









PLANTILLA DE DESTALLES DEL DESARROLLO DE OBJETOS DE APRENDIZAJE.




Título del objeto de aprendizaje	Descripción general de la historia.	Nº de escenas.	Descripción de las escenas.	
EXPLOREMOS NUESTRO CUERPO: Presentación.	La historia se basa en la aparición de un dinosaurio llamado “Tirano” que cuenta al niño que cuando su especie vivía sobre la Tierra aún no había hombres en ella y quiere que le ayude a conocer cómo es la especie humana. Le pide que le acompañe por el viaje de descubrimiento,	1	Esta película está compuesta de una sola escena que permite la presentación del dinosaurio y el acceso a dos itinerarios a elegir: <ul style="list-style-type: none"> • Lo que vemos. • Lo que no vemos. 	
Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).		Escena nº 1.	Descripción de las escenas.
<p>Un dinosaurio que podría aparecer andando despacio hasta colocarse en el centro y dirigirse al niño/a de forma escrita y oral.</p> <p>Viejo Mago. De pequeño tamaño o sólo la parte superior (servirá de ayuda) Colocado en el vértice superior izquierdo de la pantalla que al activarlo informaría: Pincha sobre el itinerario que quieras seguir.</p>	<p>NO PONGO NINGUNO AUNQUE DESDE EL EQUIPO DE CONTENIDOS PENSAMOS QUE TODOS LOS TEXTOS DEBERÍAN SER LOCUTADOS (EN ÉSTA Y EN LAS DEMÁS ESCENAS). PARA ELLO NOS BASAMOS EN:</p> <p>LA EDAD DE LOS NIÑOS, LA ADAPTACIÓN A LA DIVERSIDAD Y HACER VERDADERAMENTE MULTIMEDIA A LA UNIDAD DIDÁCTICA.</p>		<p>Aparecerá un texto (en la parte superior de la pantalla) y se oirá la voz de Tirano:</p> <p>¡Hola! Soy Tirano, un dinosaurio. En la época en que yo viví no había seres humanos, por eso me gustaría conocer cómo eres. ¿Me dejas que te acompañe en esta exploración a tu cuerpo.</p> <p>Si, al final, me has enseñado bien todas las cosas interesantes sobre tu cuerpo tengo una sorpresa para ti: ¡podrás llevarme contigo a casa!.</p> <p>Debajo del dinosaurio aparecerán dos itinerarios bien diferenciados para elegir:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Lo que vemos. ❖ Lo que no vemos. <p>En la parte superior izquierda aparecerá la ayuda (viejo mago) que si se activa dirá: Pincha con tu ratón sobre el itinerario que quieres hacer.</p>	











PLANTILLA DE DESTALLES DEL DESARROLLO DE OBJETOS DE APRENDIZAJE.





Título del objeto de aprendizaje	Descripción general de la historia.	Nº de escenas.	Además de las 11 escenas aparecen 10 actividades que incorporan los mismos datos solicitados: Elementos gráficos y sonoros.
EXPLOREMOS NUESTRO CUERPO: Lo que vemos.	En esta parte (posterior a la película de presentación del dinosaurio.) se pretende que el niño recuerde y aprenda todas aquellas partes del cuerpo adaptadas a su nivel curricular con la ayuda de un dinosaurio que actúa a nivel de narrador y de guía. Nuestro “viejo mago” deberá ser la ayuda y el consejero del niño, estará colocado en el ángulo superior izquierdo y/o derecho y podrá activarse en todo momento. Al final de las 10 escenas primeras el niño/a pasará a realizar las actividades correspondientes de evaluación, de las que el programa deberá ofrecer datos numéricos. El tipo de letra de los textos de dino y del viejo mago deben ser distintos (si no se locutan) para diferenciar a los dos personajes.	11	Después de hacer las 10 primera escenas pasará a las actividades y después a la escena nº 11 que será un juego que dará paso de nuevo a la pantalla primera para que escoja el segundo recorrido: Lo que no vemos.
Descripción de las escenas.			
Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	Escena nº 1	
<p>Viejo Mago. De pequeño tamaño o sólo la parte superior (servirá de ayuda) Colocado en el vértice superior izquierdo de la pantalla.</p> <p>Dinosaurio y niño de gran tamaño y unidos a etiquetas del siguiente modo:</p> <p>Niño: unido a cuatro etiquetas en blanco (cabeza, tronco, piernas y brazos)</p> <p>Dino: unido a cinco etiquetas en blanco (Cabeza, tronco, patas anteriores, patas posteriores y cola).</p> <p>Cuatro tipos de etiquetas de igual tamaño que las colocadas en blanco junto a los cuerpos. Deben estar dos o más con el texto Cabeza, otras dos o más con el texto Tronco, otras cuatro o más con el texto extremidades y dos o más con el texto cola.</p> <p>Cuatro botones activos: dos con Sí y dos con No. En la primera frase debe darse por válida la respuesta Sí y en la segunda frase la válida es la respuesta No.</p> <p>Una flecha de avance a la siguiente escena. ➡</p>	<p>NO PONGO NINGUNO AUNQUE DESDE EL EQUIPO DE CONTENIDOS PENSAMOS QUE TODOS LOS TEXTOS DEBERÍAN SER LOCUTADOS (EN ÉSTA Y EN LAS DEMÁS ESCENAS). PARA ELLO NOS BASAMOS EN: LA EDAD DE LOS NIÑOS, LA ADAPTACIÓN A LA DIVERSIDAD Y HACER VERDADERAMENTE MULTIMEDIA A LA UNIDAD DIDÁCTICA.</p> <p>Sonido X cuando acierta.</p> <p>Sonido XX cuando se confunde.</p> <p>(Medirán 1 segundo cada uno)</p>	<p>Aparecerá un texto (en la parte superior de la pantalla) y se oirá la voz de Tirano: Yo tengo una hermosa cola ¿Y tú? (El texto debe permanecer hasta pasar a la segunda parte de esta escena)</p> <p>En la parte superior izquierda aparecerá la ayuda (viejo mago) que si se activa dirá: Arrastra las etiquetas y ponlas en su sitio. En caso de colocarlas bien se oirá un sonido (X) y si lo hace mal la etiqueta volvería a su sitio y el mago le diría al niño que volviera a intentarlo.</p> <p>En el centro de la pantalla hay dos figuras (que pueden aparecer andando o presentarse estáticas): el dinosaurio y un niño/a y relacionados con ellos y unidos con líneas rectas etiquetas en blanco para cada parte del dino y del niño (cabeza, tronco, extremidades y cola)</p> <p>Al lado derecho de la pantalla habrá cuatro tipos de etiquetas de igual tamaño que las colocadas en blanco junto a los cuerpos (Apiladas las de igual texto). Deben estar dos o más con el texto Cabeza, otras dos o más con el texto Tronco, otras cuatro o más con el texto extremidades y dos o más con el texto cola.</p> <p>Una vez colocadas todas las etiquetas aparecerá emergente un texto en la parte baja de la pantalla con dos preguntas, ambas asociadas a Sí o a No como botones que se activan.</p> <p>¿Tenemos los dos cabeza, tronco y extremidades? Si. No.</p> <p>¿Tienes tú cola como yo? Si. No.</p> <p>Si el niño se confunde se oirá un sonido (XX) y el mago diría una frase tal como: ¡Cuidado! Inténtalo de nuevo.</p> <p>Al terminar la actividad aparece la flecha de avance y una frase (Mago) Bien, puedes continuar. ➡</p>	

Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	Escena nº 2
<p>Viejo Mago. De pequeño tamaño o sólo la parte superior (servirá de ayuda). Colocado en el vértice superior izquierdo de la pantalla.</p> <p>Dibujo de un niño, marioneta o payaso con cabeza, brazo derecho e izquierdo y perna derecha e izquierda mal colocados. Estas 6 partes deberán poder moverse con el ratón y ser colocadas en otra parte que deberá cambiar a la posición vacía. Si se ha completado bien aparecerán en la parte inferior tres botes de pintura de color blanco, verde y azul y debajo tres palabras cabeza, tronco y extremidades.</p> <p>Una flecha de avance y otra de retroceso.</p> <p style="text-align: right;">⇐ ⇨</p>	<p>Sonido X cuando acierta.</p> <p>Sonido XX cuando se confunde.</p> <p>(Medirán 1 segundo cada uno)</p>	<p>En el centro de la pantalla aparecería un niño/a (mejor una marioneta o payaso) en que las partes del cuerpo se han colocado mal, por ejemplo en el lugar de una pierna se ha colocado la cabeza.</p> <p>Este cuerpo sólo debe tener activas 6 zonas: cabeza, tronco, brazo derecho, brazo izquierdo, pierna derecha y pierna izquierda.</p> <p>Aparecerá un texto en la parte superior de la pantalla y se oirá la voz de Tirano:</p> <p>Mira amigo, parece que el dibujante se ha confundido. Coloca cada parte en su sitio (El texto debe permanecer hasta pasar a la nueva frase)</p> <p>Una vez que el niño/a haya reconstruido el cuerpo el programa permitirá pasar al coloreo y no antes.</p> <p>Aparecerá un texto en la parte superior de la pantalla y se oirá la voz de Tirano:</p> <p>Ahora colorea con cuidado. (El texto debe aparecer hasta el paso a la siguiente escena)</p> <p>En la parte inferior aparecerán entonces tres botes de pintura (blanca, verde y azul) y tres textos escritos debajo de cada uno cabeza, tronco y extremidades.</p> <p>En la parte superior izquierda aparecerá la ayuda (viejo mago) que si se activa dirá: Arrastra las partes hasta su sitio. En caso de colocarlas bien se oirá un sonido (X) y si lo hace mal la parte volvería a su sitio y el mago le diría al niño que volviera a intentarlo.</p> <p>La ayuda a la parte de coloreo sería similar.</p> <p>Cuando se complete bien el dibujo el Mago dirá: ¡Bien! Puedes continuar.</p> <p>Aparecen en la parte inferior derecha las dos flechas de avance y retroceso.</p> <p style="text-align: right;">⇐ ⇨</p>
Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	Escena nº 3
<p>Viejo Mago. De pequeño tamaño o sólo la parte superior (servirá de ayuda). Colocado en el vértice superior izquierdo de la pantalla.</p> <p>Silueta de un niño/a.</p> <p>Baúl que deberá activarse mediante toques de ratón, abriéndose sacará fuera una pieza por cada toque. Estas piezas deben admitir su colocación sobre la silueta cuando la situación sea la correcta y no dejarlo cuando sea incorrecta.</p> <p>Botón de ME RINDO que utilizará el niño cuando no sea capaz de completar el puzzle y que una vez activado debe hacer que el ordenador lo complete pieza a pieza.</p> <p>Tres etiquetas con las palabras: cabeza, tronco y extremidades que puedan arrastrarse hasta el sitio concreto de la frase.</p> <p>Una flecha de avance y otra de retroceso.</p> <p style="text-align: right;">⇐ ⇨</p>	<p>Sonido X cuando acierta.</p> <p>Sonido XX cuando se confunde.</p> <p>(Medirán 1 segundo cada uno)</p>	<p>En el centro de la pantalla aparece la silueta de un niño/a y al lado hay un baúl donde se guardan las piezas de un puzzle que deben coincidir una vez colocadas todas con la silueta. Cada vez que se pinche sobre el baúl saldrá una pieza que se debe colocar en su sitio, y se seguirá así hasta que todas las piezas estén fuera y bien colocadas.</p> <p>Estas piezas no representan ya partes completas tales como brazos o piernas, sino fragmentos tipo puzzle en los que pueden aparecer una pierna en tres piezas y otra en dos, el tronco en tres partes donde aparezca parte del cuello por ejemplo, etc. pudiendo ser 12 o 13 piezas en total.</p> <p>Aparecerá un texto en la parte superior de la pantalla y se oirá la voz de Tirano:</p> <p>Anímate a completar el puzzle. (El texto debe permanecer hasta el final de la primera parte de la escena)</p> <p>En la parte superior izquierda aparecerá la ayuda (viejo mago) que si se activa dirá: Pincha sobre el baúl y luego arrastra las piezas hasta su sitio. En caso de colocarlas bien se oirá un sonido (X) y si lo hace mal, se oíría el sonido XX, la parte volvería a su sitio y el mago le diría al niño que volviera a intentarlo.</p> <p>Debería aparecer un botón ME RINDO que activándolo completara el puzzle.</p> <p>Una vez completado el puzzle aparecerá un texto incompleto con tres etiquetas para colocar: cabeza, tronco y extremidades.</p> <p>Texto: COMPLETA Y RECUERDA: Nuestro cuerpo está formado por la, el y las</p> <p>Si completa bien la frase sonaría el sonido X y si no, la ayuda le sugeriría que probase de nuevo.</p> <p>Cuando se complete bien el texto el Mago dirá: ¡OK! Puedes continuar.</p> <p>Aparecen en la parte inferior derecha las dos flechas de avance y retroceso.</p> <p style="text-align: right;">⇐ ⇨</p>

Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	Escena nº 4
<p>Viejo Mago. De pequeño tamaño o sólo la parte superior (servirá de ayuda). Colocado en el vértice superior izquierdo de la pantalla.</p> <p>Cabeza completa de una persona y etiquetas ocultas con el nombre de las partes de la misma que se activan y ven cuando pasamos el ratón y se ocultan al quitarle el puntero. Dichas etiquetas quedan abiertas permanentemente cuando pinchamos con el ratón sobre ellas. Son boca, dientes, labios, orejas, pelo, pestañas, cejas, mejillas y párpados.</p> <p>Una flecha de avance y otra de retroceso.</p> <p style="text-align: right;"> </p>		<p>En el centro de la pantalla aparecerá la cabeza de una persona (niño/a o adulto). Estará dispuesta de tal manera que al pasar el puntero del ratón sobre cada parte se activen etiquetas que estaban ocultas y que vuelven a ocultarse al quitar el puntero. Estas etiquetas deben corresponder (estar relacionadas mediante líneas rectas) a las siguientes partes: boca, dientes, labios, orejas, pelo, pestañas, cejas, mejillas, párpados. (Este texto sería conveniente que fuese también sonoro.)</p> <p>Aparecerá un texto en la parte superior de la pantalla y se oirá la voz de Tirano:</p> <p>Ayúdame a conocer las partes que componen tu cabeza.</p> <p>En la parte superior izquierda aparecerá la ayuda (viejo mago) que si se activa dirá: Pasa el ratón despacito por la cabeza y descubre sus partes. Si pinchas se fijará la etiqueta.</p> <p>Una vez conseguido fijar todas las etiquetas se activarán las dos flechas de avance y retroceso y el Mago dirá: ¡Estupendo! Vas por buen camino.</p> <p>Aparecen en la parte inferior derecha las dos flechas de avance y retroceso.  </p>
Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	Escena nº 5
<p>Viejo Mago. De pequeño tamaño o sólo la parte superior (servirá de ayuda). Colocado en el vértice superior izquierdo de la pantalla.</p> <p>Cabeza completa de una persona y etiquetas a ambos lados de la misma que debemos unir mediante flechas. Dichas etiquetas son: boca, dientes, labios, orejas, pelo, pestañas, cejas, mejillas y párpados.</p> <p>Una flecha de avance y otra de retroceso.</p> <p style="text-align: right;"> </p>	<p>Sonido X cuando acierta.</p> <p>Sonido XX cuando se confunde.</p> <p>(Medirán 1 segundo cada uno)</p>	<p>En el centro de la pantalla aparecerá la cabeza de una persona (niño/a o adulto) similar a la de la escena anterior. A ambos lados aparecerán etiquetas con el nombre de las distintas partes a trabajar: boca, dientes, labios, orejas, pelo, pestañas, cejas, mejillas, párpados. Hay que unir estas etiquetas mediante flechas a las partes correspondientes de la cabeza.</p> <p>Aparecerá un texto en la parte superior de la pantalla y se oirá la voz de Tirano:</p> <p>Anímate, ahora te toca a ti. Enséñame cuánto sabes.</p> <p>En la parte superior izquierda aparecerá la ayuda (viejo mago) que si se activa dirá:</p> <p>Une con flechas cada parte con su nombre.</p> <p>En caso de colocarlas bien se oirá un sonido (X) y si lo hace mal, se oirá el sonido XX , la línea no se marcará y el mago le diría al niño que volviera a intentarlo.</p> <p>El Mago dirá otra frase para avanzar si quiere: ¡Estupendo! Sigue adelante.</p> <p>Aparecen en la parte inferior derecha las dos flechas de avance y retroceso.  </p>

Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	Escena nº 6
<p>Una cara modelo a la que poder transformarle (pinchando con el ratón) la nariz, las orejas, las cejas y los ojos. Tienen que estar diseñados de manera que la cara exprese al menos tres sentimientos: alegría, tristeza y enfado. Dicho modelo debe soportar 4 tipos de distintos de cejas, orejas, bocas y ojos y que emergen al ser pinchados por el ratón.</p> <p>Viejo Mago. De pequeño tamaño o sólo la parte superior (servirá de ayuda). Colocado en el vértice superior izquierdo de la pantalla.</p> <p>Cinco etiquetas para pinchar, arrastrar y soltar con los textos: alegría, peso, tristeza, altura y enfado.</p> <p>Una flecha de avance y otra de retroceso.</p> <p style="text-align: right;">← →</p>	<p>Sonido X cuando acierta.</p> <p>Sonido XX cuando se confunde.</p> <p>(Medirán 1 segundo cada uno)</p>	<p>En el centro de la pantalla aparecerá una cara modelo a la que se le puedan transformar algunas partes: bocas, narices, ojos, cejas.</p> <p>Estas cuatro partes cambiarían al pinchar con el ratón sobre ellas.</p> <p>Utilizando 4 modelos de bocas, 4 de ojos, 4 de cejas y cuatro de narices las combinaciones son muchas.</p> <p>Aparecerá un texto en la parte superior de la pantalla y se oirá la voz de Tirano:</p> <p>Nosotros cuando estamos tristes no lloramos, ni tampoco reímos cuando estamos alegres. ¿Puedes hacer tú esas cosas con tu cara? Inténtalo con este personaje.</p> <p>En la parte superior izquierda aparecerá la ayuda (viejo mago) que si se activa dirá: Pincha con tu ratón sobre la boca, las cejas, los ojos y nariz.</p> <p>Cuando haya transcurrido un tiempo (Por ejemplo un minuto) puede aparecer en la parte baja de la pantalla un texto: (No debería impedir que los niños sigan jugando con la cara)</p> <p>COMPLETA Y RECUERDA: Con la cara podemos expresar sentimientos como:....., etc. (Se dejarían tres espacios)</p> <p>Se les darán las siguientes etiquetas: alegría, peso, tristeza, altura, enfado.</p> <p>La ayuda del Viejo Mago ahora diría: pincha y arrastra las etiquetas que correspondan.</p> <p>Si completa bien la frase sonaría el sonido X y si no, la ayuda le sugeriría que probase de nuevo.</p> <p>Cuando se complete bien el texto el Mago dirá: ¡OK! Puedes continuar.</p> <p>Aparecen en la parte inferior derecha las dos flechas de avance y retroceso.</p> <p style="text-align: right;">← →</p>
Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	Escena nº 7
<p>Viejo Mago. De pequeño tamaño o sólo la parte superior (servirá de ayuda). Colocado en el vértice superior izquierdo de la pantalla.</p> <p>Cuerpo completo de un niño y una niña desnudos y etiquetas ocultas con el nombre de las partes de sus troncos que se activan y ven cuando pasamos el ratón y se ocultan al quitarle el puntero. Dichas etiquetas quedan abiertas permanentemente cuando pinchamos con el ratón sobre ellas. Son pecho, espalda, cintura, vientre, pene, vulva y ombligo.</p> <p>Estos dos cuerpos deben permitir un giro de 180 grados para verlos de frente o de espaldas. Para ello colocaremos una flecha  que indique el punto en donde pinchar  para que se giren a nuestro antojo.</p> <p>Una flecha de avance y otra de retroceso.</p> <p style="text-align: right;">← →</p>		<p>En el centro de la pantalla aparecerán dos dibujos grandes, uno de un niño y otro de una niña, completos y desnudos.</p> <p>Estarán dispuestos de tal manera que al pasar el puntero del ratón sobre cada parte se activen etiquetas que estaban ocultas y que vuelven a ocultarse al quitar el puntero. Estas etiquetas deben corresponder (estar relacionadas mediante líneas rectas) a las siguientes partes de su tronco: pecho, espalda, cintura, vientre, pene, vulva y ombligo. . (Este texto sería conveniente que fuese también sonoro.)</p> <p>Sobre los dos dibujos deberá existir una indicación gráfica para que, pinchando, permitiera rotar las figuras 180 grados.</p> <p>Aparecerá un texto en la parte superior de la pantalla y se oirá la voz de Tirano:</p> <p>¡Muy bien! Ya sé cosas de tu cara. Cuéntame ahora algunas de tu tronco.</p> <p>En la parte superior izquierda aparecerá la ayuda (viejo mago) que si se activa dirá: Pasa el ratón despacito por el tronco y descubre sus partes. Si pinchas se fijará la etiqueta. Puedes también rotar las figuras pinchando sobre la flecha superior indicativa de giro.</p> <p style="text-align: right;"></p> <p>Una vez conseguido fijar todas las etiquetas se activarán las dos flechas de avance y retroceso y el Mago dirá: ¡Bien! Puedes continuar.</p> <p>Aparecen en la parte inferior derecha las dos flechas de avance y retroceso.</p> <p style="text-align: right;">← →</p>

Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	Escena nº 8
<p>Viejo Mago. De pequeño tamaño o sólo la parte superior (servirá de ayuda). Colocado en el vértice superior izquierdo de la pantalla.</p> <p>Cuerpo completo de un niño y una niña desnudos y etiquetas con el nombre de las partes de sus troncos que tendrán que unir mediante flechas. Las etiquetas son: pecho, espalda, cintura, vientre, pene, vulva y ombligo.</p> <p>Estos dos cuerpos deben permitir un giro de 180 grados para verlos de frente o de espaldas. Para ello colocaremos una flecha  que indique el punto en donde pinchar para que se giren a nuestro antojo.</p> <p>Cuatro etiquetas para escoger dos y trasladarlas a la frase que hay que completar: pene, ombligo, vulva y espalda, de las cuales sólo dos pueden ser operativas y en un orden concreto-→</p> <p>Niño con pene y niña con vulva.</p> <p>Una flecha de avance y otra de retroceso.  </p>	<p>Sonido X cuando acierta.</p> <p>Sonido XX cuando se confunde.</p> <p>(Medirán 1 segundo cada uno)</p>	<p>Aparecerá un texto en la parte superior de la pantalla y se oirá la voz de Tirano: Ya lo tienes fácil, recuérdame cómo se llaman las partes del tronco.</p> <p>En el centro de la pantalla aparecerán dos dibujos grandes, uno de un niño y otro de una niña, completos y desnudos.</p> <p>Entre los dos personajes aparecerán los rótulos de los nombres de las siguientes partes: pecho, espalda, cintura, vientre, pene, vulva y ombligo. Tendrán que ir uniendo mediante flechas las etiquetas o rótulos con las partes correspondientes del tronco del niño y de la niña.</p> <p>Sobre los dos dibujos deberá existir una indicación gráfica para que, pinchando, permitiera rotar las figuras 180 grados.</p> <p>En la parte superior izquierda aparecerá la ayuda (viejo mago) que si se activa dirá: Une con flechas cada parte con su nombre. Puedes también rotar las figuras pinchando sobre la flecha superior </p> <p>En caso de colocarlas bien se oirá un sonido (X) y si lo hace mal, se oiría el sonido XX , la línea no se marcaría y el mago le diría al niño que volviera a intentarlo.</p> <p>Una vez completado aparecería una frase escrita por el Mago: Observa bien el tronco del niño y de la niña y completa: Aunque los dos tienen mucho en común se diferencian en algo. El niño tiene..... y la niña tiene</p> <p>Dado que son dos palabras cortas podrían escribirlas con el ordenador. De no ser así deberían escogerla de entre cuatro etiquetas dadas: pene, ombligo, vulva y espalda.</p> <p>En caso de colocarlas bien se oirá un sonido (X) y si lo hace mal, se oiría el sonido XX , la línea no se marcaría y el mago le diría al niño que volviera a intentarlo.</p> <p>Cuando la frase esté completa el Mago dirá: ¡Estupendo! Sigue adelante.</p> <p>Aparecen en la parte inferior derecha las dos flechas de avance y retroceso.  </p>
Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	Escena nº 9
<p>Viejo Mago. De pequeño tamaño o sólo la parte superior (servirá de ayuda). Colocado en el vértice superior izquierdo de la pantalla.</p> <p>Cuerpo completo de un niño o una niña desnudo y etiquetas ocultas con el nombre de las partes de sus extremidades que se activan y ven cuando pasamos el ratón y se ocultan al quitarle el puntero. Dichas etiquetas quedan abiertas permanentemente cuando pinchamos con el ratón sobre ellas. Son Muslo, rodilla, tobillo, pie, dedos del pie. Axila, codo, mano, muñeca, dedos de la mano.</p> <p>Una flecha de avance y otra de retroceso.  </p>		<p>Aparecerá un texto en la parte superior de la pantalla y se oirá la voz de Tirano: ¡Qué bien! Cada vez sé más de ti, ya sólo me faltan las extremidades. Háblame de ellas.</p> <p>En el centro de la pantalla aparecerá el dibujo de un niño o de una niña en que se muestran claramente las extremidades.</p> <p>Estará dispuesto de tal manera que al pasar el puntero del ratón sobre cada parte de las extremidades se activen etiquetas (a ambos lados del dibujo) que estaban ocultas y que vuelven a ocultarse al quitar el puntero. Estas etiquetas deben corresponder (estar relacionadas mediante líneas rectas) a las siguientes partes de las extremidades: Muslo, rodilla, tobillo, pie, dedos del pie. Axila, codo, mano, muñeca, dedos de la mano. . (Este texto sería conveniente que fuese también sonoro.)</p> <p>En la parte superior izquierda aparecerá la ayuda (viejo mago) que si se activa dirá: Pasa el ratón despacito por la cabeza y descubre sus partes. Si pinchas se fijará la etiqueta.</p> <p>Una vez conseguido fijar todas las etiquetas se activarán las dos flechas de avance y retroceso y el Mago dirá: ¡Estupendo! Vas por buen camino.</p> <p>Aparecen en la parte inferior derecha las dos flechas de avance y retroceso.  </p>

Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	Escena nº 10
<p>Viejo Mago. De pequeño tamaño o sólo la parte superior (servirá de ayuda). Colocado en el vértice superior izquierdo de la pantalla.</p> <p>Cuerpo completo de un niño o una niña desnudo y etiquetas ocultas con el nombre de las partes de sus extremidades escritos en etiquetas que son Muslo, rodilla, tobillo, pie, dedos del pie. Axila, codo, mano, muñeca, dedos de la mano. Hay que unirlos mediante flechas a la parte correspondiente.</p> <p>Una flecha de avance y otra de retroceso.</p> <div style="text-align: right;">   </div>	<p>Sonido X cuando acierta.</p> <p>Sonido XX cuando se confunde.</p> <p>(Medirán 1 segundo cada uno)</p>	<p>Aparecerá un texto en la parte superior de la pantalla y se oirá la voz de Tirano: ¡Ya conoces el camino! Intenta unir mediante flechas.</p> <p>En el centro de la pantalla aparecerá el dibujo de un niño o de una niña en que se muestran claramente las extremidades.</p> <p>A ambos lados aparecerán los siguientes rótulos o etiquetas : Muslo, rodilla, tobillo, pie, dedos del pie. Axila, codo, mano, muñeca, dedos de la mano. Habrá que unirlos mediante flechas con la parte correspondiente.</p> <p>En la parte superior izquierda aparecerá la ayuda (viejo mago) que si se activa dirá: Une con flechas cada parte con su nombre.</p> <p>En caso de colocarlas bien se oirá un sonido (X) y si lo hace mal, se oirá el sonido XX , la línea no se marcaría y el mago le diría al niño que volviera a intentarlo.</p> <p>El Mago dirá otra frase para avanzar si quiere: ¡Estupendo! Todo ha salido bien.</p> <p>Ahora vamos a comprobar lo que has aprendido, realiza las actividades siguientes</p> <div style="text-align: right;">  </div>
Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	Escena nº 11. <u>ESCENA QUE DEBERÁ APARECER DESPUÉS DE LAS ACTIVIDADES.</u>
<p>Dos dibujos de niño/a idénticos, habiendo modificado en uno de ellos 7 diferencias pequeñas.</p>	<p>Sonido X cuando acierta.</p> <p>Sonido XX cuando se confunde.</p> <p>(Medirán 1 segundo cada uno)</p>	<p>JUEGO. “Fe de erratas”</p> <p>Localizar entre dos dibujos de dos cuerpos de niños/as casi idénticos 7 errores.</p> <p>Una vez resuelto se pasará a la página de presentación de Dino para que pasara al segundo recorrido.</p> <div style="text-align: right;">  </div>

ACTIVIDADES RELACIONADAS CON EL OA “Exploreemos nuestro cuerpo”. Lo que vemos.

Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	ACTIVIDAD 1.																																										
<p>Viejo Mago. De pequeño tamaño o sólo la parte superior (servirá de ayuda). Colocado en el vértice superior izquierdo de la pantalla diciendo: Pincha sobre aquellas partes que están mal colocadas y ellas solas se pondrán bien.</p> <p>Dibujo de un niño y niña que tuviera claros los siguientes errores:</p> <p>Niño: - Un pie hacia atrás. – Ojos por debajo de la boca. – Le falta una oreja.</p> <p>Niña: - Cabeza mirando hacía atrás (180 °) – Una mano cambiada por un pie. - Ombligo situado entre las mamas.</p> <p>Estos elementos deben poder cambiarse al pincharlos con el ratón.</p> <p>Contador de aciertos y fallos generales de todas las actividades..</p> <p>Un botón ME RINDO que activándolo la completaría.</p>	<p>Sonido X cuando acierta.</p> <p>Sonido XX cuando se confunde.</p> <p>(Medirán 1 segundo cada uno)</p>	<p>Encuentra los errores en estos dibujos y corrígelos:</p> <p>Se mostraría el dibujo de un niño con los siguientes errores:</p> <p>Niño: - Un pie hacia atrás. – Ojos por debajo de la boca. – Le falta una oreja.</p> <p>Niña: - Cabeza mirando hacía atrás (180 °) – Una mano cambiada por un pie.</p> <p>– Ombligo situado entre las mamas.</p> <p>Al cabo de 6 intentos, si no puede resolver la actividad, debería aparecer un botón ME RINDO que activándolo la completaría.</p> <p>Al colocar bien todas las partes aparece en la parte inferior derecha la flecha de avance. ➡</p>																																										
Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	ACTIVIDAD 2.																																										
<p>Viejo Mago. De pequeño tamaño o sólo la parte superior (servirá de ayuda). Colocado en el vértice superior izquierdo de la pantalla diciendo: Pincha el ratón y sin soltar arrastra por la palabra completa.</p> <p>Una tabla de de 6 por 7 cuadrículas en los que una vez encontradas las palabras se tornarán de otro color, quedando remarcadas.</p> <p>Contador de aciertos y fallos generales de todas las actividades.</p> <p>Un botón ME RINDO que activándolo la completaría.</p>	<p>Sonido X cuando acierta.</p> <p>Sonido XX cuando se confunde.</p> <p>(Medirán 1 segundo cada uno)</p>	<p>Localiza cinco partes de la cabeza.</p> <table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>O</td><td></td><td></td></tr><tr><td>B</td><td>O</td><td>R</td><td>E</td><td>J</td><td>A</td><td>S</td></tr><tr><td>O</td><td></td><td></td><td></td><td>O</td><td></td><td></td></tr><tr><td>C</td><td>E</td><td>J</td><td>A</td><td>S</td><td></td><td></td></tr><tr><td>A</td><td>N</td><td>A</td><td>R</td><td>I</td><td>Z</td><td></td></tr></table> <p>(Las demás cuadrículas habrá que completarlas con otras letras. Una vez acertadas quedarán remarcadas con otro color).</p> <p>Al cabo de 6 intentos, si no puede resolver la actividad, debería aparecer un botón ME RINDO que activándolo la completaría.</p> <p>Al colocar bien todas las partes aparece en la parte inferior derecha la flecha de avance. ➡</p>												O			B	O	R	E	J	A	S	O				O			C	E	J	A	S			A	N	A	R	I	Z	
				O																																								
B	O	R	E	J	A	S																																						
O				O																																								
C	E	J	A	S																																								
A	N	A	R	I	Z																																							

Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	ACTIVIDAD 3.															
<p>Ayuda ofrecida por el Viejo Mago consistente en mostrarle el dibujo completo para que se fije. Además le dirá: Pincha una cuadrícula con el ratón y ponla en el lugar que crees que debe estar, allí suéltala.</p> <p>El dibujo mostraría a un niño/a con o sin el dinosaurio y será de aquel modo que el dibujo está descompuesto en cuadrículas perfectas y que al arrastrar una la que estaba en el lugar pasa a un sitio libre que hay en la pantalla hasta el último paso.</p> <p>Puede hacerse con tres niveles de dificultades, de acuerdo al número de cuadrículas.</p> <p>Contador de aciertos y fallos generales de todas las actividades.</p> <p>Un botón ME RINDO que activándolo la completaría.</p>	<p>Sonido X cuando acierta.</p> <p>Sonido XX cuando se confunde.</p> <p>(Medirán 1 segundo cada uno)</p>	<p>Resuelve el puzzle. (Debería presentar la figura del cuerpo humano y también podría estar la de Tirano) El puzzle podría tener dos o tres niveles de dificultad: 4 piezas, 9 piezas... (Tipo Clic) (Tendría una ayuda consistente en mostrarle el dibujo que debe formar.</p> <div data-bbox="1285 339 1608 604" data-label="Image"> </div> <p>Al cabo de “N” intentos, si no puede resolver la actividad, debería aparecer un botón ME RINDO que activándolo la completaría. (Depende del número de cuadrículas que utilicemos)</p> <p>Al colocar bien todas las partes aparece en la parte inferior derecha la flecha de avance. ➡</p>															
Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	ACTIVIDAD 4.															
<p>Viejo Mago. De pequeño tamaño o sólo la parte superior (servirá de ayuda). Colocado en el vértice superior izquierdo de la pantalla diciendo: Pincha sobre la que creas que está bien.</p> <p>Contador de aciertos y fallos generales de todas las actividades.</p> <p>Un botón ME RINDO que activándolo la completaría.</p>	<p>Sonido X cuando acierta.</p> <p>Sonido XX cuando se confunde.</p> <p>(Medirán 1 segundo cada uno)</p>	<p>Lee bien y pincha en Verdadero o Falso según corresponda:</p> <table border="0"> <tr> <td>a) Nuestro cuerpo está compuesto por cabeza, tronco y cola...</td> <td>V</td> <td>F</td> </tr> <tr> <td>b) Con nuestra cara podemos expresar sensaciones.....</td> <td>V</td> <td>F</td> </tr> <tr> <td>c) Los niños tienen vulva.....</td> <td>V</td> <td>F</td> </tr> <tr> <td>d) El codo y la mano están en las extremidades.....</td> <td>V</td> <td>F</td> </tr> <tr> <td>e) La rodilla está en el tronco.....</td> <td>V</td> <td>F</td> </tr> </table> <p>Al cabo de 6 intentos, si no puede resolver la actividad, debería aparecer un botón ME RINDO que activándolo la completará.</p> <p>Al colocar bien todas las partes aparece en la parte inferior derecha la flecha de avance. ➡</p>	a) Nuestro cuerpo está compuesto por cabeza, tronco y cola...	V	F	b) Con nuestra cara podemos expresar sensaciones.....	V	F	c) Los niños tienen vulva.....	V	F	d) El codo y la mano están en las extremidades.....	V	F	e) La rodilla está en el tronco.....	V	F
a) Nuestro cuerpo está compuesto por cabeza, tronco y cola...	V	F															
b) Con nuestra cara podemos expresar sensaciones.....	V	F															
c) Los niños tienen vulva.....	V	F															
d) El codo y la mano están en las extremidades.....	V	F															
e) La rodilla está en el tronco.....	V	F															

Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	ACTIVIDAD 5.																																												
Contador de aciertos y fallos generales de todas las actividades. Un botón ME RINDO que activándolo la completaría.	Sonido X cuando acierta. Sonido XX cuando se confunde. (Medirán 1 segundo cada uno)	<div>Indica, pinchando con el ratón, en que parte del cuerpo se encuentran:</div> <table><tr><td></td><td>Codo</td><td>Ventre</td><td>Orejas</td><td>Rodillas</td><td>Pene</td><td>Tobillo</td><td>Párpados</td><td>Vulva</td><td>Mano</td><td>Espalda</td></tr><tr><td>CABEZA</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>TRONCO</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>EXTREMIDADES</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> <div>Al cabo de 6 intentos, si no puede resolver la actividad, debería aparecer un botón ME RINDO que activándolo la completaría.</div> <div>Al colocar bien todas las partes aparece en la parte inferior derecha la flecha de avance.</div> <div></div>		Codo	Ventre	Orejas	Rodillas	Pene	Tobillo	Párpados	Vulva	Mano	Espalda	CABEZA											TRONCO											EXTREMIDADES										
	Codo	Ventre	Orejas	Rodillas	Pene	Tobillo	Párpados	Vulva	Mano	Espalda																																				
CABEZA																																														
TRONCO																																														
EXTREMIDADES																																														
Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	ACTIVIDAD 6.																																												
Dibujar tres caras de un mismo personaje expresando tristeza, alegría y miedo . Con tres rótulos en los que aparecen escritas esas tres palabras. El niño tendrá que unir mediante flechas. Contador de aciertos y fallos generales de todas las actividades. Un botón ME RINDO que activándolo la completaría.	Sonido X cuando acierta. Sonido XX cuando se confunde. (Medirán 1 segundo cada uno)	<div>Relaciona cada cara con lo que crees que expresa.</div> <div>Tendríamos que diseñarle tres caras de un mismo personaje, una triste, otra alegre y otra de miedo. Relacionar con flechas con tres rótulos ALEGRÍA, TRISTEZA, MIEDO.</div> <div>Al cabo de 3 intentos, si no puede resolver la actividad, debería aparecer un botón ME RINDO que activándolo la completaría.</div>																																												

Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	ACTIVIDAD 7.
<p>Viejo Mago. De pequeño tamaño o sólo la parte superior (servirá de ayuda). Colocado en el vértice superior izquierdo de la pantalla diciendo: Numera del 1 al 4 según creas que sea la frase. Luego si suena el sonido X el Viejo Mago puede ofrecerle una segunda ayuda que consiste en el texto: Pincha y arrastra en ese orden las etiquetas para que formen una sola frase.</p> <p>Contador de aciertos y fallos generales de todas las actividades.</p> <p>Un botón ME RINDO que activándolo la completaría.</p>	<p>Sonido X cuando acierta.</p> <p>Sonido XX cuando se confunde.</p> <p>(Medirán 1 segundo cada uno)</p>	<p>Ordena esta frase y arrástrala al espacio en blanco para formarla completa:</p> <div data-bbox="1037 311 1608 547"><div><input type="radio"/></div> los niños tienen pene</div> <div data-bbox="1037 371 1442 422"><div><input type="radio"/></div> Aunque todos somos iguales,</div> <div data-bbox="1037 427 1314 478"><div><input type="radio"/></div> y las niñas vulva.</div> <div data-bbox="1037 483 1608 547"><div><input type="radio"/></div> también nos diferenciamos en algunas cosas,</div>





Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	ACTIVIDAD 8.
<p>Viejo Mago. De pequeño tamaño o sólo la parte superior (servirá de ayuda). Colocado en el vértice superior izquierdo de la pantalla diciendo: Une mediante flechas, colocando cada parte en la extremidad que corresponda.</p> <p>Contador de aciertos y fallos generales de todas las actividades.</p> <p>Un botón ME RINDO que activándolo la completaría.</p>	<p>Sonido X cuando acierta.</p> <p>Sonido XX cuando se confunde.</p> <p>(Medirán 1 segundo cada uno)</p>	<p>“CADA MOCHUELO A SU OLIVO.”</p> <p>Axila.</p> <p>Codo.</p> <p>Rodilla.</p> <p>Tobillo.</p> <p>Pantorrilla.</p> <p>Mano.</p> <p>Muñeca.</p> <p>Pie.</p> <p>Muslo.</p> <p>EXTREMIDADES SUPERIORES. (BRAZOS)</p> <p>EXTREMIDADES INFERIORES. (PIERNAS)</p> <p>Al cabo de 6 intentos, si no puede resolver la actividad, debería aparecer un botón ME RINDO que activándolo la completará.</p> <p>Al colocar bien todas las partes aparece en la parte inferior derecha la flecha de avance. ➡</p>
Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	ACTIVIDAD 9.
<p>Viejo Mago. De pequeño tamaño o sólo la parte superior (servirá de ayuda). Colocado en el vértice superior izquierdo de la pantalla diciendo: Pincha con el puntero del ratón en cada espacio en blanco y luego utiliza el teclado para colocar las vocales que creas.</p> <p>Contador de aciertos y fallos generales de todas las actividades.</p> <p>Un botón ME RINDO que activándolo la completaría.</p>	<p>Sonido X cuando acierta.</p> <p>Sonido XX cuando se confunde.</p> <p>(Medirán 1 segundo cada uno)</p>	<p>Completa colocando sólo vocales:</p> <p>N _ _ str _ _ c _ _ rp _ _ st _ _ f _ rm _ d _ _ p _ r _ _ l _ _ c _ b _ z _ , _ l</p> <p>tr _ nc _ _ y _ l _ s _ _ xtr _ m _ d _ d _ s.</p> <p>Al cabo de 6 intentos, si no puede resolver la actividad, debería aparecer un botón ME RINDO que activándolo la completará.</p> <p>Al colocar bien todas las partes aparece en la parte inferior derecha la flecha de avance. ➡</p>

Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	ACTIVIDAD 10.																										
Tendrían que aparecer dibujados, justo delante de la línea a completar, una nariz, una mano, una rodilla, una pierna y un brazo. Un botón ME RINDO que activándolo la completaría.		<div>Completa el crucigrama con la palabra que corresponda a cada dibujo</div> <div><div>Dibujo nariz.</div><div>.</div><div>.</div><div><div>Dibujo de mano.....</div><div><table><tr><td>M</td><td>A</td><td>N</td><td>O</td></tr><tr><td colspan="3"></td><td>A</td></tr></table></div></div><div><div>Dibujo de pierna.....</div><div><table><tr><td>P</td><td>I</td><td>E</td><td>R</td><td>N</td><td>A</td></tr><tr><td colspan="3"></td><td>I</td><td colspan="3"></td></tr></table></div></div><div><div>Dibujo de brazo.....</div><div><table><tr><td>B</td><td>R</td><td>A</td><td>Z</td><td>O</td></tr></table></div></div></div> <div><div>Al cabo de 6 intentos, si no puede resolver la actividad, debería aparecer un botón ME RINDO que activándolo la completará.</div><div>Aparecerá Tirano diciendo: ¡ESTUPENDO! Creo que has sido un buen maestro. He aprendido mucho sobre ti. Mereces entretenerte con un juego. Pero, cuando tengas tiempo, continúa contándome cosas tuyas. ¡Hasta pronto!</div><div>Aparecerá una flecha de avance que lo llevará a la Escena 11. (JUEGO)</div><div><div></div><div></div></div></div>	M	A	N	O				A	P	I	E	R	N	A				I				B	R	A	Z	O
M	A	N	O																									
			A																									
P	I	E	R	N	A																							
			I																									
B	R	A	Z	O																								









PLANTILLA DE DESTALLES DEL DESARROLLO DE OBJETOS DE APRENDIZAJE.









Título del objeto de aprendizaje	Descripción general de la historia.	Nº de escenas.	Además de las 10 escenas aparecen actividades que incorporan los mismos datos solicitados: Elementos gráficos y sonoros.
EXPLOREMOS NUESTRO CUERPO: Lo que no vemos.	<p>En esta parte (que se realizará normalmente después de haber trabajado lo que vemos) se pretende que el niño recuerde y/o aprenda todas aquellas partes del cuerpo que por estar ocultas bajo la piel no vemos. Se tratar de trabajar los huesos, los músculos y las articulares al nivel de estas edades escolares. Nuestro “viejo mago” deberá ser la ayuda y el consejero del niño, estará colocado en el ángulo superior izquierdo y/o derecho y podrá activarse en todo momento.</p> <p>Al final de las escenas el niño/a pasará a realizar las actividades correspondientes de evaluación, de las que el programa deberá ofrecer datos numéricos.</p> <p>El tipo de letra de los textos de dino y del viejo mago deben ser distintos (si no se locutan) para diferenciar a los dos personajes.</p> <p>En un principio interesa que el niño comprenda que los huesos y los músculos sirven fundamentalmente de soporte a nuestro organismo y nos permiten realizar los distintos movimientos, así como la importancia de las articulaciones como puntos que permiten el movimiento.</p>	9 + 1	<p>Después de hacer las 9 primera escenas pasará a las actividades y después a la escena nº 10 que será un juego que dará paso de nuevo a la pantalla primera para que Tirano le felicite y le ofrezca el Diploma.</p> <p style="text-align: center;">Descripción de las escenas.</p>
Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	Escena nº 1	
<p>Viejo Mago. De pequeño tamaño o sólo la parte superior (servirá de ayuda) Colocado en el vértice superior izquierdo de la pantalla que se activará automáticamente después de cada intento de vuelo y que informará al niño del siguiente modo:</p> <p>1ª ayuda: Intenta hacer volar el plástico. Ponlo frente a Tirano y pínchale para que sople.</p> <p>2ª Ayuda: Inténtalo de nuevo con ayuda de las cañas.</p> <p>3ª ayuda: Inténtalo ahora con ayuda de las cañas y los nudos.</p> <p>Dinosaurio en el lateral izquierdo mirando hacia el lateral opuesto y que al pincharlo sople con</p>	<p>NO PONGO NINGUNO AUNQUE DESDE EL EQUIPO DE CONTENIDOS PENSAMOS QUE TODOS LOS TEXTOS DEBERÍAN SER LOCUTADOS (EN ÉSTA Y EN LAS DEMÁS ESCENAS). PARA ELLO NOS BASAMOS EN: LA EDAD DE LOS NIÑOS, LA ADAPTACIÓN A LA DIVERSIDAD Y HACER VERDADERAMENTE</p>	<p>Aparecerá un texto (en la parte superior de la pantalla) y se oirá la voz de Tirano: ¡Hola de nuevo! ¿Te animas a que sigamos?. Vamos a intentar que vuele la cometa. Yo soplaré fuerte cuando me lo pidas.</p> <p>Aparecerá desde el comienzo, nuestro dinosaurio colado en la parte izquierda de la pantalla mirando hacia el otro lateral y tres grupos de objetos en la parte baja de la pantalla:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dos cañas del tamaño de la diagonal mayor y menor del rombo de plástico. • Un rombo de textura semejante al plástico. • Cinco nudos en forma de X semejantes a cuerdas atadas. <p>En la parte superior izquierda aparecerá la ayuda (viejo mago) que si se activa dirá: Intenta hacer volar el plástico. Ponlo frente a Tirano y pínchale para que sople.</p> <p>El programa debe hacer posible que el plástico se retuerza y caiga al suelo. No es posible que vuele. Se activará de nuevo el Viejo Mago que le indicará que pruebe colocándole las cañas y que haga</p>	




<p>fuerza.</p> <p>En la parte baja de la pantalla y con capacidad para ser arrastrados frente al dinosaurio estarán tres dibujos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Dos cañas del tamaño de la diagonal mayor y menor del rombo de plástico.• Un rombo de textura semejante al plástico.• Cinco nudos en forma de X semejantes a cuerdas atadas. <p>Una flecha de avance a la siguiente escena. ➡</p>	<p>MULTIMEDIA A LA UNIDAD DIDÁCTICA.</p> <p>Sonido de un viento fuerte producido por nuestro dinosaurio. (5 segundos en cada una de las tres ocasiones)</p>	<p>soplar a Tirano.</p> <p>El programa debe hacer posible que el plástico se separe de las cañas y ambos caigan al suelo. No es posible que vuelen.</p> <p>Se activará nuevamente el Viejo Mago que pedirá que monte la cometa con ayuda de los nudos y que active a Tirano para que sople de nuevo.</p> <p>Esta vez debe permitir que la cometa vuele libremente por la pantalla.</p> <p>Cuando se complete bien la actividad el Mago dirá: ¡Bien! Puedes continuar.</p> <p>Aparecen en la parte inferior derecha la flecha de avance.</p> <p>➡</p>								
Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	Escena nº 2								
<p>Viejo Mago. De pequeño tamaño o sólo la parte superior (servirá de ayuda). Colocado en el vértice superior izquierdo de la pantalla. Tendrá que ofrecer dos ayudas y una frase de ánimo al finalizar la actividad.</p> <p>Dibujo de un niño/a del que sólo se ve la piel (lo que vemos) pero manteniendo ocultas debajo dos nuevas estructuras: el esqueleto y los músculos. Estas tres estructuras deberán aparecer separadas cuando el niño active la imagen. A la izquierda de la pantalla pasarían los músculos, en el centro quedarían los huesos y a la derecha la piel y todo lo que vemos por fuera. Las tres estructuras se derrumbarían al cabo de unos segundos.</p> <p>El programa debe permitir volver a ensamblar las tres estructuras para ello el niño debería comenzar con pinchar en el esqueleto que se mantendría en pie unos segundos, luego debería pinchar sobre los músculos que se montarían sobre el esqueleto y se mantendrían así unos segundos y en tercer lugar montaría la piel, quedando entonces estable el dibujo.</p> <p>Si se ha completado bien aparecerán dos conjuntos de palabras para relacionarlas mediante flechas.</p> <p>Una flecha de avance y otra de retroceso.</p> <p>⬅ ➡</p>	<p>Sonido X cuando acierta.</p> <p>Sonido XX cuando se confunde.</p> <p>(Medirán 1 segundo cada uno)</p>	<p>En el centro de la pantalla aparecería un niño/a del que sólo se ve la piel. Debajo de ésta y ocultas deben quedar dos estructuras: la muscular y la ósea.</p> <p>Al pinchar sobre la figura una vez se descompondría en tres estructuras visibles:</p> <p>A la izquierda de la pantalla los músculos, en el centro el esqueleto y a la derecha lo que vemos.</p> <p>Pasados 3 segundos las estructuras se derrumbarían.</p> <p>El programa debe permitir volver a ensamblar las tres estructuras para ello el niño debería comenzar con pinchar en el esqueleto que se mantendría en pie unos segundos, luego debería pinchar sobre los músculos que se montarían sobre el esqueleto y se mantendrían así unos segundos y en tercer lugar montaría la piel, quedando entonces estable el dibujo.</p> <p>Aparecerá un texto en la parte superior de la pantalla y se oirá la voz de Tirano:</p> <p>¿Algo parecido a la cometa le sucederá a este niño?. Juega con él.</p> <p>En la parte superior izquierda aparecerá la ayuda (viejo mago) que si se activa diría: Pincha sobre el cuerpo del niño/a y desmóntalo. Cuando vuelvas a montarlo date prisa o se derrumbará. ¡Sigue un orden! En caso de colocarlas bien se oirá un sonido (X) y si lo hace mal la estructura se caería y el Viejo Mago ayudaría diciendo: Prueba montando primero la estructura más dura.</p> <p>Una vez que el niño/a haya reconstruido el cuerpo el programa permitirá pasar a una actividad de relacionar palabras que aparecerá en la parte baja de la pantalla.</p> <p>En la parte inferior aparecerían los siguientes conjuntos a unir mediante flechas:</p> <table><tr><td><u>COMETA</u></td><td><u>SER HUMANO</u></td></tr><tr><td>Plástico.</td><td>Huesos.</td></tr><tr><td>Cañas.</td><td>Piel.</td></tr><tr><td>Cuerdas.</td><td>Músculos.</td></tr></table> <p>En la parte superior izquierda aparecerá la ayuda (viejo mago) que si se activa diría: Relaciona mediante flechas los que se parezcan. En caso de colocarlas bien se oirá un sonido (X) y si lo hace mal la flecha desaparecería, sonaría el sonido (XX) y el mago le diría al niño que volviera a intentarlo.</p> <p>Cuando se complete bien la actividad el Mago dirá: ¡Bien! Puedes continuar.</p> <p>Aparecen en la parte inferior derecha las dos flechas de avance y retroceso.</p> <p>⬅ ➡</p>	<u>COMETA</u>	<u>SER HUMANO</u>	Plástico.	Huesos.	Cañas.	Piel.	Cuerdas.	Músculos.
<u>COMETA</u>	<u>SER HUMANO</u>									
Plástico.	Huesos.									
Cañas.	Piel.									
Cuerdas.	Músculos.									

Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	Escena nº 3
<p>Viejo Mago. De pequeño tamaño o sólo la parte superior (servirá de ayuda). Colocado en el vértice superior izquierdo de la pantalla.</p> <p>Tiene que ofrecer dos ayudas, una al dibujo y otra a la unión mediante flechas que ya están enunciadas en la descripción de la escena:</p> <p>1ª ayuda: Pincha primero sobre el baúl de los huesos y ve colocándolos, luego pincha sobre el baúl de los músculos y pega una bolita en la parte donde tengas que poner el próximo hueso.</p> <p>2ª ayuda: Escribe con ayuda del teclado las dos palabras que faltan</p> <p>Silueta de un niño/a.</p> <p>Baúl de huesos que deberá activarse mediante toques de ratón. Abriéndose sacará fuera una pieza por cada toque, ordenadas desde los pies hasta la cabeza. Estas piezas deben admitir su colocación sobre la silueta cuando la situación sea la correcta y no dejarlo cuando sea incorrecta.</p> <p>Baúl de músculos que deberá activarse mediante toques de ratón. Abriéndose sacará fuera una bolita por cada toque, que deberá colocar en la unión de las piezas ósea que utilizará. Estas bolitas deben admitir su colocación sobre la silueta cuando la situación sea la correcta y no dejarlo cuando sea incorrecta.</p> <p>Al final, si se ha completado bien, el programa informático debe colocar la piel y todo lo que vemos sobre la estructura.</p> <p>Botón de ME RINDO que utilizará el niño cuando no sea capaz de completar el modelo y que una vez activado debe hacer que el ordenador lo complete pieza a pieza.</p> <p>Una flecha de avance y otra de retroceso.</p> <div data-bbox="501 1294 624 1326">   </div>	<p>Sonido X cuando acierta.</p> <p>Sonido XX cuando se confunde.</p> <p>(Medirán 1 segundo cada uno)</p>	<p>Aparecerá un texto en la parte superior de la pantalla y se oirá la voz de Tirano:</p> <p>¡Esto parece un juego divertido! Pon cuidado al hacerlo.</p> <p>En la parte superior izquierda aparecerá la ayuda (viejo mago) que si se activa dirá: Pincha primero sobre el baúl de los huesos y ve colocándolos, luego pincha sobre el baúl de los músculos y pega una bolita en la parte donde tengas que poner el próximo hueso. En caso de colocarlas bien se oirá un sonido (X) y si lo hace mal, se oíría el sonido XX , la parte volvería a su sitio y el mago le diría al niño que volviera a intentarlo y cuide de no olvidar de colocar los músculos o el hueso caería.</p> <p>En el centro de la pantalla aparece la silueta de un niño/a y al lado hay dos baúles, en el primero se guardan huesos y el otro pelotitas de pegamento de color rosado. Cada vez que se pinche sobre el baúl de los huesos saldrá una pieza que se debe colocar en su sitio, y se seguirá así hasta que todas las piezas estén fuera y bien colocadas. (Deben salir en el orden que nos interesa desde abajo hacia arriba, terminando por la cabeza porque queremos dar idea de los huesos como sustento de todo el cuerpo) Cada vez que coloque huesos deberá ir solicitando músculos (pegamento en forma de bolitas que deberá utilizar para unir los huesos). De no hacerlo así la última estructura ósea colocada deberá caer y volver al baúl.</p> <p>(Las piezas óseas serán muy sencillas y estarán formadas por dos piezas cada una representando a un pie, por dos piezas cada una representando a una pierna, por dos piezas cada una representando a una mano, dos piezas cada una de ellas representando los brazos, una sola pieza que represente el tronco y otra de la cabeza).</p> <p>Cuando el niño/a complete el esqueleto con sus músculos correspondientes oirá el sonido (X) y el programa montará sobre el dibujo la piel quedando completada la figura.</p> <p>Debería aparecer un botón ME RINDO que activándolo completara el dibujo.</p> <p>Aparecerá entonces en la parte baja una frase que el niño debe completar:</p> <p>COMPLETA Y RECUERDA: Los y los sirven para mantenernos derechos y para que podamos realizar movimientos.</p> <p>En la parte superior izquierda aparecerá la ayuda (viejo mago) que si se activa dirá: escribe con ayuda del teclado las dos palabras que faltan. En caso de colocarlas bien se oirá un sonido (X) y si lo hace mal, se oíría el sonido XX , la palabra se borraría y el mago le diría al niño que volviera a intentarlo.</p> <p>Cuando se complete bien el texto el Mago dirá: ¡OK! Puedes continuar.</p> <p>Aparecen en la parte inferior derecha las dos flechas de avance y retroceso.</p> <div data-bbox="1868 1174 1991 1206">   </div>

Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	Escena nº 4
<p>Viejo Mago. De pequeño tamaño o sólo la parte superior (servirá de ayuda). Colocado en el vértice superior izquierdo de la pantalla.</p> <p>Dirá: Elige una de las tres soluciones y pincha sobre ella con el ratón.</p> <p>La fotografía real del esqueleto de algún dinosaurio si es posible en la propia excavación.</p> <p>Una flecha de avance y otra de retroceso.</p> <p style="text-align: right;">⇐ ⇒</p>	<p>Sonido X cuando acierta.</p> <p>Sonido XX cuando se confunde.</p> <p>(Medirán 1 segundo cada uno)</p>	<p>Aparecerá un texto en la parte superior de la pantalla y se oirá la voz de Tirano:</p> <p>Ya sabes que, en algunos lugares, cuando los científicos cavan en el suelo, a veces descubren restos de dinosaurios como yo.</p> <p>Habría una imagen real de restos de dinosaurios en los que se viera bien el esqueleto del mismo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué parte de mis parientes crees que se encuentran normalmente? Piel. Huesos. Músculos. • ¿Por qué crees que aparece esa parte y no otra? Porque ello quisieron. Porque eran duros. Porque eran blandos. • ¿Por qué las otras partes, casi siempre, han desaparecido con el tiempo? Porque eran rojas. Porque les daba vergüenza. Porque eran blandas. <p>En la parte superior izquierda aparecerá la ayuda (viejo mago) que si se activa dirá: Elige una de las tres soluciones. En caso de acertarlas se oirá un sonido (X) y si lo hace mal, se oirá el sonido XX y el viejo mago le animaría a volver a intentarlo.</p> <p>Una vez conseguida la actividad el Mago dirá: ¡Estupendo! Vas por buen camino.</p> <p>Aparecen en la parte inferior derecha las dos flechas de avance y retroceso. ⇐ ⇒</p>
Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	Escena nº 5
<p>Viejo Mago. De pequeño tamaño o sólo la parte superior (servirá de ayuda). Colocado en el vértice superior izquierdo de la pantalla.</p> <p>1ª ayuda: Prueba colgando pesas en el gancho del hueso y del músculo. Observa bien qué sucede.</p> <p>2ª ayuda: Une con flechas.</p> <p>3ª ayuda: Elige una de las tres soluciones.</p> <p>Montaremos un laboratorio virtual con dos soportes universales de los que cuelgan en uno un hueso largo y el otro un músculo largo. A un lado tendremos un juego con tres pesas de 50 g, 500 g y 5000 g que podrán colocar, mediante un</p>	<p>Sonido X cuando acierta.</p> <p>Sonido XX cuando se confunde.</p> <p>(Medirán 1 segundo cada uno)</p>	<p>Aparecerá un texto en la parte superior de la pantalla y se oirá la voz de Tirano:</p> <p>¡Anímate a experimentar con las pesas.</p> <p>En la parte superior izquierda aparecerá la ayuda (viejo mago) que si se activa dirá: Prueba colgando pesas en el gancho del hueso y del músculo. Observa bien qué sucede.</p> <p>Montaremos un laboratorio virtual con dos soportes universales de los que cuelgan en uno un hueso largo y el otro un músculo largo. A un lado tendremos un juego con tres pesas de 50 g, 500 g y 5000 g que podrán colocar, mediante un ganchillo que tienen debajo el hueso y el músculo. La simulación debe hacer permanecer inalterado el hueso y estirado el músculo, en tres posiciones según la pesa utilizada, que, una vez quitada, debe permitir que el músculo vuelva a su sitio.</p> <p>Después de que el niño haya pasado las tres pesas por el músculo se activarán en la parte baja de la pantalla dos actividades:</p> <p>La primera de unir mediante flechas:</p>

<p>ganchillo que tienen debajo el hueso y el músculo. La simulación debe hacer permanecer inalterado el hueso y estirado el músculo, en tres posiciones según la pesa utilizada, que, una vez quitada, debe permitir que el músculo vuelva a su sitio.</p> <p>Una flecha de avance y otra de retroceso.</p> <div style="text-align: right;">   </div>		<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div>Duro y rígido Blando y elástico.</div> <div>Hueso. Músculo.</div> </div> <p>En la parte superior izquierda aparecerá la ayuda (viejo mago) que si se activa dirá: une con flechas. En caso de acertarlas se oirá un sonido (X) y si lo hace mal, se oirá el sonido XX .</p> <p>La segunda es elegir una solución a una pregunta: ¿Qué le sucede al músculo cuando le quitamos la pesa?</p> <ul style="list-style-type: none"> . Se queda alargado. . Se pone mucho más rojo. . Vuelve a su posición inicial. <p>En la parte superior izquierda aparecerá la ayuda (viejo mago) que si se activa dirá: Elige una de las tres soluciones. En caso de acertarlas se oirá un sonido (X) y si lo hace mal, se oirá el sonido XX y el viejo mago le animará a volver a intentarlo.</p> <p>Una vez conseguida la actividad el Mago dirá: ¡Estupendo! Sigue adelante. Aparecen en la parte inferior derecha las dos flechas de avance y retroceso.</p> <div style="text-align: right;">   </div>
Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	Escena nº 6
<p>Viejo Mago. De pequeño tamaño o sólo la parte superior (servirá de ayuda). Colocado en el vértice superior izquierdo de la pantalla, dirá: 1ª ayuda: Pincha con tu ratón sobre el músculo coloreado (bíceps) y observa qué sucede cuando lo encogemos y lo estiramos. Puedes después subir la mano hacia arriba y hacia abajo, observa qué le pasa al músculo. 2ª ayuda: Pincha y arrastra las etiquetas en el orden que creas para completar la frase. Montaremos otro laboratorio virtual en el que aparece un brazo completo con sus huesos bien diferenciados y los principales músculos, destacando el bíceps. Dicho modelo deberá permitir que cliqueando sobre dicho músculo se encoja y haga subir el antebrazo. De igual modo debería permitir que si con el ratón subimos en antebrazo el músculo se encoja. Debe hacer también lo contrario, es decir relajarse con el movimiento contrario.</p> <p>Una flecha de avance y otra de retroceso.</p> <div style="text-align: right;">   </div>	<p>Sonido X cuando acierta. Sonido XX cuando se confunde. (Medirán 1 segundo cada uno)</p>	<p>En la parte superior izquierda aparecerá la ayuda (viejo mago) que si se activa dirá: Pincha con tu ratón sobre el músculo coloreado (bíceps) y observa qué sucede cuando lo encogemos y lo estiramos. Puedes después subir la mano hacia arriba y hacia abajo, observa qué le pasa al músculo.</p> <p>Montaremos otro laboratorio virtual en el que aparece un brazo completo con sus huesos bien diferenciados y los principales músculos, destacando el bíceps. Dicho modelo deberá permitir que cliqueando sobre dicho músculo se encoja y haga subir el antebrazo. De igual modo debería permitir que si con el ratón subimos en antebrazo el músculo se encoja. Debe hacer también lo contrario, es decir relajarse con el movimiento contrario.</p> <p>Cuando haya transcurrido un tiempo (Por ejemplo 30 segundos) puede aparecer en la parte baja de la pantalla un texto: (No debería impedir que los niños sigan jugando con la simulación) Pon en orden la frase completa: Los músculos cuando que los huesos se muevan. se estiran y se encogen hacen posible</p> <p>-----</p> <p>Debería haber debajo una zona resaltada donde arrastrar y pegar estos fragmentos de la frase. La ayuda del Viejo Mago ahora dirá: pincha y arrastra las etiquetas en el orden que creas para completar la frase. Si completa bien la frase sonará el sonido X y si no, la ayuda le sugerirá que probase de nuevo. Cuando se complete bien el texto el Mago dirá: ¡OK! Puedes continuar. Aparecen en la parte inferior derecha las dos flechas de avance y retroceso.</p> <div style="text-align: right;">   </div>

Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	Escena nº 7.
<p>Viejo Mago. De pequeño tamaño o sólo la parte superior (servirá de ayuda). Colocado en el vértice superior izquierdo de la pantalla, dirá: 1ª ayuda: Arrastra despacio el ratón sobre el cuerpo y observa qué sucede. 2ª ayuda: Completa utilizando las cinco vocales. En el medio de la pantalla aparecerá la figura de un niño/a en el que podamos reconocer, mediante clickeo las zonas que permitan movimiento (articulaciones) y que el personaje realice movimientos utilizando dichas articulaciones. (Debe aparecer también el texto con el nombre de la articulación que está permitiendo ese movimiento) (Cuello, hombros, codos, muñecas, cadera. rodillas, tobillos) Una fase en la que deben colocarse en un determinado orden las 5 vocales. Una flecha de avance y otra de retroceso.</p> <p style="text-align: right;"> </p>	<p>Sonido X cuando acierta. Sonido XX cuando se confunde. (Medirán 1 segundo cada uno)</p>	<p>Aparecerá un texto en la parte superior de la pantalla y se oirá la voz de Tirano: Me han encantado los movimientos que me has enseñado de huesos y músculos. Indícame todos los lugares de tu cuerpo donde los huesos y músculos te dejen mover. En el medio de la pantalla aparecerá la figura de un niño/a en el que podamos reconocer, mediante clickeo las zonas que permitan movimiento (articulaciones) y que el personaje realice movimientos utilizando dichas articulaciones. (Debe aparecer también el texto (Etiquetas relacionadas con el sitio) con el nombre de la articulación que está permitiendo ese movimiento) (Cuello, hombros, codos, muñecas, cadera. rodillas, tobillos) En la parte superior izquierda aparecerá la ayuda (viejo mago) que si se activa dirá: Arrastra despacio el ratón sobre el cuerpo y observa qué sucede. Cuando el niño/a haya activado todas las articulaciones al menos dos veces aparecerá en la parte baja de la pantalla la siguiente frase: COMPLETA Y RECUERDA: A estos puntos del cuerpo que permiten nuestro movimiento se les llaman – R T – C – L – C - - N – S. En la parte superior izquierda aparecerá la ayuda (viejo mago) que si se activa dirá: Completa utilizando las cinco vocales. En caso de colocarlas bien se oirá un sonido (X) y si lo hace mal, se oirá el sonido XX , la vocal no se marcará y el mago le dirá al niño que volviera a intentarlo. Cuando la frase esté completa el Mago dirá: ¡Estupendo! Sigue adelante. Aparecen en la parte inferior derecha las dos flechas de avance y retroceso.  </p>
Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	Escena nº 8
<p>Viejo Mago. De pequeño tamaño o sólo la parte superior (servirá de ayuda). Colocado en el vértice superior izquierdo de la pantalla, dirá: Une mediante flechas cada etiqueta con la articulación que corresponda. Dicha articulación debe moverse cuando el niño/a acierte. Dibujo de un niño o de una niña en que se muestran claramente las articulaciones. A ambos lados aparecerán los siguientes rótulos o etiquetas: : Cuello, hombros, codos, muñecas, cadera. rodillas, tobillo. Una flecha de avance y otra de retroceso.</p> <p style="text-align: right;"> </p>	<p>Sonido XX cuando se confunde. (Medirán 1 segundo cada uno)</p>	<p>Aparecerá un texto en la parte superior de la pantalla y se oirá la voz de Tirano: ¡Bien! ¿Veamos si somos capaces de relacionarlos? Prueba tú ahora. En el centro de la pantalla aparecerá el dibujo de un niño o de una niña en que se muestran claramente las articulaciones. A ambos lados aparecerán los siguientes rótulos o etiquetas: : Cuello, hombros, codos, muñecas, cadera. rodillas, tobillo. El niño/a tendrá que unirlos mediante flechas con la parte correspondiente. Cuando el niño acierte se moverán las partes del cuerpo que mueve esa articulación. Si no acierta se escuchará el sonido (XX) y el viejo mago le pedirá que lo intente de nuevo.</p> <p>En la parte superior izquierda aparecerá la ayuda (viejo mago) que si se activa dirá: Une mediante flechas cada etiqueta con la articulación que corresponda. Una vez conseguido fijar todas las etiquetas se activarán las dos flechas de avance y retroceso y el Mago dirá: ¡Estupendo! Vas por buen camino. Aparecen en la parte inferior derecha las dos flechas de avance y retroceso.  </p>

Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	Escena nº 9
<p>Viejo Mago. De pequeño tamaño o sólo la parte superior (servirá de ayuda). Colocado en el vértice superior izquierdo de la pantalla, dirá: 1ª ayuda: Elige la respuesta que creas acertada. 2ª ayuda: Pincha sobre la que creas que representa una rotura o fractura de un hueso.</p> <p>En la parte alta de la pantalla aparecerá el dibujo de la cometa que conocíamos caída en el suelo y fracturada su caña larga, junto a una pared. (Será un dibujo estático)</p> <p>Botón de OK que valide la lectura por parte del niño de una frase y permita continuar.</p> <p>Una flecha de avance y otra de retroceso.</p> <p style="text-align: right;">   </p>	<p>Sonido X cuando acierta. Sonido XX cuando se confunde. (Medirán 1 segundo cada uno)</p>	<p>Aparecerá un texto en la parte superior de la pantalla y se oirá la voz de Tirano: ¡Mira qué pena! La cometa se ha roto. Claro hoy hacía mucho viento y ha chocado contra una pared. La caña no ha podido resistir el golpe. En la parte alta de la pantalla aparecerá el dibujo de la cometa que conocíamos caída en el suelo y fracturada su caña larga, junto a una pared. Debajo continúa tirano hablando: A mí de pequeño se me rompió un hueso y lo pasé muy mal hasta curarme.</p> <p>¿Te ha pasado eso a ti alguna vez? * Sí. * No.</p> <p>¿Y a alguien que conozcas? * Sí. * No.</p> <p>¿Qué hace el doctor en estos casos? a) Te pone una escayola. b) Te pone un paño frío en la cabeza. c) Te manda tomar sopa calentita.</p> <p>En la parte superior izquierda aparecerá la ayuda (viejo mago) que si se activa dirá: Elige la respuesta que creas acertada. En caso de resolverlas bien se oirá un sonido (X) y si lo hace mal, se oirá el sonido XX , y el mago le diría al niño que volviera a intentarlo. Aparecerán entonces la imagen de dos radiografías, viéndose en una de ellas la rotura de un hueso. Se le pide al niño que pinche sobre la fracturada. En la parte superior izquierda aparecerá la ayuda (viejo mago) que si se activa dirá: Pincha sobre la que creas que representa una rotura o fractura de un hueso. En caso de resolverlas bien se oirá un sonido (X) y si lo hace mal, se oirá el sonido XX. Aparecerá un texto que nos ofrece el Viejo Mago: Recuerda que cada vez que te des un golpe fuerte puedes haberte lastimado un hueso o un músculo, díselo a tu maestro si estás en la escuela o a tus padres cuando estén en casa. Pondremos una tecla de OK que activará el niño después de leído el texto y se pasará al Mago:</p> <p>El Mago dirá otra frase para avanzar si quiere: ¡Estupendo! Todo ha salido bien. Ahora vamos a comprobar lo que has aprendido, realiza las actividades siguientes</p> <p style="text-align: right;">  </p>



Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	Escena nº 10. <u>ESCENA QUE DEBERÁ APARECER DESPUÉS DE LAS ACTIVIDADES.</u>														
<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> <p>Tabla en la que se ocultan distintas partes del cuerpo estudiadas: Cabeza, tronco, brazos, piernas, manos, pies, esqueleto, músculos, etc. Estas ventanas deben ir abriéndolas e intentar conseguir emparejar con el menor número posible de errores.</p> <p>En la parte superior izquierda aparecerá la ayuda (viejo mago) que si se activa dirá: pincha sobre cada ventana y forma todas las parejas posibles.</p> <p>Debería aparecer un botón ME RINDO que activándolo completara el juego.</p>															<p>Sonido X cuando acierta.</p> <p>Sonido XX cuando se confunde.</p> <p>(Medirán 1 segundo cada uno)</p>	<p>JUEGO. Localizar la pareja.</p> <p>Se presentarán ocultos tras un grupo rectangular de ventanas parejas de varias partes del cuerpo: Cabeza, tronco, brazos, piernas, manos, pies, esqueleto, músculos. El niño debe emparejarlas en el menor número posible de intentos. Cuando se acierten las parejas, las ventanas quedarán abiertas y cuando no se acierten se bajarán las persianas correspondientes.</p> <p>Deberá llevar un marcador de aciertos y errores.</p> <p>En la parte superior izquierda aparecerá la ayuda (viejo mago) que si se activa dirá: pincha sobre cada ventana y forma todas las parejas posibles.</p> <p>Debería aparecer un botón ME RINDO que activándolo completara el juego.</p> <p>Una vez completado el juego el propio ordenador le validaría y le pasaría a la página inicial.</p> <p>Una vez resuelto se pasaría a la página de presentación inicial de Tirano para que le diese las gracias por lo mucho que ha aprendido. También debería permitir al niño ver e imprimir un Diploma que le acredita haber realizado la actividad. Llevaría en pequeño, margen superior izquierdo, la imagen de nuestro Viejo Mago y en el Centro en mayor tamaño la de nuestro Dinosaurio Tirano.</p> <p>Tirano diría: Gracias a ti he aprendido mucho sobre vosotros. ¡Te has merecido el premio!</p> <div></div>



ACTIVIDADES RELACIONADAS CON EL OA “Exploreemos nuestro cuerpo”. Lo que no vemos.

Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	ACTIVIDAD 1.
<p>Ayuda ofrecida por el Viejo Mago consistente en mostrarle el dibujo completo para que se fije. Además le dirá: Pincha una cuadrícula con el ratón y ponla en el lugar que crees que debe estar, allí suéltala.</p> <p>El dibujo mostraría un esqueleto y será de aquel modo que el dibujo está descompuesto en cuadrículas perfectas y que al arrastrar una la que estaba en el lugar pasa a un sitio libre que hay en la pantalla hasta el último paso.</p> <p>Puede hacerse con tres niveles de dificultades, de acuerdo al número de cuadrículas.</p> <p>Contador de aciertos y fallos generales de todas las actividades.</p> <p>Un botón ME RINDO que activándolo la completaría.</p>	<p>Sonido X cuando acierta.</p> <p>Sonido XX cuando se confunde.</p> <p>(Medirán 1 segundo cada uno)</p>	<p>Resuelve el puzzle. (Debería presentar la figura del esqueleto) El puzzle podría tener dos o tres niveles de dificultad: 4 piezas, 9 piezas... (Tipo Clic) (Tendría una ayuda consistente en mostrarle el dibujo que debe formar.</p> <div data-bbox="1285 568 1610 834" data-label="Image"> </div> <p>Al cabo de “N” intentos, si no puede resolver la actividad, debería aparecer un botón ME RINDO que activándolo la completaría. (Depende del número de cuadrículas que utilicemos)</p> <p>Al colocar bien todas las partes aparece en la parte inferior derecha la flecha de avance. ➡</p>

Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	ACTIVIDAD 2.																																																																								
Viejo Mago. De pequeño tamaño o sólo la parte superior (servirá de ayuda). Colocado en el vértice superior izquierdo de la pantalla diciendo: Pincha el ratón y sin soltar arrastra por la palabra completa. Una tabla de de 8 por 9 cuadrículas en los que una vez encontradas las palabras se tornarán de otro color, quedando remarcadas. Contador de aciertos y fallos generales de todas las actividades. Un botón ME RINDO que activándolo la completaría.	Sonido X cuando acierta. Sonido XX cuando se confunde. (Medirán 1 segundo cada uno)	Localiza cinco articulaciones. <table border="1"><tr><td></td><td>C</td><td>A</td><td>D</td><td>E</td><td>R</td><td>A</td><td></td></tr><tr><td></td><td>U</td><td></td><td></td><td>R</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td>E</td><td></td><td></td><td>O</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td>L</td><td>C</td><td>O</td><td>D</td><td>O</td><td>S</td><td></td></tr><tr><td></td><td>L</td><td></td><td></td><td>I</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>T</td><td>O</td><td>B</td><td>I</td><td>L</td><td>L</td><td>O</td><td>S</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>L</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>A</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>S</td><td></td><td></td><td></td></tr></table> (Las demás cuadrículas habrá que completarlas con otras letras. Una vez acertadas quedarán remarcadas con otro color). Al cabo de 6 intentos, si no puede resolver la actividad, debería aparecer un botón ME RINDO que activándolo la completaría. Al colocar bien todas las partes aparece en la parte inferior derecha la flecha de avance. ➡		C	A	D	E	R	A			U			R					E			O					L	C	O	D	O	S			L			I				T	O	B	I	L	L	O	S					L								A								S			
	C	A	D	E	R	A																																																																				
	U			R																																																																						
	E			O																																																																						
	L	C	O	D	O	S																																																																				
	L			I																																																																						
T	O	B	I	L	L	O	S																																																																			
				L																																																																						
				A																																																																						
				S																																																																						
Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	ACTIVIDAD 3.																																																																								
Viejo Mago. De pequeño tamaño o sólo la parte superior (servirá de ayuda). Colocado en el vértice superior izquierdo de la pantalla diciendo: Une mediante flechas los huesos y los músculos con sus propiedades. Contador de aciertos y fallos generales de todas las actividades. Un botón ME RINDO que activándolo la completaría.	Sonido X cuando acierta. Sonido XX cuando se confunde. (Medirán 1 segundo cada uno)	Relaciona mediante flechas según creas: HUESOS																																																																								

Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	ACTIVIDAD 4.																																																								
<p>Viejo Mago. De pequeño tamaño o sólo la parte superior (servirá de ayuda). Colocado en el vértice superior izquierdo de la pantalla diciendo: Pincha sobre la que creas que está bien.</p> <p>Contador de aciertos y fallos generales de todas las actividades.</p> <p>Un botón ME RINDO que activándolo la completaría.</p>	<p>Sonido X cuando acierta.</p> <p>Sonido XX cuando se confunde.</p> <p>(Medirán 1 segundo cada uno)</p>	<p>Une mediante flechas cada articulación con el lugar correspondiente.</p> <p>En el centro de la pantalla aparecerá el dibujo de un niño o de una niña en que se muestran claramente las articulaciones. A ambos lados aparecerán los siguientes rótulos o etiquetas: : Cuello, hombros, codos, muñecas, cadera. rodillas, tobillo.</p> <p>Al cabo de 10 intentos, si no puede resolver la actividad, debería aparecer un botón ME RINDO que activándolo la completará.</p> <p>Al colocar bien todas las partes aparece en la parte inferior derecha la flecha de avance.</p> <div></div>																																																								
Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	ACTIVIDAD 5.																																																								
<p>Viejo Mago. De pequeño tamaño o sólo la parte superior (servirá de ayuda). Colocado en el vértice superior izquierdo de la pantalla diciendo: En los que tienes puesto un (1) indica sólo un lugar en los que tienes un (2) localiza las dos zonas que une. Marca con el ratón.</p> <p>Contador de aciertos y fallos generales de todas las actividades.</p> <p>Un botón ME RINDO que activándolo la completaría.</p>	<p>Sonido X cuando acierta.</p> <p>Sonido XX cuando se confunde.</p> <p>(Medirán 1 segundo cada uno)</p>	<p>Indica, pinchando con el ratón, qué dos partes une cada articulación (2) o en qué sitio están (1):</p> <table><tr><td></td><td>Codo (1)</td><td>Cuello (2)</td><td>Rodilla. (1)</td><td>Cadera. (2)</td><td>Tobillo. (2)</td><td>Muñeca. (2)</td><td>Hombro. (2)</td></tr><tr><td>CABEZA</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>TRONCO</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>BRAZOS</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>MANOS</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>PIERNAS</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>PIES.</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> <p>Al cabo de 10 intentos, si no puede resolver la actividad, debería aparecer un botón ME RINDO que activándolo la completaría.</p> <p>Al colocar bien todas las partes aparece en la parte inferior derecha la flecha de avance.</p> <div></div>		Codo (1)	Cuello (2)	Rodilla. (1)	Cadera. (2)	Tobillo. (2)	Muñeca. (2)	Hombro. (2)	CABEZA								TRONCO								BRAZOS								MANOS								PIERNAS								PIES.							
	Codo (1)	Cuello (2)	Rodilla. (1)	Cadera. (2)	Tobillo. (2)	Muñeca. (2)	Hombro. (2)																																																			
CABEZA																																																										
TRONCO																																																										
BRAZOS																																																										
MANOS																																																										
PIERNAS																																																										
PIES.																																																										

Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	ACTIVIDAD 6.
<p>7 etiquetas activas que puedan ser pinchadas, arrastradas y soltadas. Que se mantengan en su sitio si la solución es correcta o que en caso de incorrecta vuelvan a su sitio de origen.</p> <p>Contador de aciertos y fallos generales de todas las actividades.</p> <p>Un botón ME RINDO que activándolo la completaría.</p>	<p>Sonido X cuando acierta.</p> <p>Sonido XX cuando se confunde.</p> <p>(Medirán 1 segundo cada uno)</p>	<p>Lee despacio y contesta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué articulación nos permite girar la cabeza a un lado y al otro? _____ • ¿Qué articulación une el pie con el resto de la pierna. _____ • ¿Qué articulación nos permite doblar el brazo por la mitad? _____ • ¿Cuál de estas articulaciones nos permite mayor movilidad: la cadera o el hombro? ____ <p>Dada la lista en modo etiquetas de las articulaciones que las coja y las lleve a su sitio.</p> <p>CODO, HOMBRO, CADERA, MUÑECA, CUELLO, TOBILLO, RODILLA.</p> <p>Al cabo de 6 intentos, si no puede resolver la actividad, debería aparecer un botón ME RINDO que activándolo la completaría.</p> <p>Al colocar bien todas las partes aparece en la parte inferior derecha la flecha de avance. </p>
Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	ACTIVIDAD 7.
<p>Viejo Mago. De pequeño tamaño o sólo la parte superior (servirá de ayuda). Colocado en el vértice superior izquierdo de la pantalla diciendo: Numera del 1 al 3 según creas que sea la frase. Luego si suena el sonido X el Viejo Mago puede ofrecerle una segunda ayuda que consiste en el texto: Pincha y arrastra en ese orden las etiquetas para que formen una sola frase.</p> <p>Contador de aciertos y fallos generales de todas las actividades.</p> <p>Un botón ME RINDO que activándolo la completaría.</p>	<p>Sonido X cuando acierta.</p> <p>Sonido XX cuando se confunde.</p> <p>(Medirán 1 segundo cada uno)</p>	<p>Ordena esta frase y luego arrástrala al espacio en blanco para formarla completa:</p> <div> <input type="radio"/> nos mantienen derechos <input type="radio"/> Los huesos y los músculos <input type="radio"/> y nos permiten realizar movimientos. </div> <hr/> <p>Al cabo de 6 intentos, si no puede resolver la actividad, debería aparecer un botón ME RINDO que activándolo la completará.</p> <p>Al colocar bien todas las partes aparece en la parte inferior derecha la flecha de avance. </p>

Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	ACTIVIDAD 8.
<p>Viejo Mago. De pequeño tamaño o sólo la parte superior (servirá de ayuda). Colocado en el vértice superior izquierdo de la pantalla diciendo: Elige entre las tres respuestas la que creas correcta.</p> <p>Contador de aciertos y fallos generales de todas las actividades.</p> <p>Un botón ME RINDO que activándolo la completaría.</p>	<p>Sonido X cuando acierta.</p> <p>Sonido XX cuando se confunde.</p> <p>(Medirán 1 segundo cada uno)</p>	<p>Elige la solución que creas correcta:</p> <p>a) Cuando damos una patada a una pelota....</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se mueven sólo los músculos. • Se mueven sólo los huesos. • Se mueven los huesos y los músculos. <p>b) Si formamos, de pie, el esqueleto humano usando sólo huesos....</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se mantendrá de pie. • Saldrá andando. • Se caerá. <p>c) Si el médico te dice que te has fracturado un hueso, es que....</p> <ul style="list-style-type: none"> * Se te ha puesto de color rojo. * Se te ha roto. * Te ha crecido muy rápido. <p>Al cabo de 2 intentos, (en cada una) si no puede resolver la actividad, debería aparecer un botón ME RINDO que activándolo la completará.</p> <p>Al colocar bien todas las partes aparece en la parte inferior derecha la flecha de avance. </p>
Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (duración y características).	ACTIVIDAD 9.
<p>Viejo Mago. De pequeño tamaño o sólo la parte superior (servirá de ayuda). Colocado en el vértice superior izquierdo de la pantalla diciendo: Pincha con el puntero del ratón en cada espacio en blanco y luego utiliza el teclado para colocar las vocales que creas.</p> <p>Contador de aciertos y fallos generales de todas las actividades.</p> <p>Un botón ME RINDO que activándolo la completaría.</p>	<p>Sonido X cuando acierta.</p> <p>Sonido XX cuando se confunde.</p> <p>(Medirán 1 segundo cada uno)</p>	<p>Completa la frase colocando las vocales que faltan:</p> <p>L _ s _rt _ c _ l _ c _ _ n _ s n _ s p _ rm _ t _ n r _ _ l _ z _ r</p> <p>m _ v _ m _ _ nt _ s c _ n n _ _ st _ c _ _ rp _ .</p> <p>Al cabo de 12 intentos, si no puede resolver la actividad, debería aparecer un botón ME RINDO que activándolo la completará.</p> <p>Aparecerá Tirano diciendo: ¡ESTUPENDO! Creo que has sido un buen maestro. He aprendido mucho sobre ti. Mereces entretenerte con un juego. ¡Hasta pronto!</p> <p>Aparecerá una flecha de avance que lo llevará a la Escena 11. (JUEGO) </p>