se vuelve a la pantalla de la 1ª escena para elegir otro juego.</p>	<p>Gato: i_fa09_23_v00 Sardina: i_fa09_07_v00 Loro: i_fa09_08_v00 Rana: i_fa09_09_v00 Lagarto: i_fa09_10_v00 Mosca: i_fa09_11_v00</p> <p>Mago: i_fa09_00_v00</p>	

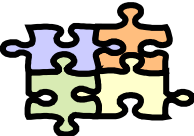
ESCENA 3ª: JUEGO “CONSTRUYE” ANIMALES

Descripción	El gráficos/acciones	El. sonoros/acciones
<p>Es la propuesta que hizo Ana en el OA de Los sentidos. Se trabaja con los animales:</p> <p>Asno Gallina Pez de colores Tortuga Abeja Rana</p> <p>Nuestro Mago invita a “construir animales” haciendo clic sobre sus partes fundamentales. Cuando acierta o forma un animal completo, pasa a la parte derecha de la pantalla y así hasta terminar con todos los animales.</p> <p>Cuando se acierta con todos los animales, éstos se colocan en forma de columna sobre la parte izquierda de la pantalla. Otra columna, a la derecha de ésta contendrá el nombre del animal. Otra columna a la derecha de ésta, es decir, a la derecha de la pantalla, tendrá los nombre siguientes: anfibio – insecto – mamífero – pez – reptil – ave. El ejercicio consiste en relacionar el dibujo con su nombre y su clase. Para ello el Mago invitará a clicar sobre el dibujo del animal, unirlo con su nombre y después con su clase correspondiente. Al igual que en los anteriores, no se puede abandonar, ni pedir ayuda. Si no se acierta en alguno de los pasos, se vuelve otra vez. Cuando se acierte en las tres columnas, debajo del dibujo del animal aparece una lista que contiene dos líneas (tendrá que elegir sobre una de ellas):</p> <ul style="list-style-type: none"> - animal vertebrado: porque tiene huesos - animal invertebrado: porque no tiene huesos. <p>Cuando se acierte un animal, éste y sus nombres correspondientes quedarán en sombra y no ejecutables.</p> <p>NOTA: EL CONTADOR DARÁ UN PUNTO VERDE POR CADA ACIERTO Y UN ROJO POR CADA ERROR.</p> <p>Terminado, se vuelve a la escena 1ª</p>	<p>Asno: i_fa09_12_v00 Gallina: i_fa09_13_v00 Pez color: i_fa09_14_v00 Tortuga: i_fa09_15_v00 Abeja: i_fa09_16_v00 Rana: i_fa09_09_v00 Mago: i_fa09_00_v00</p>	

ESCENA 4ª: JUEGO DE “LAS PAREJAS DE CARTAS”

Descripción								El gráficos/acciones	El. sonoros/acc.																
<p>Aparecerá en la pantalla un total de 16 cartas, en dos filas de ocho cada una, boca abajo. Los dibujos de las cartas en su cara posterior serán iguales, pudiendo ser de fantasía. Los animales se dispondrán cada vez que se inicie la actividad de forma arbitraria, no guardando relación alguna con la posición de correspondiente, ni con la fila o columna. La disposición siguiente es solo para relacionar los animales, como se podrá deducir. Los nombres de los animales quieren decir dibujo.</p> <table><tr><td>águila</td><td>ardilla</td><td>gallina</td><td>pez color</td><td>tortuga</td><td>abeja</td><td>perro</td><td>rana</td></tr><tr><td>tucán</td><td>tigre</td><td>gallo</td><td>sardina</td><td>lagarto</td><td>mosca</td><td>gato</td><td>salamandra</td></tr></table> <p>El Mago invitará a clicar sobre una carta, elegir su pareja correspondiente. Cuando se acierte una pareja, las cartas quedan al descubierto. En el juego solo podrá quedar abierta la primera carta del intento y si no se acierta con la segunda, se tapan las dos y se empieza otro intento. Así hasta concluir con todas las cartas boca arriba. No se puede abandonar, ni pedir ayuda.</p> <p>Cuando se acierte una pareja, aparecerá una lista con dos líneas (igual anterior). El Mago invitará a clicar sobre la frase correcta:</p> <ul style="list-style-type: none">- Son animales salvajes porque viven en el campo- Son animales domésticos porque viven con el hombre <p>NOTA: SE ANOTARÁ UN PUNTO VERDE POR CADA ACIERTO Y UN PUNTO ROJO POR CADA ERROR.</p> <p>Se vuelve a la escena 1ª</p>								águila	ardilla	gallina	pez color	tortuga	abeja	perro	rana	tucán	tigre	gallo	sardina	lagarto	mosca	gato	salamandra	<p>Dibujo fantasía: i_fa09_17_v00</p> <p>Agile: i_fa09_18_v00 Tucán: i_fa09_19_v00 Ardilla: i_fa09_20_v00 Tigre: i_fa09_21_v00 Gallina: i_fa09_13_v00 Gallo: i_fa09_22_v00 Pez color: i_fa09_14_v00 Sardina: i_fa09_07_v00 Tortuga: i_fa09_15_v00 Lagarto: i_fa09_10_v00 Abeja: i_fa09_16_v00 Mosca: i_fa09_11_v00 Perro: i_fa09_24_v00 Gato: i_fa09_23_v00 Rana: i_fa09_09_v00 Salamandra: i_fa09_25_v00 Mago: i_fa09_00_v00</p>	
águila	ardilla	gallina	pez color	tortuga	abeja	perro	rana																		
tucán	tigre	gallo	sardina	lagarto	mosca	gato	salamandra																		

ESCENA 5ª: JUEGO DEL “PUZZLE” DE ANIMALES

Descripción	El gráficos/acciones	El. sonoros/acc.
<p>Se propone por el Mago la realización de un puzzle.</p> <p>Se basará sobre un ambiente de monte característico de España (Pinos, robles, hayas, matorral, romeros,, un riachuelo,...) En este escenario se insertarán los siguientes animales:</p> <p>Serpiente Ardilla Águila Pez Mariposa Rana Gato</p> <p>La pantalla estará dividida en dos partes. En la de la derecha estarán las piezas del puzzle desordenadas. En la parte de la izquierda un rectángulo o cuadrado (según diseño) donde se tienen que ir insertando las piezas. Debe de tener sombreado el dibujo de las piezas como ayuda al niño para insertarlas. Éstas deben de ser de un diseño lo más parecido a un puzzle.</p> <p>No sé si podrá poner una condición al comenzar, como es que se elija el número de piezas del puzzle. En otros juegos lo he visto y me ha gustado. Lo dejo en manos del equipo técnico. Si se puede, me gustaría que fuesen entre 16 y 36 piezas.</p> <p>Si la pieza se coloca en su sitio o zona muy cercana, quedará fijada. En caso contrario volverá a la parte de la derecha. Así hasta terminar el juego.</p> <p>Una vez terminado el puzzle, aparecerán a su alrededor unas etiquetas que deben arrastrar hasta el animal correspondiente. El Mago hará la invitación correspondiente: “Arrastra con el ratón al animal que le corresponda”. Las etiquetas son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Es un animal carnívoro: se alimenta de animales (para: serpiente, águila, pez, rana) - Es un animal herbívoro: se alimenta de plantas (para: ardilla, mariposa) - Es un animal omnívoro: se alimenta de plantas y animales (para gato) <p>Si las coloca bien, quedan fijadas. En caso contrario, vuelven a su lugar y se sigue intentando hasta terminar.</p> <p>No se puede abandonar. Se puede pedir ayuda para el puzzle mostrando una imagen del mismo en una pantalla nueva que tape las anteriores y se tenga que cerrar para continuar.</p> <p>NOTA: POR CADA ACIERTO, CON LAS ETIQUETAS, SE DARÁ UN PUNTO VERDE. POR CADA ERROR, UN PUNTO ROJO.</p> <p>Terminado, se vuelve a la escena 1ª</p>	<p>Mago: i_fa09_00_v00 Escenario: i_fa09_26_v00</p> <p>Serpiente: i_fa09_27_v00 Ardilla: i_fa09_20_v00 Águila: i_fa09_18_v00 Pez: i_fa09_14_v00 Mariposa: i_fa09_28_v00 Rana: i_fa09_09_v00 Gato: i_fa09_06_v00 Pieza Puzzle: i_fa09_29_v00</p>  <p>Mago: i_fa09_00_v00</p> <p>Etiqueta: i_fa09_30_v00</p>	

ESCENA 6º: JUEGO DEL “COLLAGE” DE IDEAS

Descripción				El gráficos/acciones	El. sonoros/acciones
La pantalla estará dividida en cuatro columnas: (los bordes no se ven)					
Animal (dibujos)	Clase (palabras)	Características	Vive en:		
Perro	Insecto	Se arrastra al andar	En el agua	Perro: i_fa09_24_v00	
Lagarto	Mamífero	Tiene pico y plumas		Lagarto: i_fa09_10_v00	
Pez color	Ave	Tiene seis patas	En la tierra	Pez: i_fa09_14_v00	
Rana	Pez	Los hijos maman		Rana: i_fa09_09_v00	
Gallina	Anfibio	Tienen escamas	En la tierra y el agua	Gallina: i_fa09_13_v00	
Abeja	Reptil	La piel está húmeda		Abeja: i_fa09_16_v00	
(Creo que no tengo que hacer relación. Es muy fácil).					
Se trata de unir con el ratón, partiendo de un animal haciendo clic, haciendo clic en clase, haciendo clic en características y haciendo clic en donde vive.					
El Mago invitará a la realización de la actividad mediante la frase: “Une cada animal con su clase, sus características y dónde vive, haciendo clic sucesivos”.				Mago: i_fa09_00_v00	
NOTA: POR CADA RELACIÓN CORRECTA SE ANOTARÁ UN PUNTO VERDE. POR CADA RELACIÓN ERRÓNEA UN PUNTO ROJO.					
Terminado éste o el último que quedase se pasa a la escena 7ª.					

ESCENA 7ª: TU MASCOTA PREFERIDA

Descripción	El gráficos/acciones	El. sonoros/acciones
<p>Si en el total de resultados anotados de evaluación se llega al 70% de aciertos o más, se abrirá la pantalla o escena de TU MASCOTA PREFERIDA. En caso de ser menor no se inicia esta parte del OA y aparece el Mago en el centro de la pantalla invitando a repetir la actividad para conseguir un “RECUERDO DE SU MASCOTA PREFERIDA”, con las palabras: “HAS ESTADO BIEN, PERO PARA CONSEGUIR UN RECUERDO DE TU MASCOTA PREFERIDA DEBES REALIZAR LA ACTIVIDAD DE NUEVO”. Aparecen dos botones: REPETIR ACTIVIDAD – SALIR</p> <p>No se informa de los resultados, solo son datos internos del programa. Es suficiente con la observancia de los puntos en cada actividad para la motivación a esforzarse y mejorar.</p> <p>1ª Parte: El Mago le felicita por haber llegado al final de la actividad y le invita a poner su nombre en un cuadro o etiqueta dispuesta para ello en la pantalla. Se cierra todo.</p> <p>2ª Parte: Aparecen en la pantalla todos los animales del OA. El modo de aparecer puede ser variado. Lo dejo a la creatividad del equipo de diseño. Me gustaría que fuesen apareciendo, varios a la vez, por zonas distintas, permaneciendo unos segundos, desapareciendo y haciéndolo otros, para que en unos 15-20 segundos hayan pasado todos y se vuelva a repetir hasta que se haya elegido uno con un clic de ratón sobre él.</p> <p>El Mago invita a elegir su mascota favorita con un clic de ratón.</p> <p>Desaparecen todos los animales, excepto el elegido que se coloca en el centro de la pantalla, se hace más grande y de su boca sale un bocadillo con el texto: “HOLA (<u>nombre</u>) , SOY TU MASCOTA PREFERIDA” AHORA PUEDO QUEDARME CONTIGO POR HABER TRABAJADO MUY BIEN EL TEMA DE LOS ANIMALES”</p> <p>Permanece esta pantalla hasta la ejecución de alguna acción sobre los botones siguientes que aparecen en este momento en la parte baja de la pantalla.</p> <p>Aparecen los botones: GUARDAR – IMPRIMIR – REPETIR ACTIVIDAD – GUARDAR FONDO ESCRITORIO – SALIR.</p>	<p>Mago: : i_fa09_00_v00 Repetir: i_fa09_32_v00 Salir: i_fa09_34_v00</p> <p><i>Todos los animales del OA</i></p> <p>Mago: i_fa09_00_v00</p> <p>Botones: Guardar: i_fa09_35_v00 Imprimir: i_fa09_31_v00 Repetir: i_fa09_32_v00 Fondo: i_fa09_33_v00 Salir: i_fa09_34_v00</p>	