

Nombre del archivo: **g\_fpr17\_02vf**

Nombre o referencia del Módulo de contenidos u Objeto de aprendizaje: **Los medios de transporte y comunicación.**

Los medios de transporte y comunicación	
Ciclo <b>1º</b>	Curso <b>1º y 2º.</b>
<b>Unidad didáctica 17</b>	
<b><u>Objetivos</u></b>	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Reconocer y diferenciar medios de transporte y medios de comunicación.</li><li>2. Diferenciar medios de transporte de tierra, mar y aire.</li><li>3. Conocer distintos medios de comunicación y saber para qué sirven.</li><li>4. Utilizar distintos medios de transporte para hacer distintos tipos de viajes.</li><li>5. Utilizar distintos medios de comunicación para distintas situaciones.</li></ol>	

<b><u>Contenidos</u></b>	
<b>Conceptos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Medios de transporte</li> <li>• Transporte por tierra, mar y aire.</li> <li>• Adecuación de los medios de transporte a distintas situaciones.</li> <li>• Los medios de comunicación.</li> <li>• Medios de comunicación escritos, sonoros y audiovisuales.</li> <li>• Usos de los medios de comunicación.</li> <li>• Adquisición de vocabulario específico sobre los medios de transporte.</li> <li>• Adquisición de vocabulario específico sobre los medios de comunicación.</li> <li>•</li> </ul>
<b>Procedimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación de diferentes medios de transporte a situaciones diversas.</li> <li>• Aplicación de diferentes medios de comunicación a situaciones diversas.</li> <li>• Clasificación de los medios de transporte en transportes por tierra, por mar y por aire.</li> <li>• Clasificación de los medios de comunicación en escritos, sonoros y audiovisuales.</li> <li>• Utilización de la herramienta Internet para el aprendizaje.</li> </ul>
<b><u>Metodología</u></b>	
Cómo se ha trabajado	<p>Hemos programado 6 escenas destinadas a lograr los objetivos indicados sobre los sentidos. El alumno/a partiendo de la escena 0 o menú principal irá desarrollando los diferentes ejercicios contenidos en cada una de ellas. Pasando de la 1ª a la 2ª, de la 2ª a la 3ª, etc.</p> <p>0 El alumno/a deberá dar sus datos al mago para crear un registro.</p> <p>1.1 Se trata de un juego divertido en el que el alumno/a jugando separará convenientemente los medios de transporte indicando si son de tierra, mar o aire. Esto lo realiza arrastrando cada dibujo en movimiento al cajón que le corresponde.</p> <p>1.2 En esta actividad el niño completa un crucigrama sencillo. Intentaremos que el niño lo haga por sí mismo pero si tiene muchas dificultades le daremos dos niveles de ayuda:</p> <p>a) Si falla varias veces le damos las dos primeras letras de la palabra.</p> <p>b) Si aún así tampoco lo consigue le daremos la palabra completa para que pase a la siguiente definición.</p> <p>2.1 Es un juego muy motivador en el que el alumno/a se encuentra con unos niños</p>

Ana, Juan y Jairo. El alumno/a ayudará a estos niños a viajar a tres lugares diferentes utilizando 4 medios de transporte que son el coche, el AVE, el barco y el avión. A través de este juego y sus simulaciones comprenderán cuál es el medio de transporte más adecuado para cada tipo de viaje. Además podrán apreciar la comodidad y la rapidez de estos medios de transporte. Así mismo los niños al llegar a sus destinos envían a casa un telegrama con lo cual estamos introduciendo el segundo tema de este objeto de aprendizaje: Los medios de comunicación. El niño sólo tiene que hacer clic en el mapa y en el medio de comunicación para que se produzca la animación.

2.2 Una vez realizado el ejercicio anterior esta actividad nos permite comprobar si el alumno/a ha adquirido los contenidos manejados en la actividad anterior y en todo caso recalcarlos. Para ello el alumno/a tiene que completar unas oraciones incluyendo en el hueco de cada oración el dibujo de los medios de transporte que corresponda. Con esta actividad plasmará de forma directa que el coche, por ejemplo, es un medio de comunicación terrestre ideal para distancias cortas y medias. Lo mismo ocurre con el AVE, el avión o el barco.

3.1 Esta actividad es sencilla. En ella el niño tiene que identificar por el dibujo un medio de comunicación y emparejarlo con el nombre del mismo. Esta actividad sirve como calentamiento o introducción a la actividad siguiente.

3.2 En esta actividad el alumno consigue aprender que los medios de comunicación pueden ser de tres tipos: Escritos, sonoros y audiovisuales. Hay tres cajones, uno para cada tipo de medio de comunicación y el alumno/a tiene que arrastrar cada medio de comunicación e introducirlo en el cajón correspondiente hasta dejar limpia la pantalla. El ejercicio siempre se resuelve porque el programa no admite asignaciones erróneas.

4 Esta escena cuenta con un único ejercicio. Este ejercicio invita al niño a reflexionar y pensar que recurrimos a distintos medios de comunicación según la situación en la que nos encontramos. El programa no admite asignaciones erróneas con lo cual el ejercicio es de fácil solución.

	<p>5 En esta escena tenemos dos actividades:</p> <p>5.1. En esta actividad se repasan a través de una sencilla sopa de letras los conceptos de medios escritos, sonoros y audiovisuales al tiempo que se trabajan o introducen otros medios de comunicación que no habíamos estudiado como el cine, el teatro, las revistas...</p> <p>5.2. Finalmente en este ejercicio el niño introduce su nombre para hacer una autoevaluación (ver aciertos y errores en todas las actividades) y al mismo tiempo recoger sus premios (medios de transporte y de comunicación) conseguidos a lo largo de las distintas actividades. Todos los alumnos obtienen algún premio que luego pueden imprimir en su hoja de evaluación.</p>
<b><u>Evaluación</u></b>	
<p>Será la realización de las propias actividades (sugeridas en las sucesivas pantallas) y el número de intentos, aciertos y errores los que nos den una medida del grado de consecución de los objetivos marcados.</p> <p>El programa presenta al alumno y al profesor una ficha de evaluación resumen de toda la actividad del alumno/a que indica los aciertos y errores.</p> <p>Consideramos que así hacemos una evaluación del proceso y por ello no incluimos actividades complementarias.</p> <p>Muy importante es la observación directa del profesor/a en el Aula durante el desarrollo de la actividad.</p>	

**PLANTILLA DE DETALLES DEL DESARROLLO DE OBJETOS DE APRENDIZAJE**  
**Guión Multimedia**

**TABLA PARA GUIÓN MULTIMEDIA**

<b>Proyecto:</b> Ciencias, Geografía e Historia	<b>Repositorio:</b> Rp_cinghei	<b>Unidad Didáctica:</b> Los medios de comunicación y transporte	<b>Experto en contenidos:</b> Juan Elías Berrocal Román
--	-----------------------------------	---	--

**Nombre del archivo:** g\_fa17\_021vf

**Nombre o referencia del Módulo de contenidos u Objeto de Aprendizaje:** OA A17 Los medios de comunicación y transporte

**Fecha de entrega:** 09-11-04

Notas generales:

- 1- Los títulos de cada escena aparecerán en la parte superior de cada pantalla.
- 2- Parte de los textos del mago son locutados. Sólo se locutarán los textos del mago que aparezcan subrayados.
- 3- Para marcar todas las transiciones de una pantalla a otra, de un ejercicio a otro, etc. utilizaremos un sonido parecido a un silbido rápido que dé agilidad al programa.
- 4- Al terminar cada escena volveremos al menú principal a través del botón siguiente.
- 5- Todas las escenas presentarán los botones de 'jugar de nuevo' y de 'ver solución'. Se trata de dar la oportunidad a los alumnos de que puedan ver de nuevo la actividad y /o sus soluciones, sin que eso deje de reflejarse en los resultados evaluativos (diploma). Sin embargo estos botones no aparecerán 'pro defecto', sino que saldrán cuando el niño ha cometido el número máximo de errores que se le permiten en cada actividad.
- 6- Los contadores de aciertos y errores también contarán intentos como lo vienen haciendo hasta ahora.
- 7- Haremos que el sistema de premios sea automático. Usaremos el siguiente baremo parecido al que sigue:

Con los medios de transporte:

Si hay acierto (3 elementos y 4 para la última escena): les daremos como premio un viaje en avión.

Si hay medio acierto: un viaje en AVE.

Si no hay acierto suficiente: un viaje en autobús.

Estos viajes aparecerán representados por un avión, un AVE o un autobús.

Con los medios de comunicación les daremos:

Si hay acierto: premio un teléfono móvil.

Si hay medio acierto: un teléfono fijo.

Si no hay acierto suficiente: una sobre franqueado. (carta)

Esto ocurriría por cada (actividad). Y los premios son los indicados anteriormente significando si lo han hecho muy bien, bien, o regular. De este modo, el mago aparecería y daría el premio en cada escena: según los resultados. Y le informaría en la misma pantalla de lo que ha conseguido, animándole a seguir. Así mismo enseñaremos estos símbolos en el informe de resultados final: el diploma enseñará unas tablas graficas con los aciertos-errores e intentos y a su lado el 'símbolo' del premio obtenido en esa escena. Así, de un simple vistazo, se verán diplomas con todos los premios obtenidos.

8- La música presentará dos melodías una más alegre (que aparecerá en tono alto y en tono medio según la situación al comienzo y al final del OA) y otra melodía suave, melodía de trabajo que siempre suena con volumen muy bajo y en todas las actividades.

N.º escena	Descripción General de la Historia
<b>0</b> <b>PANTALLA</b> <b>MENÚ</b>	<p><b><u>LOS MEDIOS DE TRANSPORTE Y COMUNICACIÓN .</u></b></p> <p>Música alegre</p> <p>Se trata de una pantalla de saludo y bienvenida. El viejo mago (botón de ayuda) indicará por escrito: <b>HOLA . HOY VAS A APRENDER COSAS SOBRE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y TRANSPORTE. <u>ESCRIBE TU NOMBRE (locutado).</u></b></p> <p>Las ayudas (audio y texto) salen siempre automáticamente pero, si el usuario quiere, las puede volver a ver mediante el botón ‘ayuda=mago’.</p> <p>A pesar de este texto el mago sólo dirá (LOCUTADO: ESCRIBE TU NOMBRE COMPLETO). Como norma sólo se locutarán los textos del mago que aparezcan subrayados.</p> <p>En la pantalla aparecerá el lugar correspondiente en el que el niño insertará su nombre. Este dato servirá para crear un fichero de progreso y evaluación personal que será utilizado posteriormente para darle, por impresora, los premios que ha conseguido y para facilitar tanto al alumno/a como al profesor los datos de evaluación y progreso del alumno.</p> <p>Una vez introducido el nombre y al pulsar el botón siguiente, o un botón específico establecido a tal efecto, desaparece el cuadro con el nombre del niño y aparece el mapa de fondo, que vamos a definir más abajo, con los 5 elementos activos. Aquí también la música es suave, tranquila y con sonido muy bajo. <b>MANTENDREMOS ESTA MÚSICA A ESTE NIVEL HASTA QUE APARECE LA PANTALLA FINAL EN LA ESCENA 5.</b></p> <p>Para marcar esta transición <b>Y TODAS LAS TRANSICIONES VENIDERAS UTILIZAREMOS UN SONIDO PARECIDO A UN SILBIDO RÁPIDO QUE DÉ AGILIDAD AL PROGRAMA.</b></p> <p>La pantalla con los 5 elementos activos es una pantalla menú que nos dará acceso a las cinco escenas siguientes. Las características de esta pantalla son las siguientes:</p> <p>El fondo es un mapa sencillo de un color clarito para que podamos trabajar cómodamente sobre él a lo largo del desarrollo de las actividades. En el mapa tenemos un continente donde hay <b>tres ciudades principales.</b></p> <p>Al norte del continente en la costa está PALMERAS. El logotipo de la ciudad es un grupo de palmeras que aparecen así en el mapa. Palmeras tiene una <b>autovía</b> que va hacia RASCACIELOS. Dispone también de <b>una estación de AVE y de una línea férrea que va desde Palmeras a MONTAÑAS pasando por RASCACIELOS.</b> Palmeras también tiene un <b>puerto marítimo</b> porque está <b>localizada en la costa.</b> Además dispone de un <b>aeropuerto.</b> Palmeras está relativamente cerca de ISLITAS.</p> <p><b>ISLITAS son dos ISLAS,</b> ISLA GRANDE e ISLITA PEQUEÑA. Son islas a unos 120 Km de Palmeras y separadas entre sí por unos 15 Km</p> <p>ISLA GRANDE es <b>grande y dispone de aeropuerto y de puerto marítimo.</b></p> <p>ISLITA PEQUEÑA es <b>muy pequeña</b> sólo dispone de sus costas.</p> <p>RASCACIELOS (logotipo rascacielos) está en el centro del continente está <b>a 300 Km</b> por autovía de Palmeras. <b>No dispone de aeropuerto</b> pero sí tiene una <b>estación de AVE.</b> Tiene autovía hacia PALMERAS y una <b>CARRETERA</b></p>

	<p><b>NORMAL con tráfico denso</b> hacia MONTAÑAS.  <b>Montañas (logotipo montañas) están a 450 Km de Rascacielos y a 750 de Palmeras.</b>  Finalmente <b>Montañas tiene carretera y aeropuerto</b> está situada en la parte baja del continente pero es una ciudad de interior y obviamente no tiene puerto. Tiene estación de AVE.  Estos cinco elementos PALMERAS; RASCACIELOS, MONTAÑAS, ISLA GRANDE e ISLITA PEQUEÑA son 5 elementos activos que nos permiten alcanzar las 5 escenas siguientes:  ISLITA PEQUEÑA-ESCENA 1  PALMERAS- ESCENA 2  RASCACIELOS-ESCENA 3  MONTAÑAS-ESCENA 4  ISLA GRANDE-ESCENA 5</p> <p>Al terminar la escena volveremos al menú a través de la flecha adelante.  Allí las cinco ciudades aparecerán numeradas del 1-5 lo cual invita a que los alumnos sigan ese orden en su ejecución. Tampoco es un problema que el orden que siga el alumno/a no sea ese porque acabarán igualmente realizando las 5 actividades.</p>
<b>1 ISLITA PEQUEÑA</b>	<p><b><u>LOS MEDIOS DE TRANSPORTE, CADA COSA EN SU SITIO</u></b>  El fondo de la pantalla podría ser una pantalla normal en blanco y al acabar el primer ejercicio y a través del botón adelante (siguiente) el programa pasará página y pasará al segundo ejercicio colocando de fondo la ilustración inicial con lo cual se acentúa el efecto de transición.  En la parte inferior de la pantalla se encuentran tres cajones (transporte por tierra, por mar y por aire). En la parte superior irán apareciendo, moviéndose y desapareciendo distintos medios de transporte que serán los siguientes: coche, camión, AVE, tren, tractor, caballo, bicicleta, avión, avioneta, globo, zeppelin, barco, barca, velero, submarino y lancha a motor. Los alumnos/as tienen que hacer clic en ellos y arrastrarlos hasta el cajón correspondiente. A tal efecto el mago dirá: <b><u>CAPTURA LOS MEDIOS DE TRANSPORTE Y LLÉVALOS CON EL RATÓN AL CAJÓN QUE LE CORRESPONDE.</u></b>  Al terminar la actividad se pondrá en marcha el sistema de premios definido en las notas generales al principio del guión. Una vez adjudicados los premios con el botón adelante-siguiente accederemos al ejercicio siguiente <b>El crucigrama</b>, que aparece con el fondo del mapa base de toda la unidad). De esta manera se acentúa de nuevo el</p>



	<p>efecto transición. En cada TRANSICIÓN metemos un sonido tipo silbido. El mago dirá: <b><u>AHORA RESUELVE EL SIGUIENTE CRUCIGRAMA. ES MUY SENCILLO.</u></b></p> <p>Definiciones:</p> <p>1-Para coger un avión debes ir al .....AEROPUERTO.</p> <p>2-Los trenes circulan por .....RAÍLES</p> <p>3-Un barco que transporta petróleo es un .....PETROLERO</p> <p>4-Una carretera con dos carriles en cada sentido se llama ..... AUTOVÍA.</p> <p>5-En las grandes ciudades hay un transporte subterráneo llamado .....METRO</p> <p>6-Vuela y tiene una gran hélice arriba que da vueltas como las aspas de un molino de viento..... HELICÓPTERO.</p> <p>7-Tienen dos ruedas y un motor. Hay que ponerse casco para montar en ella. ....MOTO</p> <p>8- En el campo no hay carreteras. Se pasea por .....CAMINOS.</p> <p>Al terminar transición Y SE PONE EN FUNCIONAMIENTO EL SISTEMA DE PREMIOS.</p> <p>Botón jugar otra vez y botón ver solución con 2 niveles de ayuda a) dos primeras letras de la palabra. B) palabra completa</p> <p><b>Los dos ejercicios de esta actividad deben tener contadores de aciertos y errores que quedarán registrados y aparecerán en la pantalla final también como resumen y evaluación del proceso.</b></p> <p><b>NO OLVIDAR SONIDOS DE ACIERTO, ERROR Y DE ÁNIMO EN LOS DOS EJERCICIOS.</b></p>
<p><b>2</b></p> <p><b>PALMERAS</b></p>	<p><b><u>JUEGO: AHORA VIAJAMOS NOSOTROS</u></b></p> <p>La pantalla presenta la ilustración inicial del mapa ya comentada.</p> <p>Aparece el viejo mago que les dice a los alumnos : <b><u>AYUDA A VIAJAR A TUS AMIGOS ANA, JUAN Y JAIRO HACIENDO CLIC PRIMERO EN EL MEDIO DE COMUNICACIÓN QUE TÚ ELIJAS Y DESPUÉS EN EL LUGAR DEL MAPA QUE DESEAS QUE VISITEN..</u></b> Nuestros tres protagonistas anteriores Juan, Ana y Jairo van a viajar desde PALMERAS a los demás lugares. Van a hacerlo en COCHE, AVE (tren de alta velocidad), AVIÓN, BARCO. Estos medios de transporte aparecen en la parte inferior de la pantalla. Cada vez que viajan montan en el medio de transporte, que el niño selecciona haciendo clic sobre él, y lo hacen saliendo de la carretera , de la estación del AVE, del puerto o del aeropuerto en dirección al lugar que elijan haciendo clic sobre el mapa. Aquí los elementos activos son RASCACIELOS, MONTAÑAS E ISLA GRANDE . Por ejemplo: Quiero que los niños viajen en COCHE clic, hasta MONTAÑAS clic. Al hacer clic sobre el medio de transporte elegido éste se hace pequeñito y se le ve desplazarse desde PALMERAS por el mapa a mayor o menor velocidad según el medio utilizado. El medio más rápido será el avión, después el AVE, después el coche y finalmente el barco. Esto debe quedar claro y deducirse de la animación.</p> <p>Al llegar a cada lugar y en cada medio de transporte aparecerá automáticamente un telegrama que los niños envían a su casa. Para ello podría haber una animación similar a la del avión de papel que sale al enviar un correo electrónico. Este papel se abriría en formato grande y los alumnos/as podrían leerlo. El telegrama varía según el lugar visitado y el medio de transporte utilizado y tendrá los siguientes mensajes:</p>

### **A RASCACIELOS:**

**En coche:** Hemos tardado sólo 3 horas. Viajar por la autovía es una maravilla

**En barco:** Suena la sirena del barco que intenta salir hacia RASCACIELOS pero es imposible no hay mar. El barco se desinfla como un globo y desaparece. **NO HAY TELEGRAMA.** Ojo con la animación.

**En AVE:** Hemos tardado sólo 2 horas y sin tener que conducir. Ha sido genial.

**En avión:** El avión sale pero al no haber aeropuerto en RASCACIELOS vuelve a PALMERAS. No hay telegrama.

### **A ISLA GRANDE:**

**En coche:** GLU, GLU, GLU se hunde en el agua durante la simulación. No hay telegrama.

**En barco:** Ha sido una experiencia bonita pero hemos tardado 8 horas y Jairo Se ha mareado en el barco.

**En AVE:** GLU, GLU; GLU el tren se hunde en el agua. No hay telegrama.

**En avión:** Hemos tardado sólo una hora. Volar es alucinante.

### **A MONTAÑAS:**

**En coche:** Hemos tardado 9 horas. Este viaje es demasiado largo para hacerlo en coche. Y sin autovía es agotador. (En esta animación el coche debe ir rápido por la autovía y muy lento por la carretera podría aparecer tráfico añadido.

**En barco:** Suena la sirena del barco que intenta salir hacia MONTAÑAS pero es imposible no hay mar. El barco se desinfla como un globo y desaparece. NO HAY TELEGRAMA. (igual que el viaje en barco a Rascacielos)

**En AVE:** Hemos tardado sólo 3 horas y media. Y sin tener que conducir. ¡Qué bien!

**En avión:** Sólo hora y media. Esto si que es rapidez. Viajar en avión es casi mágico.

### **LOS TELEGRAMAS PRESENTAN UNA CRUECITA ROJA ARRIBA PARA QUE LOS NIÑOS LOS CIERREN UNA VEZ LEÍDOS.**

UNA VEZ QUE HAYAN LEÍDO Y CERRADO EL TELEGRAMA LOS NIÑOS VUELVEN A LA MISMA ACTIVIDAD. Entonces el ordenador les anima con una locución que dice: **PUEDES SEGUIR VIAJANDO.** DEBEMOS GARANTIZAR QUE LOS NIÑOS VIAJEN AL MENOS UNA VEZ EN CADA MEDIO DE TRANSPORTE. Por eso hasta que no lo hagan el botón siguiente o adelante aparecerá inactivo.

La pantalla tendrá, como hemos mencionado, un botón adelante que aparecerá operativo una vez que los niños hayan utilizado al menos una vez cada medio de transporte. Sin embargo y hasta que se hayan completado todos los viajes posibles el ordenador seguirá repitiendo la misma locución de ánimo después de cada telegrama. Al

	<p>terminar todos los viajes se activará operativo el botón adelante . Sería conveniente, aunque no sé si será sencillo y por eso lo dejo como opcional, que al ir realizando viajes, los viajes efectuados queden inactivos para que no puedan volver a repetirse. Si no hacemos esto parecerá la actividad de nunca acabar y acabará por resultar un rollo para los niños.</p> <p>Incluiremos esta vez el botón de volver a jugar pero no el de ver solución porque en este ejercicio no tiene mucho sentido AUNQUE PODRÍA TENER LA UTILIDAD DE INFORMAR A LOS NIÑOS DE LOS VIAJES REALIZADOS Y DE LOS QUE QUEDAN PENDIENTES..</p> <p>Al pulsar el botón adelante se produce una transición (sonido-silbido) y cambia el fondo de pantalla que vuelve a ser de un color claro.</p> <p>Aparece el viejo mago que les invita a completar unas oraciones: <b><u>AHORA ARRASTRA EL DIBUJO QUE CORRESPONDE AL HUECO DE CADA ORACIÓN.</u></b> Lo realizan arrastrando el medio de transporte correspondiente sobre el hueco de la oración de manera que queda un pictograma.</p> <p><b><u>SOLUCIONES</u></b></p> <p>.</p> <p>El <b>coche</b> es un medio de transporte terrestre ideal para distancias cortas y medias.</p> <p>El <b>AVE</b> es el medio terrestre más rápido y cómodo que existe.</p> <p>El <b>avión</b> es el medio de transporte más rápido y cómodo.</p> <p>El <b>barco</b> va por agua y se usa para transporte de mercancías y para cruceros de placer.</p> <p>Este ejercicio debe tener contadores de aciertos y errores que quedarán registrados y aparecerán en la pantalla final también como resumen y evaluación del proceso.</p> <p>Una vez terminado el ejercicio aquí se vuelve a producir una transición como ya indicábamos en la escena anterior para que los niños, al terminar la actividad, tengan sus premios y su evaluación. De la misma forma que lo hacían en la escena anterior.</p> <p>En este caso habrá botón de jugar otra vez y de ver solución.</p> <p>Una vez elegidos los premios se sale de esta escena con el botón adelante y volvemos al menú principal.</p> <p>NO OLVIDAR SONIDOS DE ACIERTO, ERROR Y DE ÁNIMO EN ESTE SEGUNDO EJERCICIO.</p>
<b>3 RASCA-CIELOS</b>	<p><b><u>JUEGO: LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN</u></b></p> <p><b>La pantalla A</b> aparece con fondo claro y con los siguientes medios de comunicación (dibujos o representación de los mismos) periódico, televisión, radio, correo, conversación personal, teléfono fijo, teléfono móvil, correo</p>

	<p>electrónico, internet, que están fijos en la pantalla. En la parte inferior aparecen los nombres de estos medios de comunicación de manera que los niños tienen que emparejar cada dibujo con su nombre.</p> <p>El viejo mago dice: <b>Los seres humanos tenemos la necesidad de comunicarnos y de recibir información. Por eso hemos creado los medios de comunicación. AQUÍ TIENES ALGUNOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN. EMPAREJA CADA DIBUJO CON SU NOMBRE</b> (Lo locutado en mayúsculas y subrayado).</p> <p>Al decir esto el mago los medios de comunicación que estaban fijos comienzan a moverse a su libre albedrío por la parte inferior de la pantalla. El alumno/a los empareja haciendo clic en el dibujo y en la palabra escrita seguidamente o <b>viceversa</b>. Esto es importante porque si no al niño le puede dar la impresión de que el programa no funciona bien. Al ir desarrollando el ejercicio cada dibujo emparejado con una palabra se anula quedando fijo y el botón de la palabra correspondiente queda difuminado e inactivo.</p> <p>Al concluir los niños acceden a sus premios y su evaluación recibiendo un teléfono móvil, uno fijo o un sobre franqueado). A tal efecto el mago dirá: <b>COMO HAS TERMINADO PUEDES RECIBIR TUS PREMIOS.</b></p> <p>Una vez recibidos sus premios volvemos a la misma pantalla A de los medios de comunicación con la que ha empezado esta escena. En la parte inferior en lugar de aparecer los nombres de los medios de comunicación, aparecen tres cajones con los letreros ESCRITOS(un libro), SONOROS (radio) y AUDIOVISUALES(televisión). El mago dice: LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN PUEDEN SER ESCRITOS, SONOROS y AUDIOVISUALES. <b>ARRASTRA CADA MEDIO DE COMUNICACIÓN AL CAJÓN QUE LE CORRESPONDE</b> (Locutar sólo lo subrayado). Los niños deben introducir cada medio de comunicación en el cajón que le corresponde. El ordenador no permitirá asignaciones incorrectas pero las contabilizará como errores para tenerlo en cuenta a la hora de entregar los premios.</p> <p><b>SOLUCIONES:</b> <b>Escritos:</b> Periódico, correo, correo electrónico, <b>Sonoros:</b> Teléfono, teléfono móvil, radio. <b>Audiovisuales:</b> Conversación, internet, televisión.</p> <p>Al terminar la actividad con el botón adelante volvemos a recibir los premios igual que anteriormente. Una vez recibidos los premios salimos de la escena 3 y volvemos (botón adelante) a la escena 0 o menú inicial. Los dos ejercicios correspondientes a esta escena deben tener contadores de aciertos y errores que quedarán registrados y aparecerán también en el resumen-evaluación del proceso.</p> <p>NO OLVIDAR SONIDOS DE ACIERTO, ERROR Y DE ÁNIMO PARA LOS DOS EJERCICIOS.</p>
<p><b>4</b> <b>MONTAÑAS</b></p>	<p><b><u>VAMOS A USAR LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN</u></b></p> <p>Aparece la pantalla A de los medios de comunicación. En la parte central e inferior de la pantalla en esta ocasión tenemos 4 oraciones incompletas que mencionamos más abajo. Entonces aparece el viejo mago y dice: <b>Usamos los medios de comunicación según nuestras intenciones, situaciones o circunstancias. ¿Qué medios usarías tú en estas situaciones? ARRASTRA JUNTO A CADA SITUACIÓN EL MEDIO DE COMUNICACIÓN APROPIADO.</b>(Locutar sólo lo subrayado)</p> <p>Los alumnos/as deben arrastrar cada dibujo correspondiente a cada frase hasta completar o dar respuesta a los 4 elementos que aparecen en pantalla. SIN EMBARGO NOSOTROS TENEMOS 8 ELEMENTOS DE LOS CUALES</p>

<p>APARECERÁN SÓLO 4 EN LA PANTALLA DE FORMA ALEATORIA DE MANERA QUE RESULTE MÁS INTERESANTE PARA EL ALUMNO REPETIR EL JUEGO. LOS 8 ELEMENTOS SON:</p> <p><u>FRASES Y SOLUCIONES</u></p> <p>1-Estás en tu casa y tienes que hablar con un amigo que está en la suya. TELÉFONO FIJO</p> <p>2-Tu padre quiere anunciar que quiere vender su coche. No tiene ordenador. PERIÓDICO</p> <p>3-Estáis en la carretera y el coche se ha averiado TELÉFONO MÓVIL</p> <p>4-Quieres ver los dibujos animados. TELEVISIÓN</p> <p>5-Quieres contar muchas cosas a un amigo que hace mucho que no ves y no tienes su teléfono CORREO.</p> <p>6-Estás en casa y tienes hambre. Tus padres están allí. CONVERSACIÓN PERSONAL</p> <p>7-Estás sentado al ordenador y te acuerdas de un amigo que también tiene ordenador. CORREO ELECTRÓNICO</p> <p>8-Estás en clase y necesitáis información. Como hay un ordenador os conectáis a ..... INTERNET</p> <p>Al terminar la actividad los niños recibirán sus premios siguiendo el sistema establecido el mago dirá: <b><u>COMO HAS TERMINADO PUEDES RECIBIR TUS PREMIOS.</u></b></p> <p>Una vez recibidos los regalos volvemos con la flecha adelante al menú principal.</p> <p>Contadores de aciertos y errores que quedarán registrados y en el resumen-evaluación del proceso.</p> <p>NO OLVIDAR SONIDOS DE ACIERTO, ERROR Y DE ÁNIMO</p>
--

<p><b>5 ISLA GRANDE</b></p>	<p><b><u>OTROS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y CONSIGUE TUS PREMIOS</u></b></p> <p>SOPA DE LETRAS CON OTROS MEDIOS DE COMUNICACIÓN. En la pantalla aparecerá el mago diciendo: <b>LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN PUEDEN SER ESCRITOS, SONOROS O AUDIOVISUALES. BUSCA EN LA SOPA DE LETRAS TRES MEDIOS ESCRITOS, TRES SONOROS Y TRES AUDIOVISUALES. <u>SELECCIONA LAS PALABRAS CON EL RATÓN</u></b>(LOCUTADO)</p> <p>Sobre un fondo claro aparecerá la sopa de letras que no será demasiado grande. Tendrá tantas filas como palabras 9 y una palabra en cada fila siempre escrita de derecha a izquierda.</p> <p>Para facilitarle la realización de la tarea les ofreceremos en la parte inferior de la pantalla un botón de ver solución con 5 niveles: Nivel 1 las palabras sin ubicar. Nivel 2 Ubicación de las dos primeras letras de cada palabra. Nivel 3 les damos tres palabras enteras con su ubicación. Nivel 4 les damos 6 palabras ubicadas y Nivel 5 todas las soluciones.</p> <p><b><u>SOLUCIONES:</u></b> (Sonoros: RADIO, CD, CASSETTE, Audiovisuales: CINE, VIDEO, TEATRO, Escritos: TELEGRAMA, REVISTA Y LIBRO. Al terminar el alumno podrá elegir tres medios de comunicación más.</p> <p>Una vez resuelto el ejercicio los niños recogerán sus premios A tal efecto el mago dirá: <b><u>COMO HAS TERMINADO PUEDES RECIBIR TUS PREMIOS.</u></b></p> <p>Una vez recibidos los premios de la sopa de letras se introduce un sonido de transición, CAMBIA LA MÚSICA de pausada a alegre y aparece la pantalla final.</p> <p>Aparecerá una pantalla final en la que el mago dice: <b>HOLA . HOY HABRÁS APRENDIDO ALGUNAS COSAS SOBRE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y TRANSPORTE. <u>AQUÍ TIENES TU DIPLOMA.</u></b></p> <p>Así que, ahora ya le saldría el diploma con su nombre directamente. Aquí aparecen los premios acumulados durante cada una de las actividades anteriores así como los aciertos y errores obtenidos en cada actividad. Se trata de una hoja final resumen en la que aparezcan todos los premios y resultados.</p> <p>El niño podrá imprimir sus premios y sus hojas resumen de evaluación a través del logotipo de impresora que aparece en la pantalla. El niño imprime sus premios. Salida con música alegre igual a la que teníamos pero con volumen más alto.</p>
-----------------------------	---

## ESCENA 0: LOS MEDIOS DE TRANSPORTE Y COMUNICACIÓN

Descripción	Elementos gráficos / acciones	Elementos sonoros / acciones
<p><b>LOS MEDIOS DE TRANSPORTE Y COMUNICACIÓN .</b></p> <p>Se trata de una pantalla de saludo y bienvenida. El viejo mago (botón de ayuda) indicará por escrito: <b>HOLA . HOY VAS A APRENDER COSAS SOBRE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y TRANSPORTE. ESCRIBE TU NOMBRE (locutado).</b></p> <p>Las ayudas (audio y texto) salen siempre automáticamente pero, si el usuario quiere, las puede volver a ver mediante el botón 'ayuda=mago'.</p> <p>A pesar de este texto el mago sólo dirá (LOCUTADO: ESCRIBE TU NOMBRE). Como norma sólo se locutarán los textos del mago que aparezcan subrayados.</p> <p>En la pantalla aparecerá el lugar correspondiente en el que el niño insertará su nombre. Este dato servirá para crear un fichero de progreso y evaluación personal que será utilizado posteriormente para darle, por impresora, los premios que ha conseguido y para facilitar tanto al alumno/a como al profesor los datos de evaluación y progreso del alumno. Una vez introducido el nombre y al pulsar el botón siguiente, o un botón específico establecido a tal efecto, desaparece el cuadro con el nombre del niño y aparece el mapa de fondo, que vamos a definir más abajo, con los 5 elementos activos.</p> <p>Para marcar esta transición <b>Y TODAS LAS TRANSICIONES VENIDERAS UTILIZAREMOS UN SONIDO PARECIDO A UN SILBIDO RÁPIDO QUE DÉ AGILIDAD AL PROGRAMA.</b></p> <p>La pantalla con los 5 elementos activos es una pantalla menú que nos dará acceso a las cinco escenas siguientes. Las características de esta pantalla son las siguientes:</p> <p>El fondo es un mapa sencillo de un color clarito para que podamos trabajar cómodamente sobre él a lo largo del desarrollo de las actividades. En el mapa tenemos un continente donde hay <b>tres ciudades principales.</b></p> <p>Al norte del continente en la costa está PALMERAS. El logotipo de la ciudad son un grupo de palmeras que aparecen así en el mapa. Palmeras tiene una <b>autovía</b> que va hacia RASCACIELOS. Dispone también de <b>una estación de AVE y de una línea férrea que va desde Palmeras a MONTAÑAS pasando por RASCACIELOS.</b> Palmeras también tiene un <b>puerto marítimo</b> porque está <b>localizada en la costa.</b> Además dispone de un <b>aeropuerto.</b> Palmeras está relativamente cerca de ISLITAS.</p> <p><b>ISLITAS son dos ISLAS, ISLA GRANDE e ISLITA PEQUEÑA.</b> Son islas a unos 120 Km de Palmeras y separadas entre sí por unos 15 Km</p> <p>ISLA GRANDE es <b>grande y dispone de aeropuerto y de puerto marítimo.</b></p> <p>ISLITA PEQUEÑA es <b>muy pequeña</b> sólo dispone de sus costas.</p> <p>RASCACIELOS (logotipo rascacielos) está en el centro del continente está <b>a 300 Km</b> por autovía de Palmeras. <b>No dispone de aeropuerto</b> pero sí tiene una <b>estación de AVE.</b> Tiene autovía hacia PALMERAS y una <b>CARRETERA NORMAL con tráfico denso</b> hacia MONTAÑAS.</p> <p><b>Montañas (logotipo montañas) está a 450 Km de Rascacielos y a 750 de Palmeras.</b></p>	<p>i_fa17_01_v00 Mago botón ayuda Hola. Hoy vas a aprender cosas sobre los medios de comunicación y transporte. Escribe tu nombre.</p> <p>i_fa17_02_v00 (espacio inclusión datos niño)</p> <p>i_fa17_03_v00 (Mapa menú principal)</p> <p>i_fa17_04_v00 Botón adelante/atrás</p>	<p>s_fa17_01_v00 Música alegre con volumen medio-alto</p> <p>s_fa17_02_v00 Mago: Escribe tu nombre.</p> <p>s_fa17_03_v00 (Silbido transición)</p> <p>s_fa17_04_v00 Música suave volumen muy bajo.</p>

<p>Finalmente <b>Montañas tiene carretera y aeropuerto</b> está situada en la parte baja del continente pero es una ciudad de interior y obviamente no tiene puerto. Tiene estación de AVE.</p> <p>Estos cinco elementos PALMERAS; RASCACIELOS, MONTAÑAS, ISLA GRANDE e ISLITA PEQUEÑA son 5 elementos activos que nos permiten alcanzar las 5 escenas siguientes:</p> <p>ISLITA PEQUEÑA-ESCENA 1  PALMERAS- ESCENA 2  RASCACIELOS-ESCENA 3  MONTAÑAS-ESCENA 4  ISLA GRANDE-ESCENA 5</p> <p>Al terminar la escena volveremos al menú a través de la flecha adelante.  Allí las cinco ciudades aparecerán numeradas del 1-5 lo cual invita a que los alumnos sigan ese orden en su ejecución.</p>		
--	--	--



## ESCENA 1ª: JUEGO: LOS MEDIOS DE TRANSPORTE CADA COSA EN SU SITIO

Descripción	Elementos gráficos / acciones	Elementos sonoros / acciones
<p><b><u>LOS MEDIOS DE TRANSPORTE, CADA COSA EN SU SITIO</u></b></p> <p>El fondo de la pantalla podría ser una pantalla normal en blanco y al acabar el primer ejercicio y a través del botón adelante (siguiente) el programa pasará página y pasará al segundo ejercicio colocando de fondo la ilustración inicial con lo cual se acentúa el efecto de transición.</p> <p>En la parte inferior de la pantalla se encuentran tres cajones (transporte por tierra, por mar y por aire). En la parte superior están parados los medios de transporte pero después de 2-3 segundos y tras un sonido silbido irán apareciendo, moviéndose y desapareciendo. Los distintos medios de transporte serán los siguientes: camión, AVE, tren, tractor, caballo, bicicleta, avión, avioneta, globo, zeppelin, barco, barca, velero, submarino y lancha a motor, coche. Los alumnos/as tienen que hacer clic en ellos y arrastrarlos hasta el cajón correspondiente. . A tal efecto el mago dirá: <b><u>CAPTURA LOS MEDIOS DE TRANSPORTE Y LLEVALOS CON EL RATÓN AL CAJÓN QUE LES CORRESPONDE.</u></b></p> <p>Al terminar la actividad se pondrá en marcha el sistema de premios definido en las notas generales al principio del guión. A tal efecto el mago dirá: <b><u>COMO HAS TERMINADO PUEDES RECIBIR TUS PREMIOS.</u></b> Una vez adjudicados los premios con el botón adelante-siguiente accederemos al ejercicio siguiente <b>El crucigrama</b>, que aparece con el fondo del mapa base de toda la unidad). De esta manera se acentúa de nuevo el efecto transición. En cada TRANSICIÓN metemos un sonido tipo silbido. El mago dirá: <b><u>AHORA RESUELVE EL SIGUIENTE CRUCIGRAMA. ES MUY SENCILLO.</u></b></p> <p>Definiciones:</p> <p>1-Para coger un avión debes ir al .....AEROPUERTO.</p> <p>2-Los trenes circulan por .....RAÍLES</p> <p>3-Un barco que transporta petróleo es un .....PETROLERO</p> <p>4-Una carretera con dos carriles en cada sentido se llama ..... AUTOVÍA.</p> <p>5-En las grandes ciudades hay un transporte subterráneo llamado .....METRO</p> <p>6-Vuela y tiene una gran hélice arriba que da vueltas como las aspas de un molino de viento..... HELICÓPTERO.</p> <p>7-Tienen dos ruedas y un motor. Hay que ponerse casco para montar en ella. ....MOTO</p> <p>8- En el campo no hay carreteras. Se pasea por .....CAMINOS.</p> <p>Al terminar la actividad transición Y SISTEMA DE PREMIOS.</p> <p>Botón jugar otra vez y botón ver solución con 2 niveles de ayuda a) dos primeras letras de la palabra. B) palabra completa</p> <p>Contadores de aciertos y errores y sonidos de ánimo, acierto y error en los dos.</p>	<p>i_fa17_05_v00 (pantalla en blanco, tres cajones y todos los medios de transporte)</p> <p>i_fa17_06_v00(Texto mago)</p> <p>a_fa17_01_v00 Animación medios de transporte en movimiento.</p> <p>i_fa17_07_v00 ver solución</p> <p>i_fa17_08_v00 jugar otra vez</p> <p>i_fa17_09_v00 contador aciertos/errores.</p> <p>i_fa17_10_v00 mago-premios</p> <p>i_fa17_11_v00 crucigrama sobre mapa</p> <p>i_fa17_12_v00 Mago captura...</p> <p>i_fa17_07_v00ver solución</p> <p>i_fa17_08_v00 jugar otra vez</p> <p>i_fa17_04_v00 Botón adelante/atrás</p> <p>i_fa17_09_v00 aciertos- errores</p> <p>i_fa17_10_v00 (Mago premios)</p> <p>i_fa17_12_v00 (Mago Resuelve el siguiente crucigrama)</p> <p>i_fa17_07_v00 ver solución</p> <p>i_fa17_08_v00 jugar otra vez</p> <p>i_fa17_09_v00 aciertos-errores</p> <p>i_fa17_10_v00 (Mago premios)</p> <p>i_fa17_04_v00 Botón adelante/ Botón atrás.</p>	<p>s_fa17_04v00 Música suave.</p> <p>s_fa17_03_v00 Silbido trans .</p> <p>s_fa17_05_v00 MAGO (<b><u>captura los medios ...</u></b>)</p> <p>s_fa17_06_v00 (Muy bien. Sigue así. Acierto)</p> <p>s_fa17_07_v00 (Así no es. Prueba de otra forma y ya verás).</p> <p>s_fa17_08_v00 (Ánimo: sigue intentándolo verás como lo consigues)</p> <p>s_fa17_03_v00 (Silbido transición)</p> <p>s_fa17_09_v00 MAGO (<b><u>como has terminado puedes recibir tus premios).</u></b>)</p> <p>s_fa17_03_v00 (Silbido transición)</p> <p>s_fa17_10_v00 mago (Ahora resuelve este crucigrama. Es muy sencillo).</p> <p>s_fa17_04_v00 Música suave volumen muy bajo.</p> <p>s_fa17_06_v00 (Acierto)</p> <p>s_fa17_07_v00 (Error)</p> <p>s_fa17_08_v00 (Ánimo)</p>

## ESCENA 2ª: JUEGO: AHORA VIAJAMOS NOSOTROS

Descripción	Elementos gráficos / acciones	Elementos sonoros / acciones
<p>JUEGO: AHORA VIAJAMOS NOSOTROS</p> <p>La pantalla presenta la ilustración inicial del mapa ya comentada.</p> <p>Aparece el viejo mago que les dice a los alumnos : <b><u>AYUDA A VIAJAR A TUS AMIGOS ANA, JUAN Y JAIRO HACIENDO CLIC PRIMERO EN EL MEDIO DE COMUNICACIÓN QUE TÚ ELIJAS Y DESPUÉS EN EL LUGAR DEL MAPA QUE DESEAS QUE VISITEN.</u></b> Nuestros tres protagonistas anteriores Juan(moreno), Ana(rubia) y Jairo (negrito) van a viajar desde PALMERAS a los demás lugares. Van a hacerlo en COCHE, AVE (tren de alta velocidad), AVIÓN, BARCO. Estos medios de transporte aparecen en la parte inferior de la pantalla. Cada vez que viajan montan en el medio de transporte, que el niño selecciona haciendo clic sobre él, y lo hacen saliendo de la carretera , de la estación del AVE, del puerto o del aeropuerto en dirección al lugar que elijan haciendo clic sobre el mapa. Aquí los elementos activos son RASCACIELOS, MONTAÑAS E ISLA GRANDE . Por ejemplo: Quiero que los niños viajen en COCHE clic, hasta MONTAÑAS clic. Al hacer clic sobre el medio de transporte elegido éste se hace pequeñito y se le ve desplazarse desde PALMERAS por el mapa a mayor o menor velocidad según el medio utilizado. El medio más rápido será el avión, después el AVE, después el coche y finalmente el barco. Esto debe quedar claro y deducirse de la animación.</p> <p>Al llegar a cada lugar y en cada medio de transporte aparecerá automáticamente un telegrama que los niños envían a su casa. Para ello podría haber una animación similar a la del avión de papel que sale al enviar un correo electrónico. Este papel se abriría en formato grande y los alumnos/as podrían leerlo. El telegrama varía según el lugar visitado y el medio de transporte utilizado y tendrá los siguientes mensajes:</p> <p><b>A RASCACIELOS:</b></p> <p><b>1-En coche:</b> Hemos tardado sólo 3 horas. Viajar por la autovía es una maravilla</p> <p><b>En barco:</b> Suena la sirena del barco que intenta salir hacia RASCACIELOS pero no hay mar. El barco se desinfla como un globo y desaparece. <b>NO HAY TELEGRAMA.</b> O</p> <p><b>2-En AVE:</b> Hemos tardado sólo 2 horas y sin tener que conducir. Ha sido genial.</p> <p><b>En avión:</b> El avión sale pero al no haber aeropuerto en RASCACIELOS vuelve a PALMERAS. NO HAY TELEGRAMA.</p> <p><b>A ISLA GRANDE:</b></p> <p><b>En coche:</b> GLU, GLU, GLU se hunde en el agua durante la simulación. No hay telegrama.</p> <p><b>3-En barco:</b> Ha sido una experiencia bonita pero hemos tardado 8 horas y Jairo Se ha mareado en el barco.</p> <p><b>En AVE:</b> GLU, GLU, GLU el tren de hunde en el agua. No hay telegrama.</p> <p><b>4-En avión:</b> Hemos tardado sólo una hora. Volar es alucinante.</p> <p><b>A MONTAÑAS:</b></p> <p><b>5-En coche:</b> Hemos tardado 9 horas. Este viaje es demasiado largo para hacerlo en</p>	<p>i_fa17_13_v00 Mago Ayuda a viajar</p> <p>i_fa17_03_v00 Mapa</p> <p>i_fa17_14_v00 coche</p> <p>i_fa17_15_v00 AVE</p> <p>i_fa17_16_v00 avión</p> <p>i_fa17_17_v00 barco</p> <p>i_fa17_18_v00 los tres niños</p> <p>i_fa17_19_v00 telegrama 1</p> <p>i_fa17_20_v00 telegrama 2</p> <p>i_fa17_21_v00 telegrama 3</p> <p>i_fa17_22_v00 telegrama 4</p> <p>i_fa17_23_v00 telegrama 5</p> <p>i_fa17_24_v00 telegrama 6</p> <p>i_fa17_25_v00 telegrama 7</p> <p>sim_fa17_01_v00 igual para todos los telegramas aunque cada uno tiene su texto.</p> <p>sim_fa17_02_v00 viajan en AVE a Rascacielos.</p> <p>sim_fa17_03_v00 viajan en AVE a Isla grande</p> <p>sm_fa17_04_v00 viajan en AVE a Montañas.</p> <p>sim_fa17_05_v00 viajan en avión a Rascacielos</p> <p>sim_fa17_06_v00 viajan en avión a Isla Grande.</p> <p>sim_fa17_07_v00 viajan en avión a Montañas.</p> <p>sim_fa17_08_v00 viajan en coche a Rascacielos</p> <p>sim_fa17_09_v00 viajan en coche a Montañas.</p> <p>sim_fa17_10_v00 viajan en coche a Isla Grande.</p> <p>sim_fa17_11_v00 viajan en barco a Rascacielos.</p> <p>sim_fa17_12_v00 viajan en</p>	<p>s_fa17_04_v00 Música suave volumen muy bajo.</p> <p>s_fa17_11_v00 Mago: Ayuda a</p> <p>s_fa17_12_v00 Sonido del AVE en cada viaje en AVE</p> <p>s_fa17_13_v00 sonido avión en cada viaje en avión.</p> <p>s_fa17_14_v00 sonido coche....</p> <p>s_fa17_15_v00 sonido barco....</p> <p>s_fa17_16_v00 GLU, GLU, GLU cada vez que un medio de transporte se hunde en el agua.</p> <p>s_fa17_03_v00 (Silbido transición para cada viaje y para cada telegrama )</p> <p>s_fa17_17_v00 locución de ánimo que dice: <b><u>PUEDES SEGUIR VIAJANDO</u></b></p> <p>s_fa17_18_v00 locución de error: Primero haz clic en el medio de transporte y después en el lugar a donde quieres que viajen.</p> <p>s_fa17_19_v00 locución de acierto: Muy bien. (Cada vez que hace una asignación correcta).</p> <p>s_fa17_19_v00 locución de ánimo: No es difícil. Seguro que lo consigues. Vamos.</p> <p>s_fa17_04_v00 Música suave tono muy bajo.</p>

<p>coche. Y sin autovía es agotador. <b><u>(En esta animación el coche debe ir rápido por la autovía y muy lento por la carretera podría aparecer tráfico añadido.)</u></b></p> <p><b>En barco:</b> Suena la sirena del barco que intenta salir hacia MONTAÑAS pero es imposible no hay mar. El barco se desinfla como un globo y desaparece. NO HAY TELEGRAMA.( igual que el viaje en barco a Rascacielos)</p> <p><b>6-En AVE:</b> Hemos tardado sólo 3 horas y media. Y sin tener que conducir. ¡Qué bien!</p> <p><b>7-En avión:</b> Sólo hora y media. Esto si que es rapidez. Viajar en avión es casi mágico.</p> <p><b>Los telegramas presentan una crucecita roja arriba para que los niños los cierren una vez leídos.</b> Una vez que hayan leído y cerrado el telegrama los niños vuelven a la misma actividad. Entonces el ordenador les anima con una locución que dice: <b><u>PUEDES SEGUIR VIAJANDO.</u></b> DEBEMOS GARANTIZAR QUE LOS NIÑOS VIAJEN AL MENOS UNA VEZ EN CADA MEDIO DE TRANSPORTE. Por eso hasta que no lo hagan el botón siguiente o adelante aparecerá inactivo.</p> <p>La pantalla tendrá, como hemos mencionado, un botón adelante que aparecerá operativo una vez que los niños hayan utilizado al menos una vez cada medio de transporte. Sin embargo y hasta que se hayan completado todos los viajes posibles el ordenador seguirá repitiendo la misma locución de ánimo después de cada telegrama. Al terminar todos los viajes se activará operativo el botón adelante . Sería conveniente, aunque no sé si será sencillo y por eso lo dejo como opcional, que al ir realizando viajes, los viajes efectuados queden inactivos para que no puedan volver a repetirse. Si no hacemos esto parecerá la actividad de nunca acabar y acabará por resultar un rollo para los niños.</p> <p>Incluiremos esta vez el botón de volver a jugar y el de ver solución porque en este ejercicio PODRÍA TENER LA UTILIDAD DE INFORMAR A LOS NIÑOS DE LOS VIAJES REALIZADOS Y DE LOS QUE QUEDAN PENDIENTES.</p> <p>Al pulsar el botón adelante se produce una transición (sonido-silbido) y cambia el fondo de pantalla que vuelve a ser de un color claro.</p> <p>Aparece el viejo mago que les invita a completar unas oraciones: <b><u>AHORA ARRASTRA EL DIBUJO QUE CORRESPONDE AL HUECO DE CADA ORACIÓN.</u></b> Lo realizan arrastrando el medio de transporte correspondiente sobre el hueco de la oración de manera que queda un pictograma.</p> <p><b><u>SOLUCIONES</u></b></p> <p>. El <b>coche</b> es un medio de transporte terrestre ideal para distancias cortas y medias.</p> <p>El <b>AVE</b> es el medio terrestre más rápido y cómodo que existe.</p> <p>El <b>avión</b> es el medio de transporte más rápido y cómodo.</p> <p>El <b>barco</b> va por agua y se usa para transporte de mercancías y para cruceros de placer.</p> <p>Este ejercicio debe tener contadores de aciertos y errores que quedarán registrados y aparecerán en la pantalla final también como resumen y evaluación del proceso.</p>	<p>barco a Montañas. sim_fa17_13_v00 viajan en coche a Isla Grande i_fa17_07_v00 Botón ver solución i_fa17_08_v00 Botón jugar otra vez i_fa17_04_v00 Botón adelante/atrás</p> <p>i_fa17_26_v00 Viejo mago Ahora arrastra ... i_fa17_27_v00 4 frases i_fa17_07_v00 ver solución i_fa17_08_v00 jugar otra vez i_fa17_09_v00 Contador de aciertos y errores i_fa17_04_v00 Botón adelante/ atrás i_fa17_10_v00 (Mago entregando premios-informe- resumen) i_fa17_04_v00 Botón adelante/ atrás</p>	<p>s_fa17_03_v00 (Silbido transición)</p> <p>s_fa17_04_v00 Música suave tono muy bajo. s_fa17_20_v00 Mago Ahora arrastra ... s_fa17_03_v00 (Silbido transición s_fa17_09_v00 MAGO (como has terminado puedes recibir tus premios).</p> <p>s_fa17_03_v00 (Silbido transición s_fa17_21_v00 locución de ánimo: Vamos es muy sencillo. s_fa17_22_v00 locución de</p>
--	---	---

<p>Una vez terminado el ejercicio aquí se vuelve a producir una transición como ya indicábamos en la escena anterior para que los niños, al terminar la actividad, tengan sus premios y su evaluación. De la misma forma que lo hacían en la escena anterior. En este caso habrá botón de jugar otra vez y de ver solución.</p> <p>Una vez elegidos los premios se sale de esta escena con el botón adelante y volvemos al menú principal.</p> <p>NO OLVIDAR SONIDOS DE ACIERTO, ERROR Y DE ÁNIMO EN ESTE SEGUNDO EJERCICIO.</p>		<p>error: Primero haz clic en el medio de comunicación y arrástralo a la frase que le corresponde.</p> <p>s_fa17_24_v00 locución de acierto: Excelente. Vas fenomenal. (Cada vez que coloca uno en su sitio)</p>
--	--	--

### ESCENA 3ª: JUEGO: LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Descripción	Elementos gráficos / acciones	Elementos sonoros / acciones
<p>JUEGO: LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN</p> <p>La pantalla es presentada por el viejo mago. En la parte superior de la pantalla aparecen una serie de medios de comunicación representados con un dibujo: periódico, televisión, radio, correo, conversación personal, teléfono fijo, teléfono móvil, correo electrónico, Internet, que están fijos en la pantalla.</p> <p>El viejo mago dice <b>Los seres humanos tenemos la necesidad de comunicarnos y de recibir información. Por eso hemos creado los medios de comunicación. AQUÍ TIENES ALGUNOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN. EMPAREJA CADA DIBUJO CON SU NOMBRE.</b> Al decir esto hay una transición y los medios de comunicación que estaban fijos comienzan a moverse libremente por la pantalla. En la parte inferior aparecen los nombres de estos medios de comunicación de manera que los niños tienen que emparejar cada dibujo con su nombre. Los emparejan haciendo clic en el dibujo y en la palabra escrita seguidamente o viceversa. (Esto es importante) . Así cada dibujo seleccionado se anula quedando fijo y la palabra aparece difuminada y así hasta terminar. Contadores aciertos y errores. Volver a jugar. Ver soluciones. Adjudicación de premios por el mago. Botón adelante y actividad siguiente ( silbido).</p> <p>Una vez recibidos sus premios volvemos a la misma pantalla A de los medios de comunicación con la que ha empezado esta escena. En la parte inferior en lugar de aparecer los nombres de los medios de comunicación, aparecen tres cajones con los letreros ESCRITOS(un libro), SONOROS(radio) y AUDIOVISUALES(televisión).</p> <p>El mago dice: LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN PUEDEN SER ESCRITOS, SONOROS y AUDIOVISUALES. <b>ARRASTRA CADA MEDIO DE COMUNICACIÓN AL CAJÓN QUE LE CORRESPONDE.</b> Los niños deben introducir cada medio de comunicación en el cajón que le corresponde. El ordenador no permitirá asignaciones incorrectas pero las contabilizará como errores a la hora de entregar los premios.</p> <p><b>SOLUCIONES:</b> <b>Escritos:</b> Periódico, correo, correo electrónico, <b>Sonoros:</b> Teléfono, teléfono móvil, radio. <b>Audiovisuales:</b> Conversación, Internet, televisión.</p> <p>Contadores, volver a jugar y ver solución. Al terminar la actividad con el botón adelante volvemos a recibir los premios. Recibidos los premios con botón adelante volvemos a la escena 0 o menú inicial. SONIDOS ACIERTO, ERROR Y ÁNIMO DOS EJERCICIOS.</p>	<p>i_fa17_28_v00 MAGO Los seres humanos...</p> <p>i_fa17_29_v00 Pantalla A</p> <p>a_fa17_02_v00 Animación medios de comunicación en movimiento.</p> <p>i_fa17_07_v00 ver solución</p> <p>i_fa17_08_v00 jugar otra vez</p> <p>i_fa17_09_v00 Contadores de aciertos y errores</p> <p>i_fa17_04_v00 Botón adelante/atrás</p> <p>i_fa17_10_v00(Mago entrega premios-informe-resumen)</p> <p>i_fa17_30_v00 MAGO Arrastra...</p> <p>i_fa17_31_v00 Pantalla con los 3 cajones escritos, sonoros...</p> <p>i_fa17_07_v00 ver solución</p> <p>i_fa17_08_v00 jugar otra vez</p> <p>i_fa17_09_v00 Contadores de aciertos y errores</p> <p>i_fa17_04_v00 Botón adelante/atrás</p> <p>i_fa17_10_v00(Mago entrega premios-informe-resumen)</p>	<p>s_fa17_04_v00 Música suave</p> <p>s_fa17_03_v00 Sonido de transición de pantalla.</p> <p>s_fa17_24_v00 Mago: Aquí tienes...</p> <p>s_fa17_03_v00 transición.</p> <p>s_fa17_25_v00 locución de ánimo que dice: Venga piensa un poquito que es muy fácil.</p> <p>s_fa17_26_v00 locución de error: No es aquí. Intenta colocarlo en otro cajón.</p> <p>s_fa17_27_v00 locución de acierto: Genial. Lo has conseguido otra vez (solo al terminar el ejercicio).</p> <p>s_fa17_09_v00 MAGO (como has terminado puedes recibir tus premios).</p> <p>s_fa17_03_v00 Sonido de transición de pantalla.</p> <p>s_fa17_29_v00 Mago : Arrastra cada medio...</p> <p>s_fa17_09_v00 MAGO (como has terminado puedes recibir tus premios).</p> <p>s_fa17_03_v00 Sonido de transición de pantalla.</p>

## ESCENA 4ª: VAMOS A USAR VARIOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Descripción	Elementos gráficos / acciones	Elementos sonoros / acciones
<p>VAMOS A USAR VARIOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN</p> <p>Viejo mago: Usamos los medios de comunicación según nuestras intenciones, situaciones o circunstancias. ¿Qué medios usarías tú en cada situación? <b>ARRASTRA JUNTO A CADA SITUACIÓN EL MEDIO DE COMUNICACIÓN APROPIADO.</b></p> <p>Los alumnos/as deben arrastrar cada dibujo correspondiente a cada frase hasta completar o dar respuesta a los 4 elementos que aparecen en pantalla. El ejercicio dispone de 8 ELEMENTOS DE LOS CUALES APARECERÁN SÓLO 4 EN LA PANTALLA DE FORMA ALEATORIA DE MANERA QUE RESULTE MÁS INTERESANTE PARA EL ALUMNO REPETIR EL JUEGO. LOS 8 ELEMENTOS SON: FRASES Y SOLUCIONES</p> <p>1-Estás en tu casa y tienes que hablar con un amigo que está en la suya. TELÉF. FIJO</p> <p>2-Tu padre quiere anunciar que quiere vender su coche. No tiene ordenador. PERIÓDICO</p> <p>3-Estáis en la carretera y el coche se ha averiado TELÉFONO MÓVIL</p> <p>4-Quieres ver los dibujos animados. TELEVISIÓN</p> <p>5-Quieres contar muchas cosas a un amigo que hace mucho que no ves y no tienes su teléfono CORREO.</p> <p>6-Estás en casa y tienes hambre. Tus padres están allí. CONVERSACIÓN PERSONAL</p> <p>7-Estás sentado al ordenador y te acuerdas de un amigo que también tiene ordenador. CORREO ELECTRÓNICO</p> <p>8-En clase necesitáis información. Como hay un ordenador os conectáis a INTERNET. Aparece el mago para entregar los premios. Botón adelante y menú principal. Botones ver solución, jugar otra vez, botón adelante</p> <p><b>NO OLVIDAR SONIDOS DE ACIERTO, ERROR Y DE ÁNIMO</b></p>	<p>i_fa17_32_v00 Mago: Usamos los medios....</p> <p>i_fa17_33_v00 televisión</p> <p>i_fa17_34_v00 periódico</p> <p>i_fa17_35_v00 correo</p> <p>i_fa17_36_v00 conversación</p> <p>i_fa17_37_v00 INTERNET</p> <p>i_fa17_38_v00 CORREO ELE</p> <p>i_fa17_39_v00 TELEF FIJO</p> <p>i_fa17_40_v00 TEL MOVIL</p> <p>i_fa17_41_v00 pantalla con las 4 frases aleatorias de 8 posibles</p> <p>i_fa17_07_v00 ver solución</p> <p>i_fa17_08_v00 jugar otra vez</p> <p>i_fa17_09_v00 Contadores de aciertos y errores</p> <p>i_fa17_04_v00 Botón adelante/atrás.</p> <p>i_fa17_10_v00(Mago entrega premios-informe-resumen)</p>	<p>s_fa17_04_v00 Música suave.</p> <p>s_fa17_29_v00 Mago: Arrastra</p> <p>s_fa17_03_v00 Sonido de transición de pantalla.</p> <p>s_fa17_30_v00 locución de ánimo que dice: Vamos, ya verás qué fácil.</p> <p>s_fa17_31_v00 locución de error: No, no, no piensa un poco.</p> <p>s_fa17_32_v00 locución de acierto: Vaya, vas a acabar sabiendo más que el mago.( Sólo al terminar el ejercicio)</p> <p>s_fa17_09_v00 Mago: entrega de premios</p> <p>s_fa17_03_v00 Sonido de transición de pantalla.</p>

## ESCENA 5ª: OTROS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Descripción	Elementos gráficos / acciones	Elementos sonoros / acciones
<p>SOPA DE LETRAS CON OTROS MEDIOS DE COMUNICACIÓN.</p> <p>MAGO: Los medios de comunicación pueden ser escritos, sonoros o audiovisuales. <b>BUSCA EN LA SOPA DE LETRAS TRES MEDIOS ESCRITOS, TRES SONOROS Y TRES AUDIOVISUALES. SELECCIONA LAS PALABRAS CON EL RATÓN</b></p> <p>Sobre un fondo claro aparecerá la sopa de letras que no será demasiado grande. Tendrá tantas filas como palabras 9 y una palabra en cada fila siempre escrita de derecha a izquierda. La resolución es sencilla seleccionando la palabra con el ratón. Para facilitar la realización de la tarea les ofreceremos en la parte inferior de la pantalla un botón de ver solución con 5 niveles: Nivel 1 las palabras sin ubicar. Nivel 2 Ubicación de las dos primeras letras de cada palabra. Nivel 3 les damos tres palabras enteras con su ubicación. Nivel 4 les damos 6 palabras ubicadas y Nivel 5 todas las soluciones.</p> <p><b>SOLUCIONES:</b> ( SONOROS: radio, cd, casete. AUDIOVISUALES: cine, video, teatro, ESCRITOS: telegrama, revista y libro).</p> <p>Al terminar TRANSICIÓN Y PÁGINA DE OBTENCIÓN DE PREMIOS NORMAL.</p> <p>Transición con Música alegre.</p> <p>Aparecerá una pantalla en la que el mago dice <b>HOLA . HOY HABRÁS APRENDIDO ALGUNAS COSAS SOBRE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y TRANSPORTE. AQUÍ TIENES TÚ DIPLOMA.</b></p> <p>Así que, ahora ya le saldrá el diploma con su nombre directamente. Aquí aparecen los premios acumulados durante cada una de las actividades anteriores así como los aciertos y errores obtenidos en cada actividad. Es una hoja final resumen en la que aparecen los premios y resultados obtenidos por el alumno. El niño puede imprimir sus premios y su hoja resumen de evaluación a través del logotipo de la impresora.</p> <p>MÚSICA DE SALIDA la misma música alegre que sube de volumen.</p> <p><b>NO OLVIDAR SONIDOS DE ACIERTO, ERROR Y DE ÁNIMO</b></p>	<p>i_fa17_42v00 (Mago Los medios de....Busca en la ...)</p> <p>i_fa17_43v00 Sopa de letras</p> <p>i_fa17_07_v00 ver solución</p> <p>i_fa17_08_v00 jugar otra vez</p> <p>i_fa17_09_v00 Contadores de aciertos y errores</p> <p>i_fa17_04_v00 Botón adel/atrás</p> <p>i_fa17_10_v00(Mago entrega premios-informe-resumen)</p> <p>i_fa17_44v00 (Mago Hola. Hoy habrás aprendido....</p> <p>i_fa17_45_v00 Impresora</p> <p>i_fa17_46_v00 Informe diploma</p>	<p>s_fa17_04_v00 Música suave de tono muy bajo</p> <p>s_fa17_33_v00 Mago: Selecciona las palabras con el ratón.</p> <p>s_fa17_34_v00 locución de ánimo que dice: Si miras bien seguro que los ves.</p> <p>s_fa17_35_v00 locución de error: En el botón ver solución puedes encontrar ayuda.</p> <p>s_fa17_36_v00 locución de acierto: Estupendo. No fallas una.(Al encontrar cada palabra)</p> <p>s_fa17_03_v00 Sonido de transición.</p> <p>s_fa17_09_v00 Mago: entrega de premios</p> <p>s_fa17_03_v00 Sonido de transición</p> <p>s_fa17_37_v00 Música alegre de tono medio</p> <p>s_fa17_38_v00 Mago: Aquí tienes tu diploma.</p> <p>s_fa17_01_v00 Música alegre de tono alto.</p>