

OBJETO DE APRENDIZAJE N° 2.

LOS SENTIDOS
Primer Ciclo de Educación Primaria.

OBJETIVOS.

1. Percepción multisensorial. Conseguir reconocer sonidos de su entorno e identificar su origen.
2. Percepción multisensorial. Componer un puzzle móvil mediante el reconocimiento visual de las partes fundamentales de determinados animales.
3. Lograr clasificar objetos de su entorno de acuerdo con características observables mediante el tacto.
4. Conseguir diferenciar sustancias de su entorno relacionándolas con sus sabores.
5. Ser capaces de relacionar y diferenciar los conceptos olor agradable y/o desagradable de varias sustancias de su entorno próximo.

CONTENIDOS.

Conceptuales:

- Olor agradable.
- Olor desagradable.
- Tacto liso-rugoso.
- Tacto duro-blando.
- Tacto frío-caliente.
- Sabores: dulce, amargo, ácido y salado.

Procedimentales:

- Exploración de objetos y situaciones (sonidos y formas) utilizando los sentidos.
- Utilización de la herramienta Internet para el aprendizaje.

ACTIVIDADES.

1. El alumno explorará libremente 10 sonidos de su entorno (percepción auditiva) (animales y objetos) y los relacionará con sus respectivas representaciones gráficas (percepción visual).
El alumno recibe inmediatamente el estímulo del acierto y la posibilidad de volver a intentarlo si no lo acertó.
2. Se trata de un juego divertido en el que el alumno explorará libremente sobre un ser “extraño” que esconde 5 animales distintos que podrá reconocer una vez formados. Es un puzzle que necesita de mucha atención y retentiva para resolverlo. Aquí el sentido de la vista es fundamental, así como el reconocimiento de las distintas partes de cada animal.
El estímulo positivo lo recibe de modo inmediato al completar cada animal.
3. Actividad de arrastrar y pegar etiquetas con las propiedades (observables mediante el tacto) en determinados objetos cercanos al niño. (Los conceptos serán: frío/caliente, liso/rugoso y blando/duro).
El alumno recibe inmediatamente el estímulo del acierto y la posibilidad de volver a intentarlo si no lo acertó.
4. Es un juego de emparejar cartas que se encuentran boca abajo (unas representan los objetos y otras sus sabores mediante texto escrito). En esta actividad, además de relacionar las sustancias con sus sabores, el niño debe agudizar el sentido de

la vista, su atención y retentiva para llegar a la solución con los menores errores posibles.

El alumno recibe inmediatamente el estímulo del acierto y la posibilidad de volver a intentarlo si no lo acertó.

5. En esta actividad el niño/a deberá elegir entre dos opciones (olor agradable/olor desagradable) para cada objeto representado, todos ellos de su entorno próximo.

El alumno recibe inmediatamente el estímulo del acierto y la posibilidad de volver a intentarlo si no lo acertó.

EVALUACIÓN.

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. Consideramos que así hacemos una evaluación del proceso y por ello no incluimos actividades complementarias.

Cada página lleva un marcador de aciertos y errores que indica el trabajo realizado por cada alumno/a y que puede servir al profesor y al propio niño/a.

Al mismo tiempo y dependiendo de unos criterios que ya hemos establecido, el Viejo Mago indicará en cada caso la conveniencia o no de volver a realizar una determinada actividad.

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.
¿QUÉ SENTIMOS?: Presentación.	<p>La historia comienza en una fiesta de cumpleaños, en la cual el protagonista es el propio alumno (se le pedirá que se identifique con su nombre y con la fecha de nacimiento). Al final de todo el OA se verá y se le podrá imprimir una felicitación con su nombre y fecha de nacimiento que valga para su cumpleaños.</p> <p>En la fiesta aparecerán los elementos y relaciones posibles para ir comprobando todos los sentidos.</p> <p>Se invita a mover el ratón por la pantalla. (Con un texto en la parte superior o con la ayuda del Viejo Mago)</p> <p>Cada vez que pasa por cada uno de los cinco objetos (tarta, radiocasete, televisión, flores y regalos) aparecerá un bocadillo con el nombre del sentido y un dibujo esquemático del mismo (lengua, oreja, ojo, nariz y manos).</p> <p>Los demás objetos quedan en segundo plano.</p> <p>Se le invita a clicar (Con un texto en la parte superior o con la ayuda del Viejo Mago) sobre ellos y se accede a las demás pantallas del siguiente modo:</p> <p>Radiocasete.....> Escena nº 1. Televisión.....> Escena nº 2. Regalos.....> Escena nº 3. Tarta.....> Escena nº 4. Flores.....> Escena nº 5.</p> <p>Podrá hacerlo en el orden que desee ya que no hay un camino prefijado.</p>	1 de presentación y 5 de trabajo con los sentidos.	

Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (Duración y características).	Escena nº 1
<p>Ayuda: Viejo Mago. Pincha sobre cada altavoz y luego en el dibujo que creas oportuno.</p> <p>10 botones dibujos esquemáticos de altavoces asociados a 10 sonidos: (Ladrido de perro, maullido de gato, mugido de vaca, sonido de reloj, motor de un coche, sonido del silbato, redoble de un tambor, breve sonido de guitarra, el sonido de una sirena de ambulancia y el canto de un jilguero)</p> <p>10 dibujos gif: perro, gato, vaca, reloj, coche, árbitro de fútbol, tambor, guitarra, sirena de ambulancia, canto de una ave.</p> <p>Cada acierto que tenga el alumno hará desaparecer el altavoz y el gif correspondiente quedará tachado con una X o en penumbra.</p> <p>También podrá hacerse de cualquier otro modo por el que el niño comprenda que ya ha identificado ese sonido y sea más fácil programar desde los compañeros de diseño y producción.</p> <p>Marcador de aciertos y errores.</p> <p>Una flecha de avance para volver a la fiesta inicial.</p> <p>Un botón de volver a repetir el juego.</p>	<p>Ladrido de perro, maullido de gato, mugido de vaca, sonido de reloj, motor de un coche, sonido del silbato, redoble de un tambor, breve sonido de guitarra, el sonido de una sirena de ambulancia y el canto de un jilguero. (Cada uno durará un máximo de 5 segundos)</p>	<p>Aparecerá un texto en la parte superior de la pantalla Pincha en cada altavoz. Une el sonido que escuches con el dibujo que corresponda.</p> <p>Ocupando el lateral izquierdo de la pantalla, de arriba hasta abajo, aparecerán 10 dibujos esquemáticos de altavoces. Estos altavoces se activarán pinchando sobre ellos, emitiendo los sonidos siguientes: ladrido de perro, maullido de gato, mugido de vaca, sonido de reloj, motor de un coche, sonido del silbato, redoble de un tambor, breve sonido de guitarra, el sonido de una sirena de ambulancia y el canto de un jilguero.</p> <p>En el lado derecho aparecerán 10 imágenes gif que representen: perro, gato, vaca, reloj, coche, árbitro de fútbol, tambor, guitarra, sirena de ambulancia, canto de un ave.</p> <p>El niño deberá ir pinchando en cada altavoz y relacionándolo con el dibujo que crea oportuno. En caso de acertar desaparecerá el altavoz y el dibujo quedará tachado o en penumbra y así deberá seguir hasta pasar por los 10 sonidos y completar los 10 dibujos animados.</p> <p>Debería haber un marcador de aciertos y errores (si fuera posible de forma gráfica para que lo entienda el niño). (Propusimos en la anterior programación una especie de probeta que se fuera llenando pero ya será demasiada información para esta pantalla).</p> <p>Cuando complete la actividad podríamos establecer que:</p> <p>* Sí ha superado la actividad con menos de 15 intentos el Mago le recomendaría volver a la pantalla del cumpleaños. Sería del tipo: Todo ha salido muy bien, puedes continuar.</p> <p>* Si ha necesitado más de 15 intentos para superarla, el Mago le recomendaría volver a intentar esta misma actividad. Sería del tipo: No ha estado mal pero deberías intentarlo de nuevo.</p> <p><u>En cada pantalla podría haber dos caminos a seguir:</u></p> <p>Una flecha de avance para volver a la fiesta inicial.</p> <p>Un botón de volver a repetir el juego.</p> <p>El niño podría volver a realizar la actividad porque se lo indique el Viejo Mago o por gusto propio. En ambos casos sería muy conveniente que los dibujos animados y los sonidos aparecieran en otro orden distinto.</p> <p>Si los compañeros de diseño y producción consideran que técnicamente es más recomendable la desaparición de la flecha de avance y el botón de repetir juego, podrían quitarse y una vez terminado el ejercicio de la presente pantalla el propio programa nos llevaría de nuevo a la página inicial de la fiesta, desde la cual se repetiría o se comenzaría otra nueva.</p>

Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (Duración y características).	Escena nº 2
<p>Ayuda: Viejo Mago. Pincha sobre cada parte de este animal extraño y completa algunos conocidos.</p> <p>5 cuerpos, 5 series de patas, 5 cabezas y 5 colas o rabos de cinco animales que pudieran moverse a modo de puzzle. En cada momento el niño sólo ve un cuerpo, unas patas, una cabeza y una cola, pero según va pinchando, por ejemplo, sobre la cabeza ésta va cambiando, permaneciendo la, cola, el cuerpo y las patas.</p> <p>Los animales podrían ser: vaca, gato, oveja, perro y burro.</p> <p>Si se opta por colocar el nombre del animal (cuando el niño acierta) serían necesarios 5 bocadillos asociados con los nombres: vaca, gato, oveja, perro y burro.</p> <p>Marcador de aciertos y errores.</p> <p>Una flecha de avance para volver a la fiesta inicial.</p> <p>Un botón de volver a repetir el juego.</p>	<p>Si se opta porque los animales emitan el sonido, estos serían: Ladrado de perro, maullido de gato, mugido de vaca, balido de oveja y rebuzno de un burro.</p>	<p>Aquí incluimos una actividad de puzzle similar a la presentada por Ana en Madrid. (No sé bien describirla porque la vimos de forma muy rápida)</p> <p>Se compondría de una serie de cinco animales (5 cuerpos, 5 series de patas, 5 cabezas y 5 colas o rabos) que cambiarían al toque de ratón de los niños, dado lugar así a múltiples combinaciones. En cada momento el niño sólo ve un cuerpo, unas patas, una cabeza y una cola, pero según va pinchando, por ejemplo, sobre el cuerpo éste va cambiando, permaneciendo la cabeza, cola y patas.</p> <p>Cada vez que el niño/a consiga formar un animal completo se escucharía el sonido del mismo o bien aparecería una especie de bocadillo con el nombre de dicho animal.</p> <p>Cuando haya completado los cinco animales el Viejo Mago le animará: Muy bien puedes continuar.</p> <p><u>En cada pantalla podría haber dos caminos a seguir:</u></p> <p>Una flecha de avance para volver a la fiesta inicial.</p> <p>Un botón de volver a repetir el juego.</p> <p>Debería haber un marcador de aciertos y errores (si fuera posible de forma gráfica para que lo entienda el niño).</p>

Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (Duración y características).	Escena nº 3
<p>Ayuda: Viejo Mago: Pincha sobre la etiqueta que consideres verdadera y arrástrala hasta su sitio.</p> <p>Tres series de dibujos: 1ª. Sábanas, roca rugosa y copa de vino. 2ª. Esponja, plastilina y martillo. 3ª. Helado, fuego y muñeco de nieve.</p> <p>Asociadas van las etiquetas que deben permitir ser arrastradas y pegadas. De no acertar deben volver a su sitio.</p> <p>Marcador de aciertos y errores.</p> <p>Una flecha de avance para volver a la fiesta inicial.</p> <p>Un botón de volver a repetir el juego.</p>	<p>Sonido X cuando acierta. Sonido XX cuando se confunde. (Medirán 1 segundo cada uno)</p>	<p>Aparecerán, bien diferenciadas, tres series con tres objetos cada una para relacionar con propiedades de los objetos observables por el tacto.</p> <p>1ª Serie. (Dibujos) SÁBANAS ROCA RUGOSA VASO DE CRISTAL</p> <p><input type="text" value="LISO"/></p> <p><input type="text" value="RUGOSO"/> _____</p> <p>2ª Serie. (Dibujos) ESPONJA PLASTILINA MARTILLO</p> <p><input type="text" value="DURO"/></p> <p><input type="text" value="BLANDO"/> _____</p> <p>3ª Serie. (Dibujos) HELADO FUEGO MUÑECO DE NIEVE.</p> <p><input type="text" value="FRÍO"/></p> <p><input type="text" value="CALIENTE"/> _____</p> <p>Tiene que tener etiquetas suficientes como para arrastrar y colocar debajo de cada dibujo las propiedades que se indican. (Colocando dos de cada una habría suficiente) Sólo se quedarían en su sitio las válidas, sonaría (X); pero si no son las correctas, además del sonido (XX) el texto volvería a su lugar.</p> <p>Debería haber un marcador de aciertos y errores (si fuera posible de forma gráfica para que lo entienda el niño).</p> <p>Cuando complete la actividad podríamos establecer que:</p> <p>* Sí ha superado la actividad con menos de 3 errores el Mago le recomendaría volver a la pantalla del cumpleaños. Sería del tipo: Todo ha salido muy bien, puedes continuar.</p> <p>* Si ha cometido 3 o más de 3 errores para superarla, el Mago le recomendaría volver a intentar esta misma actividad. Sería del tipo: No ha estado mal pero deberías intentarlo de nuevo.</p> <p><u>En cada pantalla podría haber dos caminos a seguir:</u></p> <p>Una flecha de avance para volver a la fiesta inicial.</p> <p>Un botón de volver a repetir el juego.</p> <p>El niño podría volver a realizar la actividad porque se lo indique el Viejo Mago o por gusto propio.</p>

		<p>En ambos casos sería muy conveniente que los dibujos de las cartas y los textos aparecieran en otro orden distinto.</p> <p>Si los compañeros de diseño y producción consideran que técnicamente es más recomendable la desaparición de la flecha de avance y el botón de repetir juego, podrían quitarse y una vez terminado el ejercicio de la presente pantalla el propio programa nos llevaría de nuevo a la página inicial de la fiesta, desde la cual se repetiría o se comenzaría otra nueva.</p>
Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (Duración y características).	Escena nº 4
<p>Ayuda: Viejo Mago: Intenta formar parejas de los objetos con sus sabores. Ve pinchando en las cartas hasta emparejarlas todas. Ten paciencia. Intenta recordar dónde se esconde cada dibujo.</p> <p>Se presentarán dos tablas de 2 filas y 6 columnas. La primera está compuesta por 12 cartas de las que sólo vemos el envés, serán activas y consiste en encontrar parejas (dibujos de alimentos con su sabor) permite abrir solamente dos seguidas, si no se aciertan vuelven a ponerse boca abajo en su mismo sitio, si se aciertan deberían pasar a la segunda tabla y colocarse el dibujo arriba y el texto abajo.</p> <p>Marcador de aciertos y errores.</p> <p>Una flecha de avance para volver a la fiesta inicial.</p> <p>Un botón de volver a repetir el juego.</p>	<p>Sonido X cuando acierta. Sonido XX cuando se confunde. (Medirán 1 segundo cada uno)</p>	<p>Se presentarán dos tablas de 2 filas y 6 columnas. La primera está compuesta por 12 cartas de las que sólo vemos el envés, serán activas y consiste en encontrar parejas (dibujos de alimentos con su sabor) permite abrir solamente dos seguidas, si no se aciertan vuelven a ponerse boca abajo en su mismo sitio, si se aciertan deberían pasar a la segunda tabla y colocarse el dibujo arriba y el texto abajo.</p> <p>El juego terminaría al encontrar las seis parejas. Los dibujos corresponderán a: limón, sal, caramelo, pipas, helado, café. Los textos serían: ácido, salado, salado, dulce, dulce, amargo.</p> <p>Debería haber un marcador de aciertos y errores (si fuera posible de forma gráfica para que lo entienda el niño).</p> <p>Cuando complete la actividad podríamos establecer que: * Sí ha superado la actividad con menos de 15 intentos el Mago le recomendaría volver a la pantalla del cumpleaños. Sería del tipo: Todo ha salido muy bien, puedes continuar. * Si ha necesitado más de 15 intentos para superarla, el Mago le recomendaría volver a intentar esta misma actividad. Sería del tipo: No ha estado mal pero deberías intentarlo de nuevo.</p> <p><u>En cada pantalla podría haber dos caminos a seguir:</u></p> <p>Una flecha de avance para volver a la fiesta inicial.</p> <p>Un botón de volver a repetir el juego.</p> <p>El niño podría volver a realizar la actividad porque se lo indique el Viejo Mago o por gusto propio.</p> <p>En ambos casos sería muy conveniente que los dibujos de las cartas y los textos aparecieran en otro orden distinto.</p> <p>Si los compañeros de diseño y producción consideran que técnicamente es más recomendable la desaparición de la flecha de avance y el botón de repetir juego, podrían quitarse y una vez terminado el ejercicio de la presente pantalla el propio programa nos llevaría de nuevo a la página inicial de la fiesta, desde la cual se repetiría o se comenzaría otra nueva.</p>

Elementos gráficos a incluir y características.	Elementos sonoros. (Duración y características).	Escena nº 5
<p>Ayuda: Viejo Mago. Pasa el ratón sobre cada producto y elige su olor.</p> <p>Una estantería con en tarros, latas, botellas, etc. todos ellos etiquetados (debería leerse el nombre de cada uno) lo siguientes productos: COLONIA, PÉTALOS DE FLORES, AMONIACO, LEJIA, AJOS, VINAGRE, CEBOLLAS, GUSANITOS, CHICLES, REGALIZ.</p> <p>Lista desplegable, asociada a cada dibujo de los indicados con dos opciones: Olor agradable y olor desagradable activas.</p> <p>Asociaciones oportunas serían: Colonia, pétalos de flores, gusanitos, chicles y regaliz con olor agradable. Amoniaco, lejía, ajos, vinagre y cebolla con olor desagradable.</p> <p>Marcador de aciertos y errores.</p> <p>Una flecha de avance para volver a la fiesta inicial.</p> <p>Un botón de volver a repetir el juego.</p>		<p>Se presenta una estantería donde están situados, en tarros, latas, botellas, etc. todos ellos etiquetados (debería leerse el nombre de cada uno) lo siguientes productos: COLONIA, PÉTALOS DE FLORES, AMONIACO, LEJIA, AJOS, VINAGRE, CEBOLLAS, GUSANITOS, CHICLES, REGALIZ.</p> <p>Cuando el niño/a pasa su ratón sobre cada uno de los productos aparecerá una lista desplegable con dos posibilidades: Olor agradable y olor desagradable. Debe elegir una de ellas. Si acierta el objeto quedará como en segundo plano y no podrá volverse a activar. Así deberá continuara hasta acertarlos todos.</p> <p>Debería haber un marcador de aciertos y errores (si fuera posible de forma gráfica para que lo entienda el niño).</p> <p>Cuando complete la actividad podríamos establecer que:</p> <p>* Sí ha superado la actividad con menos de 13 intentos el Mago le recomendaría volver a la pantalla del cumpleaños. Sería del tipo: Todo ha salido muy bien, puedes continuar.</p> <p>* Si ha necesitado más de 13 intentos para superarla, el Mago le recomendaría volver a intentar esta misma actividad. Sería del tipo: No ha estado mal pero deberías intentarlo de nuevo.</p> <p><u>En cada pantalla podría haber dos caminos a seguir:</u></p> <p>Una flecha de avance para volver a la fiesta inicial.</p> <p>Un botón de volver a repetir el juego.</p> <p>Si los compañeros de diseño y producción consideran que técnicamente es más recomendable la desaparición de la flecha de avance y el botón de repetir juego, podrían quitarse y una vez terminado el ejercicio de la presente pantalla el propio programa nos llevaría de nuevo a la página inicial de la fiesta, desde la cual se repetiría o se comenzaría otra nueva.</p>
		<p>NO CONSIDERAMOS NECESARIO INTRODUCIR ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN. LAS PROPIAS ACTIVIDADES NOS DARÁN AL FINAL UNA MEDIDA DEL NÚMERO DE INTENTOS Y DEL GRADO DE CONSECUCIÓN DE LOS LOGROS DE LOS NIÑOS. EVALUAR DEL MODO QUE HICIMOS EN LA PROGRAMACIÓN ANTERIOR CARECE DE SENTIDO AL TRABAJAR DE ESTE MODO. AL FINAL EL PROGRAMA DEBERÍA PERMITIR DAR DATOS CONJUNTOS SOBRE LAS 5 PANTALLAS DE MODO PORCENTUAL PARA CONOCIMIENTO DEL MAESTRO.</p>

LISTADO DE MATERIALES QUE SE SOLICITAN: . (Los elementos que no se describen es porque no es significativo ni su color, ni su forma, ni su posición ni ningún otro aspecto) ¿NO SÉ SI AL REDUCIR EL NÚMERO DE PANTALLA PODRÁN INCLUIRSE LOCUCIONES?

Escena inicial.	Ilustración.	El dibujo de un salón de una casa en la que aparecerá un niño en su fiesta de cumpleaños. Junto a él pueden estar otros dos niños más (sin recargar la pantalla). Entre los objetos que debería haber en ese salón aparecerán: una tarta, un radiocasete, una televisión, un florero con flores y unos paquetes de regalos.
	¿Interacción?	Sobre la pantalla aparecerá un bocadillo donde se le pide al alumno que escriba su nombre y su fecha de nacimiento. Después de tener los datos el bocadillo desaparecerá y sólo quedará la ilustración principal.
	¿Interacción?	Radiocasete. Al pasar por encima el ratón aparecerá un bocadillo con el texto: Oído y dibujada una oreja de forma clara y sencilla)
	¿Interacción?	Televisión. Al pasar por encima el ratón aparecerá un bocadillo con el texto: Vista y dibujado un ojo.
	¿Interacción?	Regalos. Al pasar por encima el ratón aparecerá un bocadillo con el texto: Tacto y dibujada una mano.
	¿Interacción?	Tarta. Al pasar por encima el ratón aparecerá un bocadillo con el texto: Gusto y dibujada una lengua asomando de una boca abierta.
	¿Interacción?	Flores. Al pasar por encima el ratón aparecerá un bocadillo con el texto: Olfato y aparecerá el dibujo de una nariz
	¿Interacción?	Radiocasete. Deberá activarse (pinchando con el ratón) dando paso a la Escena 1.
	¿Interacción?	Televisión. Deberá activarse (pinchando con el ratón) dando paso a la Escena 2.
	¿Interacción?	Regalos. Deberá activarse (pinchando con el ratón) dando paso a la Escena 3.
	¿Interacción?	Tarta. Deberá activarse (pinchando con el ratón) dando paso a la Escena 4.
	¿Interacción?	Flores. Deberá activarse (pinchando con el ratón) dando paso a la Escena 5.
	Ilustración.	Viejo Mago que seguirá apareciendo en el margen superior y que si se activa dirá: pasa el ratón por la pantalla y luego pincha donde quieras.

Escena 1.	Ilustración.	La pantalla contendrá 10 iconos de altavoces en su parte izquierda y 10 dibujos animados al lado derecho de la misma. Deben asociarse. Al acertar cada pareja los dos elementos deberán desaparecer o quedar velados.
	Ilustración.	Viejo Mago que seguirá apareciendo en el margen superior y que si se activa dirá: Pincha sobre cada altavoz y luego en el dibujo que creas oportuno.
	Sonidos.	Ladrado de perro. (5 segundos)
	Sonidos.	Maullido de gato (5 segundos)
	Sonidos.	Mugido de vaca (5 segundos)
	Sonidos.	Sonido tic-tac de un reloj (5 segundos)
	Sonidos.	Sonido de un silbato (5 segundos)
	Sonidos.	Redoble de tambor (5 segundos)
	Sonidos.	Fragmento de sonido de guitarra (5 segundos)
	Sonidos.	Sonido de una sirena de ambulancia (5 segundos)
	Sonidos.	Canto de un jilguero (5 segundos)
	Sonidos.	Sonido del motor de un coche arrancando y acelerando (5 segundos)
	Animación.	Dibujo gif de un perro.
	Animación.	Dibujo gif de un gato.
	Animación.	Dibujo gif de una vaca.
	Animación.	Dibujo gif de un reloj.
	Animación.	Dibujo gif de un coche.

	Animación.	Dibujo gif de un silbato. (Podría valer también un árbitro de fútbol)
	Animación.	Dibujo gif de un tambor.
	Animación.	Dibujo gif de una guitarra española.
	Animación.	Dibujo gif de una sirena sobre una ambulancia.
	Animación.	Dibujo gif de un jilguero.
	¿Interacción?	Marcador de aciertos y errores en la parte baja de la pantalla (donde menos estorbe) si es posible en forma gráfica (barras por ejemplo).
	Ilustración.	Aparecerá cuando termine de relacionar todos los objetos. Viejo Mago que dependiendo de los aciertos del niño diría dos mensajes diferentes: Conseguido con menos de 15 intentos: Todo ha salido muy bien, puedes continuar. Conseguido con más de 15 intentos: No ha estado mal pero deberías intentarlo de nuevo.
	¿Interacción?	Flecha de avance que le llevaría a la Escena inicial.
	¿Interacción?	Botón de volver a repetir el juego. Sería bueno entonces que los sonidos y gif aparecieran en otro orden.

Escena 2.	Animación.	Ocupando la mayor parte de la pantalla aparecerá un animal extraño. Deberá dar posibilidad a la aparición de 5 animales conocidos: vaca, gato, oveja, perro y burro (por ejemplo, ya que el cambio de un animal por otro no sería significativo). Se trata de un puzzle formado por patas, cabezas, cuerpos y colas.
	Ilustración	Viejo Mago que seguirá apareciendo en el margen superior y que si se activa dirá: Pincha sobre sus partes hasta que aparezcan animales que reconozcas.
	Sonidos.	Sonidos de una vaca.
	Sonidos.	Sonido de un gato.
	Sonidos.	Sonido de una oveja.
	Sonidos.	Sonido de un perro.
	Sonidos.	Sonido de un burro.
	Ilustración.	Viejo Mago: Muy bien, si quieres, puedes continuar. (Sólo debe aparecer este texto o escucharse su voz cuando el niño/a ha cumplimentado los 5 animales)
	¿Interacción?	Flecha de avance que le llevaría a la Escena inicial.
	¿Interacción?	Botón de volver a repetir el juego. Sería bueno entonces que el “animal” apareciera visible de otra manera distinta.

Escena 3.	Fotografía.	Folio liso. (Parece más fácil que la sábana que habíamos programado)
	Fotografía	Roca rugosa.
	Fotografía	Vaso de cristal del tipo de los de vino. (liso por completo)
	Fotografía	Esponja marina.
	Fotografía	Pedazo de plastilina.
	Fotografía	Martillo con la cabeza de hierro.
	Fotografía	Un helado de cono.
	Fotografía	Un fuego en un chimenea.
	Fotografía	Muñeco de nieve.
	Ilustración.	Viejo Mago que seguirá apareciendo en el margen superior y que si se activa dirá: Coloca a cada dibujo su etiqueta.
	Sonido.	Un sonido X (agradable) cuando se acierte.

	Sonido.	Un sonido XX (como desagradable) cuando el niño no acierte.
	¿Interacción?	Marcador de aciertos y errores en la parte baja de la pantalla (donde menos estorbe) si es posible en forma gráfica (barras por ejemplo).
	Ilustración.	Aparecerá cuando termine de relacionar todos los objetos. Viejo Mago que dependiendo de los aciertos del niño diría dos mensajes diferentes: Conseguido con menos de 3 errores: Todo ha salido muy bien, puedes continuar. Conseguido con más de 3 errores: No ha estado mal pero deberías intentarlo de nuevo.
	¿Interacción?	Flecha de avance que le llevaría a la Escena inicial.
	¿Interacción?	Botón de volver a repetir el juego. Sería bueno entonces que las series y dibujos aparecieran en otro orden.

Escena 4.	Ilustración.	Dos tablas (la de arriba con cartas boca abajo) y la de abajo vacía. Es un juego consistente en encontrar las parejas. Seis cartas representan dibujos (limón, salero, caramelo, pipas, helado y café) y otras seis son textos: Ácido, Salado, Dulce, Salado, Dulce y Amargo. Cuando el niño/a acierta una pareja, el texto y el dibujo se irán a la tabla de abajo, uno sobre otro para que el niño los tenga siempre presentes.
	Ilustración.	Viejo Mago que seguirá apareciendo en el margen superior y que si se activa dirá: Intenta formar todas las parejas posibles. Ve pinchando sobre las cartas.
	Ilustración.	Dibujo de un limón entero y otro cortado a la mitad.
	Ilustración.	Dibujo de un salero típico.
	Ilustración.	Dibujo de varios caramelos.
	Ilustración.	Dibujo de una bolsa de pipas y algunas fuera sobre una base plana.
	Ilustración.	Dibujo de un helado de “cucurucho”.
	Ilustración.	Dibujo de un vaso de café sólo humeante.
	Ilustración.	Dos cartas con el texto Salado.
	Ilustración.	Dos cartas con el texto Dulce.
	Ilustración.	Una carta con el texto Ácido.
	Ilustración.	Una carta con el texto Amargo.
	¿Interacción?	Marcador de aciertos y errores en la parte baja de la pantalla (donde menos estorbe) si es posible en forma gráfica (barras por ejemplo).
	Ilustración.	Aparecerá cuando termine de relacionar todos los objetos. Viejo Mago que dependiendo de los aciertos del niño diría dos mensajes diferentes: Conseguido con menos de 15 intentos : Todo ha salido muy bien, puedes continuar. Conseguido con más de 15 intentos: No ha estado mal pero deberías intentarlo de nuevo.
	¿Interacción?	Flecha de avance que le llevaría a la Escena inicial.
	¿Interacción?	Botón de volver a repetir el juego. Sería bueno entonces que las series y dibujos aparecieran en otro orden.

Escena 5.	Ilustración.	Una estantería (de una despensa por ejemplo) en donde aparecerán numerosos tarros, latas, botellas, etc. todos etiquetados con su nombre: Colonia, pétalos de flores, amoniaco, lejía, ajos, vinagre, cebollas, gusanitos, chicles, regaliz.
	Ilustración.	Viejo Mago que seguirá apareciendo en el margen superior y que si se activa dirá: Dime si son agradables o no estos olores.

	Ilustración.	Bote de colonia.
	Ilustración.	Frasco con pétalos de rosas.
	Ilustración.	Bote de amoníaco.
	Ilustración.	Botella de lejía.
	Ilustración.	Tarro con ajos.
	Ilustración.	Botella de vinagre.
	Ilustración.	Tarro con cebollas.
	Ilustración.	Bolsa de gusanitos.
	Ilustración.	Bote con chicles.
	Ilustración.	Bote con regaliz.
	¿Interacción?	Asociado a cada ilustración aparecerá un bocadillo con dos posibilidades para optar entre ellas: Olor agradable. Olor desagradable. Si existe otra forma más fácil de programar por los compañeros, (por ejemplo: colocar abajo dos depósitos uno para colocar los elementos de olor agradable y otro para los de olor desagradable) pueden hacerlo porque el objetivo es simplemente que los distingan.
	Ilustración.	Aparecerá cuando termine de relacionar todos los objetos. Viejo Mago que dependiendo de los aciertos del niño diría dos mensajes diferentes: Conseguido con menos de 13 intentos : Todo ha salido muy bien, puedes continuar. Conseguido con más de 13 intentos: No ha estado mal pero deberías intentarlo de nuevo.
	¿Interacción?	Flecha de avance que le llevaría a la Escena inicial.
	¿Interacción?	Botón de volver a repetir el juego. Sería bueno entonces que las series y dibujos aparecieran en otro orden.