

PLANTILLA DE DETALLES DEL DESARROLLO DE OBJETOS DE APRENDIZAJE

Guión Multimedia

TABLA PARA GUIÓN MULTIMEDIA

Proyecto	Ciencias, Geografía e Historia	Repositorio	rp_ciengehi	Unidad Didáctica	Enfermedades	Experto en contenidos	
-----------------	--------------------------------------	--------------------	-------------	-------------------------	--------------	------------------------------	--

Nombre del archivo: g_fc06_02vf

Nombre o referencia del Módulo de contenidos u Objeto de Aprendizaje: Las Enfermedades **Fecha de entrega:** 11-03-04

Descripción General de la Historia	N ° Escena
<p>Toda la pantalla en color azul oscuro. Va apareciendo, desde el centro, un tronco humano con los aparatos y sistemas siguientes: respiratorio, circulatorio, digestivo y excretor. Ocupará toda la pantalla y entonces aparecerán los nombres, uno tras otro y con animaciones, de los órganos. A continuación se hace todo un poco más pequeño y cada aparato se separa del resto, junto con sus nombres, y se desplazan, cada uno, hasta los cuatro cuadrantes del área de la pantalla. El tronco con todos los aparatos se queda en el centro. Aparecen los nombres de los aparatos debajo de cada uno. Aparece la palabra “SIDA” en el centro-abajo, destellante y con efectos.</p> <p>Aparece el Mago en la parte central superior e invita a pasar el ratón por los distintos aparatos. Al hacerlo aparecerá el nombre de las enfermedades a estudiar: BRONQUITIS – INFARTO – CÁLCULO – ÚLCERA – SIDA (ésta última ya estaba, pero sin relación con aparato). Aparecen los botones de navegación en la parte derecha superior. En esta pantalla solo activo en el de adelante. Botón 1º: atrás - Botón 2º detener o pausar - Botón 3º adelante - Botón 4º repetir animación - Botón 5º repetir evaluación</p>	1
<p>Bronquitis – Ap. Respiratorio</p> <p>En adelante todas las escenas contendrán los botones de navegación arriba a la derecha que aparecerán solo al final, cuando se hayan contestado las cuestiones de la evaluación. Además las animaciones y demás interacciones se desarrollarán con la pantalla dividida en cuatro cuadrantes, pero sin que se aprecien las divisiones, solo a título de orientación. Así si en alguna animación o dibujo, éste tiene que ocupar un poco más de espacio, puede hacerlo fácilmente.</p> <p>Esta escena contendrá en el cuadrante superior izquierdo un dibujo del AP Respiratorio con sus nombres. En el cuadrante derecho una animación de cómo se produce una bronquitis. En el cuadrante izquierdo bajo, irá apareciendo un texto explicativo del proceso de la enfermedad, síntomas y tratamiento y prevenciones. En el cuadrante derecho bajo irán apareciendo los cuestionarios de evaluación con preguntas sobre el tema.</p>	2
<p>Infarto de miocardio – Ap. Circulatorio</p> <p>En el cuadrante izquierdo arriba un corazón con las arterias y venas principales. Se selecciona una arteria de la pared externa del corazón, mediante animación se aumenta hacia el cuadrante derecho superior.</p> <p>En el cuadrante derecho arriba se secciona la arteria y aparecen los dibujos de algunos componentes de la sangre, colesterol y triglicéridos. Se inicia otra animación en la que pasan todos estos componentes por la arteria, y se van acumulando el colesterol en mitad de la arteria</p>	3

<p>hasta no dejar pasar más sangre. Cuando se bloquea aparece la palabra INFARTO, destellante. El corazón se necrosa en la parte de donde se seleccionó la arteria. Ahora aparece el texto explicativo del infarto, síntomas, tratamiento y prevención. Después irán apareciendo las cuestiones de evaluación.</p> <p>Botones de navegación.</p>	
<p>Cálculos en riñón – Ap. Excretor</p> <p>Cuadrante izquierdo arriba con aparato excretor con sus nombres. Cuadrante derecho arriba un riñón con las arterias de entrada y salida y el uréter, que vendrá de una selección del aparato excretor de la izquierda. Se producirá una animación pasando sangre, agua, algunos componentes y partículas de calcio a través de la arteria hacia el riñón y se irán acumulando el calcio. Se formará un cálculo y aparecerá la palabra “CÁLCULO”. Sigue la animación en el dibujo de la izquierda, bajando el cálculo por el uréter hasta la vejiga urinaria. Cuadrante izquierdo bajo con texto explicativo de la enfermedad. Cuadrante derecho bajo con evaluación.</p> <p>Botones de navegación</p>	4
<p>Úlcera de estómago – Ap. Digestivo</p> <p>Cuadrante superior izquierdo con dibujo del Ap. Digestivo. Cuadrante arriba derecho con estómago (según dibujo) seccionado para ver su interior y animado desde el dibujo de la izquierda. Aparecen partículas: comida, líquidos, jugos gástricos, bacterias y pastillas antiinflamatorias. Por animación entra una pastilla desde el esófago se posa sobre el estómago y se acerca la bacteria. Aparece la palabra “ÚLCERA”. Sigue otra animación: se concentran cerca de duodeno unos cuantos dibujos de jugos y algunas bacterias, aparece la palabra “ÚLCERA”.</p> <p>En el cuadrante bajo izquierdo empieza a aparecer el texto explicativo.</p> <p>En el cuadrante bajo derecho la evaluación</p> <p>Botones de navegación.</p>	5
<p>SIDA</p> <p>En el cuadrante arriba izquierdo animación descriptiva de cómo es el virus del SIDA (en adelante VIH) penetra en el sistema circulatorio y se posa sobre un linfocito para infectarlo y reproducirse.</p> <p>En el cuadrante arriba derecho una animación (según dibujo) de cómo el virus se acopla a un linfocito, introduce su órganos para reproducirse, llega hasta el núcleo, se aprovecha del material genético de la célula, sale del núcleo se forman muchos VIH y se rompe el linfocito.</p> <p>En el cuadrante izquierdo abajo texto explicativo</p> <p>En el cuadrante derecho bajo la evaluación. Botones de navegación</p>	6
<p>Resultado de la evaluación</p> <p>A pantalla completa un diploma según dibujo, donde se podrá poner el nombre, guardar o imprimir si se ha superado con más del 70% de aciertos en las cuestiones. En caso contrario se le invita a repetir la aplicación</p> <p>Botones para poner su nombre, guardar, imprimir, repetir la aplicación y abandonar.</p>	7

ESCENA 1ª: PRESENTACIÓN

Descripción	El gráficos/acciones	El. sonoros/acciones
<p>Fondo azul oscuro degradado o con otros efectos de fondo en toda la pantalla.</p> <p>Va apareciendo, desde el centro, un tronco humano con los aparatos a estudiar, hasta ocupar todo el centro. Tiene que tener los nombres de los órganos según la ilustración 1.</p> <p>Se hace un poco más pequeño, como para ocupar las 2/3 partes del alto de la pantalla.</p> <p>El resto de la pantalla se divide en cuatro partes (cuadrantes)</p> <p>Se selecciona el aparato respiratorio, junto con sus nombres, se duplica e inicia un viaje animado hacia el cuadrante izquierdo superior. Al llegar aparece debajo el nombre de APARATO RESPIRATORIO (1), con letras amarillas claras y con algún efecto y permanece.</p> <p>Se repite lo mismo para el aparato circulatorio que se desplaza hacia el cuadrante superior derecho. Aparece el texto APARATO CIRCULATORIO (2) (idem. anterior) que permanece.</p> <p>Se repite lo mismo para el aparato digestivo hacia el cuadrante bajo izquierdo. Aparece la palabra APARATO DIGESTIVO (4), parecida a las anteriores. Se deben ir escribiendo con efectos distintos.</p> <p>Se repite de la misma forma para el aparato excretor. Aparece el texto APARATO EXCRETOR (3) que permanece estático, como los anteriores.</p> <p>Aparece en el centro parte inferior de la pantalla, debajo del tronco y con efectos destellantes el texto SIDA, con color llamativo y con efectos. Permanece.</p> <p>Aparece nuestro “Mago” en la parte superior derecha y con él el texto: “Mueve el ratón por los distintos aparatos y fíjate, porque te voy a descubrir las enfermedades que puedes estudiar y aprender a través de este juego”.</p> <p>Al mover el ratón aparece sobre cada dibujo el nombre de la enfermedad a estudiar sobre el dibujo: BRONQUITIS - INFARTO - CÁLCULOS EN RIÑÓN - ÚLCERA DE ESTÓMAGO</p> <p>Desaparece el Mago y aparece una barra de botones de navegación con cinco botones: 1º Atrás, 2º Pausa, 3º Adelante, 4º Repetir Animación, 5º Repetir Evaluación.</p> <p>Estará activo solo el botón adelante y repetir animación</p>	<p>i_fc06_01_v00</p> <p>a_fc06_01_v01</p> <p>a_fc06_02_v00</p> <p>a_fc06_03_v00</p> <p>a_fc06_04_v00</p> <p>i_fc06_02_v00</p> <p>i_fc06_08_v00</p>	

NOTA PARA TODAS LAS ESCENAS:

En adelante todas las escenas quedarán divididas, aunque sin apreciarse la división, en cuatro partes aproximadamente iguales, que llamaremos cuadrantes, pudiendo ser diferentes en tamaño a juicio del equipo de diseño, por si necesitan más o menos espacio para desarrollar las animaciones, dibujos y textos.

También aparecerán al final de cada escena la barra de navegación formada por los cinco botones mencionados correspondientes a la ilustración 2, excepto en la última en que será otra barra, como oportunamente se describirá en su correspondiente espacio.

ESCENA 2ª: BRONQUITIS – APARATO RESPIRATORIO

Descripción	El gráficos/acciones	El. sonoros/acciones
<p>En el centro de la pantalla arriba con letra grande, texto BRONQUITIS</p> <p>Cuadrante izquierdo arriba: dibujo del aparato respiratorio de la animación 1.</p> <p>Se selecciona una parte del aparato, desde la boca hasta los bronquios (no deben aparecer los pulmones) y se aumenta en una animación hasta hacerse grande y verse el interior del bronquio, como si quitásemos una parte delantera, en el cuadrante superior derecho.</p> <p>Aparecen en el lado exterior de la boca los cuerpos siguientes: aire, virus, bacteria, antibiótico, representados por las ilustraciones 3, 4, 5 y 6 respectivamente.</p> <p>Se inicia una animación en la que los cuerpos comienzan a entrar por parte superior de la traquea, excepto las pastillas de antibióticos y llegan hasta los bronquios. El aire pasa bien, pero los virus y bacterias, se empiezan a acumular. Cuando están en un número considerable (8-12), la zona del bronquio se enrojece y aparece la palabra BRONQUITIS, destellante y llamativa. En la boca aparece la palabra TOS destellante y se rompe. Sonido tos. Ahora comienzan a entrar también las pastillas y se detienen en la zona afectada. Conforme van llegando se va rebajando la intensidad del enrojecimiento del bronquio hasta desaparecer. Entonces dejan de entrar pastillas y se detiene la animación. Mientras se produce la animación se desarrollará un sonido parecido al respiratorio.</p> <p>En el cuadrante inferior izquierdo comienza a aparecer el texto siguiente con algún tipo de efecto. La letra debe ser arial mayúscula toda. Debe aparecer párrafo a párrafo, con el tiempo suficiente para que el niño lo pueda leer. Es preferible que sobre tiempo. Así podrá releer: “LA BRONQUITIS ES UNA INFLAMACIÓN DE LOS BRONQUIOS PRODUCIDA POR VIRUS O BACTERIAS. PRODUCE TOS Y MUCOSIDAD CON ESPUTOS, DIFICULTAD RESPIRATORIA Y FATIGA, CON MOLESTIAS EN EL PECHO Y FIEBRE. PARA SU TRATAMIENTO SE DEBEN TOMAR ANTIBIÓTICOS, MUCHO LÍQUIDO, DESCANSO Y NO FUMAR”.</p> <p>Aparece el dibujo de la ilustración 7 (prohibido fumar)</p>	<p>a_fc06_01_v00</p> <p>a_fc06_05_v00</p> <p>i_fc06_03_v00 i_fc06_04_v00 i_fc06_05_v00 i_fc06_06_v00</p> <p>a_fc06_06_v00</p> <p>i_fc06_07_v00</p>	<p>s_fc06_06_vf</p> <p>s_fc06_01_vf s_fc06_02_vf</p>

ESCENA 3ª: INFARTO DE MIO CARDIO - APARATO CIRCULATORIO

Descripción	El gráficos/acciones	El. sonoros/acciones
<p>En el centro de la pantalla arriba texto grande INFARTO DE MIOCARDIO</p> <p>Cuadrante izquierdo superior: aparece la ilustración del corazón con arterias y venas, sacada del dibujo del aparato circulatorio. Debe contener los nombres del dibujo primario.</p> <p>Se selecciona una parte del corazón de la vista delantera que contenga una arteria, se aumenta y viaja hasta el cuadrante derecho superior. La arteria estará comunicada con una entrada desde la derecha, se debe seccionar la parte delantera para que se pueda ver el interior.</p> <p>Aparecen en el exterior, cerca de la apertura de la arteria las células siguientes mediante los dibujos de las ilustraciones: glóbulo rojo (10), plaquetas (11), glóbulo blanco (12), colesterol (13) y triglicéridos (14).</p> <p>Comienzan a entrar y pasar las células por el interior de la arteria. Las células de la sangre viajan bien. El colesterol y triglicéridos se van acumulando en el centro de la arteria, arriba y abajo, hasta taponarlo. Entonces todas las células de la sangre se detienen en este punto. Aparece la palabra INFARTO destellante sobre el dibujo y a la vez la parte del corazón de donde se había seleccionado la arteria se pone marrón oscura (se necrosa) y allí también aparece la palabra INFARTO destellante. Se reproduce el sonido 5 (latido corazón) en la animación</p> <p>En el cuadrante izquierdo bajo aparece el texto siguiente (mismas característica escena anterior):</p> <p>“EL INFARTO SE PRODUCE CUANDO UNA DE LAS ARTERIAS QUE SUMINISTRA SANGRE AL MÚSCULO DEL CORAZÓN BLOQUEA DEBIDO A UN TAPONAMIENTO DE LA MISMA. ESTO HACE QUE EL MÚSCULO DEL CORAZÓN NO PUEDA CONTRAERSE NI DILATARSE Y POR TANTO UN MAL FUNCIONAMIENTO DEL MISMO. PRODUCE UN DOLOR MUY INTENSO EN EL PECHO QUE IRRADIA HACIA EL HOMBRO Y BRAZO. PARA SU CURACIÓN ES PRECISO LLEVAR A CABO UNA HOSPITALIZACIÓN EN CUIDADOS INTENSIVOS, APLICAR OXÍGENO Y MEDICAMENTOS PARA EL DOLOR SIN DUDA EL MEJOR TRAMIENTOS ES LA PREVENCIÓN:</p>	<p>i_fc06_09_v00</p> <p>a_fc06_08_v00</p> <p>i_fc06_10_v00 i_fc06_11_v00 i_fc06_12_v00 i_fc06_13_v00 i_fc06_14_v00</p>	<p>s_fc06_08_vf</p>

<p>NO TOMAR ALCOHOL NI TABACO Y HACER EJERCICIO FÍSICO Y LLEVAR UNA ALIMENTACIÓN EQUILIBRADA". Aparecen las ilustraciones alusivas a: no fumar (7), no alcohol (15), sí ejercicio (16) y alimentación variada y equilibrada (17).</p> <p>En el cuadrante de la derecha bajo se desarrollará la evaluación. Aparecerá el Mago que invitará a contestar el cuestionario con el siguiente texto: Ahora sí que vas a aprender más cosas sobre el infarto. Ánimo y contesta a las preguntas eligiendo lo correcto. Desaparece. Después de cada pregunta sonido y botón avanzar</p> <p>1ª Pregunta: Di si es verdadero o falso: El infarto se produce en las arterias del corazón <input type="radio"/> Verdadero <input type="radio"/> Falso</p> <p>2ª Pregunta: El alcohol y el tabaco son buenos para el infarto <input type="radio"/> Falso <input type="radio"/> Verdadero</p> <p>3ª Pregunta: Comer variado y equilibrado es bueno para el corazón <input type="radio"/> Falso <input type="radio"/> Verdadero</p> <p>4ª Pregunta: El infarto se cura con buenos medicamentos en casa <input type="radio"/> Verdadero <input type="radio"/> Falso</p> <p>Terminado el cuestionario aparece la barra de navegación</p>	<p>i_fc06_07_v00 i_fc06_15_v00 i_fc06_16_v00 i_fc06_17_v00</p> <p>Mago</p> <p>i_fc06_24_v00</p> <p>i_fc06_08_v00</p>	<p>s_fc06_09_vf</p> <p>s_fc06_03_vf s_fc06_04_vf</p>
---	---	---

ESCENA 4ª: CÁLCULO EN RIÑÓN - APARATO EXCRETOR

Descripción	El gráficos/acciones	El. sonoros/acciones
<p>Con el mismo formato que los anteriores, aparece el texto CÁLCULO EN RIÑÓN</p> <p>En el cuadrante izquierdo superior aparece el dibujo del aparato excretor (animación 3)</p> <p>Se selecciona una parte del riñón que contenga la entrada y salida de la arteria, pelvis renal y zona central, salida uréter. Aumenta de tamaño y viaja hasta el cuadrante superior derecho. Aparecen los dibujos de agua (18), calcio (19), glóbulo rojo (ilustración 10), glóbulo blanco (ilustración 12) y otras sustancias (20)</p> <p>Continúa la animación con el desplazamiento de las partículas entrando por la arteria hasta la pelvis renal y dejando en la parte estrecha las otras partículas, alguna de agua y el calcio. Cuando algunas de calcio se agrupan se forma un cálculo (21), el resto sigue su movimiento a la arteria. En ese momento aparece la palabra CÁLCULO (desaparece a los 4"). Al poco se forma otro más grande que el anterior (22). Los dos permanecen</p> <p>La animación sigue en el cuadrante izquierdo superior, donde aparecen los dos cálculos en la pelvis renal. El pequeño inicia un movimiento hasta la vejiga a través del uréter y es expulsado por la uretra. El más grande no se mueve. Aparece un rayo láser (23) que llegando al cálculo lo rompe. Todo se detiene.</p> <p>En el cuadrante izquierdo inferior comienza a aparecer el texto siguiente (características iguales a las anteriores escenas):</p> <p>“UN CÁLCULO (PIEDRECITA PEQUEÑA) EN RIÑÓN ES LA FORMACIÓN DE UN CÚMULO DE CALCIO QUE SOLEMOS TOMAR CON EL AGUA Y OTROS ALIMENTOS. PRODUCE FUERTES DOLORES EN LA ZONA. SI EL CÁLCULO ES PEQUEÑO SE SUELE ELIMINAR A TRAVÉS DE LA ORINA. SI EL CÁLCULO ES MÁS GRANDE Y NO CABE POR LOS URÉTERES HAY QUE INTERVENIR CON UNA OPERACIÓN QUIRÚRGICA O A TRAVÉS DE LA LITOTRICIA (LÁSER).</p>	<p>a_fc06_03_v00</p> <p>a_fc06_09_v00</p> <p>i_fc06_10_v00 i_fc06_12_v00 i_fc06_18_v00 i_fc06_19_v00 i_fc06_20_v00</p> <p>i_fc06_21_v00 i_fc06_22_v00</p> <p>i_fc06_23_v00</p>	<p>s_fc06_10_vf</p>

<p>PARA EVITAR ESTA ENFERMEDAD ES CONVENIENTE NO TOMAR AGUA RICA EN CALCIO (AGUA DURA), NO TOMAR ALCOHOL Y LLEVAR UNA DIETA ADECUADA”. Aparecen los dibujos de no alcohol y dieta equilibrada.</p> <p>En el cuadrante derecho inferior aparece el Mago que anima con este texto a seguir: “Te veo muy bien. Sigue con estas fáciles cuestiones y verás lo que aprendes”. Elige la respuesta correcta en cada pregunta:</p> <p>1ª Pregunta: Los cálculos se forman en: <input type="radio"/> Los uréteres <input type="radio"/> Los riñones <input type="radio"/> La vejiga urinaria</p> <p>2ª Pregunta: La litotricia en un tratamiento para los cálculos que consiste en: <input type="radio"/> Tomar medicamentos <input type="radio"/> Eliminar el cálculo con mucho agua <input type="radio"/> Destruir el cálculo con láser</p> <p>3ª Pregunta: La mayor parte del calcio que forma el cálculo procede de: <input type="radio"/> El agua que tomamos <input type="radio"/> Del tabaco <input type="radio"/> De tomar aire contaminado</p> <p>Terminado el cuestionario aparece la barra de navegación</p>	<p>i_fc06_15_v00 i_fc06_17_v00</p> <p>Mago</p> <p>ifc06_24_v00</p> <p>i_fc06_08_v00</p>	<p>s_fc06_11_vf</p> <p>s_fc06_03_vf s_fc06_04_vf</p>
---	---	--

ESCENA 5ª: ÚLCERA DE ESTÓMAGO - APARATO DIGESTIVO

Descripción	El gráficos/acciones	El. sonoros/acciones
<p>En el centro de la pantalla arriba texto grande ÚLCERA DE ESTÓMAGO</p> <p>En el cuadrante izquierdo superior aparece el dibujo del aparato digestivo de la escena primera.</p> <p>Se selecciona una parte comprendiendo el estómago, final del esófago y principio del duodeno. Se va agrandando y viajando hasta el cuadrante superior derecho y allí se secciona una parte del estómago para ver su interior.</p> <p>Aparecen en la parte superior del esófago los siguientes dibujos: Pastilla medicamento (06), bolo alimenticio (25), agua (18). Dentro del estómago jugos gástricos (26), bacteria helicobacter (05).</p> <p>Comienzan a entrar desde el esófago agua y bolo alimenticio hasta el estómago. Los jugos gástricos y las bacterias se mueven sin más. Cuando han entrado bastantes entra una pastilla. Se disuelve todo. Se detiene.</p> <p>Ahora entra una pastilla solo. Se pega a la pared del estómago en el lado de la derecha. Aparecen unas cuantas bacterias y se dirigen donde está la pastilla. Se forma una llaga en la pared del estómago. Aparece la palabra ÚLCERA. Así permanece unos 5". Se disuelve todo desaparece la pastilla y las bacterias, pero no la úlcera.</p> <p>Ahora se agrupan jugos gástricos en el duodeno y aparecen bacterias alrededor. Se forma una llaga y aparece otra vez la palabra ÚLCERA.</p> <p>En el cuadrante inferior izquierdo aparece el texto siguiente: "UNA ÚLCERA ES UNA LLAGA O PEQUEÑA HERIDA QUE SE PRODUCE EN LA PARED DEL ESTÓMAGO PRODUCE DOLOR DESPUÉS DE COMER Y ACIDEZ. ESTÁN PROVOCADAS POR LA TOMA DE MEDICAMENTOS ANTIINFLAMATORIOS SIN PROTECCIÓN O SIN HABER TOMADO ALIMENTOS Y EL ESTRÉS DE LA VIDA. EN OTROS CASOS UNA MALA ALIMENTACIÓN, EL ESTRÉS, PRODUCE UN AUMENTO DE LOS JUGOS GÁSTRICOS. EN AMBOS CASOS, LA PRESENCIA DE UNA BACTERIA LLAMADA HELICOBACTER, PROVOCA LA APARICIÓN</p>	<p>a_fc06_04_v00</p> <p>a_fc06_10_v00</p> <p>i_fc06_06_v00 i_fc06_25_v00 i_fc06_26_v00 i_fc06_05_v00 i_fc06_18_v00</p>	<p>s_fc06_12_vf</p>

<p>DE LA ÚLCERA. PARA SU TRATAMIENTO DE TOMAN ANTIBIÓTICOS, UNA ALIMENTACIÓN ADECUADA Y EVITAR LOS EFECTOS DEL TABACO Y DEL ALCOHOL. Aparecen los dibujos de prohibido fumar (7), no alcohol (15) y alimentación equilibrada (17)</p> <p>En el cuadrante inferior derecho aparece el Mago invitando al niño a realizar el cuestionario con el texto siguiente: “Estás aprendiendo muchas cosas nuevas. Eres muy bueno trabajando. Resuelve el cuestionario siguiente”. Relaciona los elementos de la columna de la izquierda con los de la derecha:</p> <table><tr><td>TRATAMIENTO</td><td>ANTIBIÓTICO</td></tr><tr><td></td><td>JUGOS GÁSTRICOS</td></tr><tr><td></td><td>BACTERIAS</td></tr><tr><td>SÍNTOMAS</td><td>ANTIINFLAMATORIOS</td></tr><tr><td></td><td>ALIMENTACIÓN ADECUADA</td></tr><tr><td></td><td>NO ALCOHOL</td></tr><tr><td>CAUSAS</td><td>NO TABACO</td></tr><tr><td></td><td>DOLOR</td></tr><tr><td></td><td>ACIDEZ</td></tr><tr><td>PREVENCIÓN</td><td>ESTRÉS</td></tr></table> <p>Relaciones acertadas: Tratamiento: antibiótico-no alcohol-no tabaco-alimentación adecuada Síntomas: Dolor-acidez Causas: bacterias-jugas gástricos-estrés-antiinflamatorios Prevención: alimentación adecuada-no alcohol- no tabaco Cada elemento se puede relacionar con varios a la vez. Para la evaluación se considerará acierto cada elemento relacionado correctamente y erróneo el incorrecto.Los sonidos se activan a cada relación Termina el cuestionario y aparece la barra de navegación</p>	TRATAMIENTO	ANTIBIÓTICO		JUGOS GÁSTRICOS		BACTERIAS	SÍNTOMAS	ANTIINFLAMATORIOS		ALIMENTACIÓN ADECUADA		NO ALCOHOL	CAUSAS	NO TABACO		DOLOR		ACIDEZ	PREVENCIÓN	ESTRÉS	<p>i_fc06_07_v00 i_fc06_15_v00 i_fc06_17_v00</p> <p>Mago</p> <p>i_fc06_24_v00</p> <p>i_fc06_08_v00</p>	<p>s_fc06_13_vf</p> <p>s_fc06_03_vf s_fc06_04_vf</p>
TRATAMIENTO	ANTIBIÓTICO																					
	JUGOS GÁSTRICOS																					
	BACTERIAS																					
SÍNTOMAS	ANTIINFLAMATORIOS																					
	ALIMENTACIÓN ADECUADA																					
	NO ALCOHOL																					
CAUSAS	NO TABACO																					
	DOLOR																					
	ACIDEZ																					
PREVENCIÓN	ESTRÉS																					

ESCENA 6º: SIDA - SISTEMA INMUNOLÓGICO

Descripción	El gráficos/acciones	El. sonoros/acciones
<p>En el centro de la pantalla arriba texto grande SIDA – SÍNDROME DE INMUNO DEFICIENCIA ADQUIRIDO. Las letras iniciales con color especial y efectos</p> <p>En el cuadrante izquierdo superior se partirá del dibujo base del aparato circulatorio propuesto en la ficha. Se seleccionará una arteria del tronco y mediante animación , se irá agrandando y es tronco desapareciendo hasta hacerlo del todo. La arteria queda en posición horizontal, seccionada por los extremos y con una abertura o transparencia,por donde se ve la circulación sanguínea (glóbulos rojos, plaquetas, linfocitos y fagocitos). Aparece sobre la arteria un VIH que lleva una etiqueta con el nombre VIRUS SIDA y traspasando la arteria se posa sobre un linfocito (aparece LINFOCITO a su lado). Se detiene la animación.</p> <p>A continuación en el cuadrante derecho superior se representará otra animación con el ciclo vital de un VIH. Aparecerá un linfocito en el centro. Por la parte superior izquierda aparecerá un VIH y se pegará a su pared. Se fusionarán las dos paredes (la del VIH y del linfocito) produciéndose un orificio por donde entra el ARN del VIH. Se desplaza por el interior hasta el núcleo del linfocito. Allí se duplica, lo rompe y sale al citoplasma del linfocito. Se forman nuevos VIH y se rompe la pared del linfocito, saliendo al exterior los VIH. Circulan por la sangre y se posan sobre otros linfocitos. Se detiene.</p> <p>Aparecen las palabras INFECCIÓN DEL SIDA.</p> <p>En el cuadrante izquierdo abajo aparece el texto siguiente: “NUESTRO CUERPO SE DEFIENDE DE LAS AGRESIONES EXTERNAS CON EL SISTEMA INMUNOLÓGICO, QUE DEPENDE DE CÉLULAS COMO LOS LINFOCITOS Y FAGOCITOS (GLÓBULOS BLANCOS) QUE ESTÁN EN LA SANGRE. ELLOS SE ENCARGAN DE LUCHAR Y DESTRUIR GRAN CANTIDAD DE VIRUS, BACTERIAS Y HONGOS QUE DIARIAMENTE ENTRAN EN NUESTRO ORGANISMO. EL VIRUS DEL SIDA (VIH) DESTRUYE A LOS LINFOCITOS Y FAGOCITOS PARA PODER REPRODUCIRSE. LAS VÍAS DE INFECCIÓN SON EL INTERCAMBIO DE AGUJAS O CONTACTOS SEXUALES CON INFECTADOS QUE PUEDAN LLEVAR EL VIRUS A LA SANGRE. OCASIONALMENTE, POR ACCIDENTES DEL PERSONAL HOSPITALARIO EN LOS TRATAMIENTOS.</p>	<p>a_fc06_07_v00</p> <p>a_fc06_11_v00 i_fc06_10_v00 i_fc06_12_v00 i_fc06_18_v00 i_fc06_19_v00 i_fc06_20_v00</p> <p>a_fc06_12_v00</p>	<p>s_fc06_14_vf</p>

<p>NO EXISTE UN TRATAMIENTO DE CURACIÓN. LOS POTENTES Y MODERNOS MEDICAMENTOS SOLO RETRASAN LA APARICIÓN DE LOS EFECTOS Y MEJORAN AL ENFERMO PERO NO LO CURAN. POR TANTO, LA PREVENCIÓN SIGUE SIENDO EL MEJOR MEDIO DE LUCHA CONTRA LA INFECCIÓN”</p>	<p>Mago</p>	<p>s_fc06_15_vf</p>
<p>En el cuadrante derecho inferior aparece el Mago invitando a realizar el cuestionario con el texto: “Yo sé que es de mucho interés lo que estás aprendiendo. Ánimo este es el último esfuerzo.” Desaparece el Mago.</p> <p>1ª Pregunta: Elige las respuestas correctas: Los tratamientos contra el SIDA</p> <ul style="list-style-type: none"> ☐ Son eficaces y curan a los enfermos ☐ Mejoran la vida y los síntomas, pero no curan ☐ Son vacunas para los que no están enfermos 	<p>i_fc06_24_v00</p>	<p>s_fc06_03_vf s_fc06_04_vf</p>
<p>2ª Pregunta: Di si es verdadero o falso: Los virus del SIDA se reproducen solo dentro de un linfocito o fagocito</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Verdadero <input type="radio"/> Falso <p>3ª Pregunta: Elige las respuestas correctas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☐ El sistema inmunológico nos defiende de los virus y bacterias ☐ Los linfocitos no se destruyen con el SIDA ☐ El mejor tratamiento contra el SIDA es la prevención <p>Aparece la barra de navegación</p>	<p>i_fc06_08_v00</p>	

ESCENA 7ª: RESULTADO DE LA EVALUACIÓN Y DIPLOMA

Descripción	El gráficos/acciones	El. sonoros/acciones
Aparece un Diploma según ilustración con el texto: DIPLOMA OTORGADO A	i_fc06_28_v00	
POR SUS CONOCIMIENTOS MÉDICOS DEMOSTRADOS EN EL TRANCURSO DE LA UNIDAD DE LAS ENFERMEDADES CON UN RESULTADO EXCELENTE. Dado en _____ (<i>que ponga el nombre de su localidad</i>), (fecha puesto por aplicación) (EN EL CENTRO SELLO DEL CNICE) DEBAJO FIRMAS DEL INTERESADO Y DEL RESPONSABLE DEL PROGRAMA		
Si los aciertos superan el 70%, se deja poner su nombre, el de su localidad, guardar, imprimir, repetir la aplicación y abandonar.		
Aparece la barra de navegación con estos botones	i_fc06_29_v00	
Si los aciertos son inferiores, no deja poner su nombre, ni guardar ni imprimir. Se le informa de los errores y aciertos y se le invita a repetir la aplicación con una frase en el espacio donde estaría su nombre: ÁNIMO, PUEDES CONSEGUIRLO. INTÉNTALO OTRA VEZ.		
Aparece un botón que lleva al inicio de la aplicación.	i_fc06_30v00	