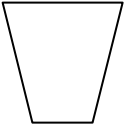


PLANTILLA DE DETALLES DEL DESARROLLO DE OBJETOS DE APRENDIZAJE

OBJETO DE APRENDIZAJE: LOS ALIMENTOS

Grupo de contenidos de Galicia

Título del Objeto de aprendizaje	Descripción general de la historia	Nº de escenas	Descripción de las escenas
Reconocemos los alimentos	La historia se basa en tratar el tema de los alimentos. Primero creemos que debemos tratar la necesidad de comprar los alimentos y luego, hacer la compra propiamente dicha y aprender unos hábitos de higiene y limpieza. Para hacer el simulacro de comprar pensamos apropiado la ejecución de una actividad en cada puesto del mercado. Una pantalla inicial con 6 puestos para realizar las distintas actividades.	7	Esta primera pantalla aparece la simulación de los distintos puestos de un mercado: <ul style="list-style-type: none"> - Dibujo de 6 puestos en la parte superior de la pantalla. - En la zona inferior a la izquierda aparecerá el ticket que se usa en los supermercados para coger el turno. En lugar de eso en la leyenda del mismo aparecerá: TÚ turno NOMBRE y una casilla para introducir el nombre del alumno. - En la zona inferior parte derecha Aparecerá el texto: " ESTE ES TU MERCADO VISITA LOS PUESTOS" - Abajo a la izquierda aparece el viejo Mago (ayuda)

Elementos gráficos a incluir y características Escena 1	Elementos sonoros (características)	Descripción de las escenas Escena número 1
<p>Aparece la pantalla con los siguientes elementos:</p>  <p>6 formas distribuidas en la pantalla, EN LA PARTE SUPERIOR DE LA MISMA, con la identificación cada una de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - carnicería - pescadería - panadería/lechería - droguería - productos congelados - frutería/huevería <p>Esta seis formas llevarán un toldo con un color que identificará a cada puesto:</p> <p>-CARNICERÍA: Toldo rojo y blanco con el tendero con el gorro rojo y los tirantes del delantal rojos también. En el dibujo del puesto aparecerán en horizontal : chorizos, jamón y un pollo. Sobre el</p>	<p>Al pasar el ratón por encima de los distintos puesto una voz en off, masculina o femenina dependiendo de si en el puesto está un dependiente o una dependienta.</p> <ul style="list-style-type: none"> - CARNICERÍA - PESCADERÍA - LECHERÍA - DROGUERÍA - CONGELADOS - FRUTERÍA 	<p>En esta primera escena se pueden producir las siguientes acciones:</p> <p>Al pasar el puntero del ratón por encima de los puestos una voz en off dirá:</p> <p>" CARNICERÍA" al ponerse encima del puesto carnicería, "PESCADERÍA al ponerse encima del puesto de pescadería, "FRUTERÍA" al ponerse encima del puesto de frutería, y así con todos los puestos.</p> <p>En el ticket del turno introduce el alumno su nombre con la finalidad de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Que quede identificado en la realización de las distintas actividades - Al haber realizado todas las actividades se le entregará un ticket de caja de haber realizado su compra con éxito en el ticket de caja final aparecerá la siguiente leyenda: " HAS HECHO BUENA COMPRA" <p>Al hacer clic en alguno de los distintos puestos paremos a otra pantalla en donde realizaremos la actividad relacionada con los distintos puestos.</p>

<p>mostrador una báscula.</p> <p>-PESCADERÍA: Toldo azul y blanco con el tendero con el gorro azul y los tirantes del delantal azules también. En el dibujo del puesto aparecerán en horizontal: pulpo, pez, langosta. Sobre el mostrador una báscula.</p> <p>-LACTEOS: Toldo naranja y blanco con el tendero con el gorro naranja y los tirantes del delantal naranjas también. En el dibujo del puesto aparecerán en horizontal: brik leche, queso, yogur. Sobre el mostrador una báscula.</p> <p>-DROGUERÍA: Toldo marrón y blanco con el tendero con el gorro marrón y los tirantes del delantal marrones también. En el dibujo del puesto aparecerán en horizontal: detergente, spray, pasta de dientes. Sobre el mostrador una báscula.</p> <p>-CONGELADOS: Toldo amarillo y blanco con el tendero con el gorro amarillo y los tirantes del delantal amarillos también. En el dibujo del puesto aparecerán en horizontal : bolsa de calamares, caja de langostinos y un polo helado.. Sobre el mostrador una báscula.</p> <p>-FRUTERÍA: Toldo verde y blanco con el tendero con el gorro verde y los tirantes del delantal verdes también. En el dibujo del puesto aparecerán en horizontal: naranjas, coliflor y coco. Sobre el mostrador una báscula.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En la parte inferior de la pantalla a la izquierda aparecerá el ticket que se usa en los supermercados para coger el turno. En lugar de eso en la leyenda del mismo aparecerá: Tú turno NOMBRE y una casilla para introducir el nombre del alumno. - En la zona inferior parte derecha Aparecerá el texto: " ESTE ES TU MERCADO VISITA LOS PUESTOS" 		<p>En esta pantalla habrá una flecha para regresar a la pantalla inicial del mercado, de esta manera, podrán elegir el orden en el que van a realizar las distintas actividades.</p> <p>Una vez realizadas todas las actividades del mercado el alumno recibirá un ticket en donde se le felicitará por su "buena compra". "Muy bien has hecho muy bien la compra".</p>
--	--	---

CARNICERÍA

Escena 2 ACTIVIDADES RELACIONADAS CON EL OBJETO DE APRENDIZAJE “Los alimentos” CARNICERÍA		
Elementos gráficos a incluir y características	Elementos sonoros duración y características	ACTIVIDAD
<p>La pantalla dividida verticalmente la parte derecha un tercio de la izquierda.</p> <p>1.- PARTE IZQUIERDA FONDO: Un prado, en primavera, con algún árbol y una charca. Con un poco de inclinación el terreno. ELEMENTOS: Colocados de forma aleatoria, los siguientes animales: mono en el árbol, águila volando, león, vaca, gato, perro (corriendo detrás del gato), gallo, oveja, conejo (saliendo de una madriguera), un cerdo bebiendo en la charca.</p> <p>2.- PARTE DERECHA Cinco espacios verticales para escribir en cada uno de ellos el nombre de un animal.</p>	<p>1.- Se lee el enunciado de la actividad.(optativo) 2.- Mientras realiza la actividad se escucha algún ruido de los animales que aparecen en la escena. (optativo)</p>	<p>ACTIVIDAD 1 ¿De qué animales hay carne en la carnicería? OBJETIVO: Reconocer los animales presentes en nuestra dieta ENUNCIADO DE LA ACTIVIDAD: Escribe el nombre de los animales que nos sirven de alimento. ACCIÓN: Escribe en cinco espacios el nombre de los animales. Se validará el nombre bien pulsando “Intro” o bien haciendo clic con el ratón sobre un botón puesto al lado de cada uno de los cinco espacios. En caso de no acertar con el animal no se podrá avanzar para seguir escribiendo otros nombres. AYUDA: “Busca animales que coman plantas” Nota: no importa el orden de escritura y tampoco el hecho de que estén escritos en mayúsculas o minúsculas. Al pasar le ratón por encima de cada animal aparece su nombre.</p> <p>Solución: vaca, gallo, oveja, conejo cerdo.</p>

PESCADERÍA

Escena 3 ACTIVIDADES RELACIONADAS CON EL OBJETO DE APRENDIZAJE “Los alimentos” PESCADERÍA.

Elementos gráficos a incluir y características	Elementos sonoros duración y características	ACTIVIDAD																																																																																																												
<p>La actividad consiste en realizar una sopa de letras, en la que al pinchar el alumno sobre una letra si esta forma parte de una de las palabras clave el cuadrado se pondrá azul clarito. Si no forma parte quedará como está (blanco).</p> <p>La sopa aparece una pizarra clásica: color verde oscuro y bordes de madera. Tendrá en la parte inferior tizas y un borrador. Esta pizarra ocupa toda la pantalla.</p>	<p>Al completar cada nombre, la voz en off, lo lee.</p>	<p>ACTIVIDAD ¿Qué puedo comprar en una pescadería?</p> <p>OBJETIVO: Reconocer animales que nos sirven de alimento y que se pueden comprar en una pescadería.</p> <p>ENUNCIADO DE LA ACTIVIDAD: BUSCA EN LA SOPA DE LETRAS Y DESCUBRE 7 PRODUCTOS QUE COMPRAMOS EN UNA PESCADERÍA.</p> <p>ACCIÓN: Picamos sobre las letras. Si la letra picada forma parte de una de las palabras de la solución el cuadrado en el que está se pondrá de color azul claro. Si no forma parte quedará blanco.</p>																																																																																																												
		<table><tr><td></td><td>L</td><td>E</td><td>N</td><td>G</td><td>U</td><td>A</td><td>D</td><td>O</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>M</td></tr><tr><td>S</td><td>A</td><td>L</td><td>M</td><td>Ó</td><td>N</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>E</td></tr><tr><td>A</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>R</td></tr><tr><td>R</td><td></td><td></td><td></td><td>P</td><td>U</td><td>L</td><td>P</td><td>O</td><td></td><td></td><td>L</td></tr><tr><td>D</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>U</td></tr><tr><td>I</td><td></td><td></td><td>T</td><td>R</td><td>U</td><td>C</td><td>H</td><td>A</td><td></td><td></td><td>Z</td></tr><tr><td>N</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>A</td></tr><tr><td>A</td><td></td><td>R</td><td>A</td><td>M</td><td>A</td><td>L</td><td>A</td><td>C</td><td></td><td></td><td></td></tr></table>		L	E	N	G	U	A	D	O															M	S	A	L	M	Ó	N						E	A											R	R				P	U	L	P	O			L	D											U	I			T	R	U	C	H	A			Z	N											A	A		R	A	M	A	L	A	C			
	L	E	N	G	U	A	D	O																																																																																																						
											M																																																																																																			
S	A	L	M	Ó	N						E																																																																																																			
A											R																																																																																																			
R				P	U	L	P	O			L																																																																																																			
D											U																																																																																																			
I			T	R	U	C	H	A			Z																																																																																																			
N											A																																																																																																			
A		R	A	M	A	L	A	C																																																																																																						
		<p>NOTA: los cuadrados que aparecen en blanco, se rellenarán de forma aleatoria con letras.</p> <p>SOLUCIÓN: lenguado, salmón, sardina, pulpo, merluza, trucha, calamar.</p>																																																																																																												

CONGELADOS

Escena 6 ACTIVIDADES RELACIONADAS CON EL OBJETO DE APRENDIZAJE “Los alimentos” CONGELADOS		
Elementos gráficos a incluir y características	Elementos sonoros duración y características	ACTIVIDAD
<p>La pantalla dividida verticalmente con la parte derecha un tercio de la izquierda.</p> <p>A la izquierda aparece la siguiente serie de objetos colocados de forma aleatoria: Vaso, libro, trucha naranja, helado de palo, helado de corte, un filete, una tarta (tipo Contesa), una croqueta, un lapicero, una manzana, una botella de leche, un salchichón, una pizza, una hamburguesa, un tomate, unos aros de calamar, un cartón de huevos y una botella de zumo</p> <p>A la derecha aparece un bote de pintura verde con la etiqueta “congelado”, otro de pintura roja con la etiqueta “sin congelar” y una brocha de pintor.</p>	<p>Hay un enunciado de la actividad que puede leer, oír o ambas cosas: <i>“Ahora vamos a pintar con la brocha: lo que compramos congelado lo pintas de verde y lo que compramos sin congelar de rojo. Venga que seguro que lo harás muy bien”</i></p>	<p>ACTIVIDAD ¿Qué cosas compro congeladas y cuáles no?</p> <p>OBJETIVO: Reconocer aquellas cosas (alimentos o no) que puedo encontrar habitualmente congeladas.</p> <p>ENUNCIADO DE LA ACTIVIDAD: pinta de verde aquello que puedes comprar congelado y de rojo lo que compras sin congelar.</p> <p>ACCIÓN: Tomar la brocha picándola con el ratón, llevarla al boque que corresponda y arrastrar el color al objeto seleccionado. El objeto cambiará al color que llevamos en la brocha si se acierta y no cambiará cuando se falla. Una vez pintados todos los objetos una voz entusiasta felicitará al alumno/a.</p>
		<p>Solución: Verde: trucha, helado de palo, helado de corte, filete, tarta, croqueta, pizza, hamburguesa, calamar. Rojo: vaso, libro, naranja, lapicero, manzana, botella de leche, salchichón, tomate, huevos, zumo.</p>

LACTEOS

Escena 4 **ACTIVIDADES RELACIONADAS CON EL OBJETO DE APRENDIZAJE “Los alimentos” LÁCTEOS**

Elementos gráficos a incluir y características	Elementos sonoros duración y características)	ACTIVIDAD
<p>La pantalla dividida en dos partes horizontalmente: La superior del triple de tamaño de la inferior.</p> <p>En la parte inferior dividida en cuatro espacios iguales y numerados del 1 al 4.</p> <p>Dibujo de una vaca siendo ordeñada “a mano”. Al pasar el puntero del ratón, muge</p> <p>Dibujo de camión cisterna. Al pasar el puntero del ratón, vibra y se escucha el ruido del motor.</p> <p>Autoclave o similar (una especie de olla a presión de gran tamaño). Al pasar el puntero del ratón, deja escapar vapor dando idea de mucha temperatura, escuchándose un siseo.</p> <p>Depósito del que se llenan envases que pasan por debajo llevados por una cinta transportadora. Al pasar el puntero del ratón, los envases se mueven y se oye el ruido de líquido al caer y de maquinaria funcionando.</p> <p>Mensaje de felicitación: Una pizarra como las que se usan en los comercios con el texto “MUY BIEN” escrito en tipo MeMimas o similar imitando la escritura con tiza</p> <p>Mensaje de error: igual que el anterior con el texto “NO, ESO NO ES CORRECTO”</p>	<p>Mugido , aprox. 1 seg.</p> <p>Sonido de motor de camión, aprox. 1 seg.</p> <p>Sonido de vapor saliendo a presión, aprox. 1 seg.</p> <p>Sonido de líquido cayendo y de maquinaria funcionando, aprox.1 seg.</p> <p>Locución voz femenina “Muy bien”, muy lento</p> <p>Locución voz femenina “No, eso no es correcto”, muy lento</p>	<p>ACTIVIDAD: ¿Cómo conseguimos la leche?</p> <p>OBJETIVO: Conocer el esquema básico de envasado de la leche.</p> <p>ENUNCIADO DE LA ACTIVIDAD</p> <p>Ordena los siguientes pasos para envasar la leche</p> <p>En pantalla estarán los siguientes iconos:</p> <p>Vaca siendo ordeñada, con el texto en la parte inferior ORDEÑAR.</p> <p>Un camión cisterna refrigerado, con el texto TRANSPORTAR</p> <p>Un autoclave o similar con el texto LIMPIAR</p> <p>Una cinta transportadora con botellas y/o bricks con el texto ENVASAR.</p> <p>La actividad consiste en colocar en el orden descrito los iconos que aparecerán desordenados. Cuando la actividad se realice correctamente se inicia el mismo proceso de la actividad ORIGEN, al igual que en caso de error</p> <p>ACCIÓN: Picar en el icono de la parte superior y arrástralo a su sitio correspondiente en la parte inferior. Si es correcto al soltar se queda y si no vuelve a su sitio original.</p> <p>Solución: Vaca ordeñada, camión cisterna, un autoclave, cinta transportadora.</p>

FRUTERÍA

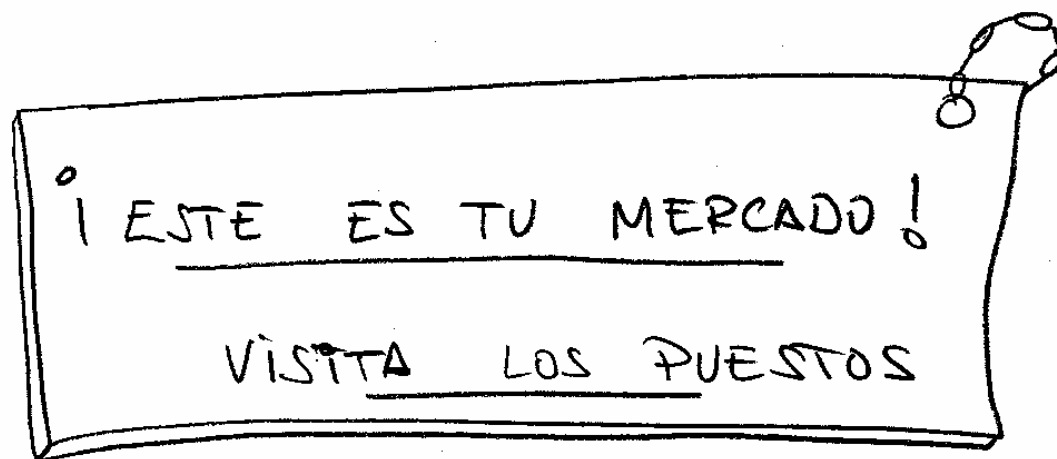
Escena 7 ACTIVIDAD RELACIONADA CON EL OBJETO DE APRENDIZAJE “Los alimentos”. FRUTERIA

Elementos gráficos a incluir y características	Elementos sonoros duración y características)	ACTIVIDAD																												
<p>Al pulsar en la frutería, aparece una escena de campo, ocupando toda la pantalla, donde hay un huerto de surcos de tierra vallado con tablillas de madera blanca, por los bordes laterales y por detrás. Del huerto y a la derecha, sale un árbol grande con copa redondeada y verde.</p> <p>En el huerto aparecen de forma aleatoria los dibujos de tres frutas y tres verduras-hortalizas, de la siguiente lista:</p> <table><tr><td><i>Frutas:</i></td><td><i>Verduras:</i></td></tr><tr><td>naranja,</td><td>tomate,</td></tr><tr><td>pera,</td><td>lechuga,</td></tr><tr><td>piña,</td><td>espinacas</td></tr><tr><td>melocotón,</td><td>patata,</td></tr><tr><td>kivi,</td><td>berenjena,</td></tr><tr><td>castaña,</td><td>espárrago,</td></tr></table> <p>En el árbol aparecen, también de forma aleatoria los dibujos de tres frutas y tres verduras-hortalizas, de la siguiente lista:</p> <table><tr><td><i>Frutas:</i></td><td><i>Verduras:</i></td></tr><tr><td>manzana,</td><td>coliflor,</td></tr><tr><td>plátano,</td><td>zanahoria,</td></tr><tr><td>cereza,</td><td>pimiento,</td></tr><tr><td>limón,</td><td>cebolla,</td></tr><tr><td>granada,</td><td>judía,</td></tr><tr><td>nuez,</td><td>col,</td></tr></table> <p>Para dar ambiente de campo, pueden aparecer además: una mariquita, un gusanito, una mariposa, una llave oxidada, un pájaro...</p>	<i>Frutas:</i>	<i>Verduras:</i>	naranja,	tomate,	pera,	lechuga,	piña,	espinacas	melocotón,	patata,	kivi,	berenjena,	castaña,	espárrago,	<i>Frutas:</i>	<i>Verduras:</i>	manzana,	coliflor,	plátano,	zanahoria,	cereza,	pimiento,	limón,	cebolla,	granada,	judía,	nuez,	col,	<p>Cada vez que se coloque en el huerto o en el árbol un elemento correctamente, se escuchará una voz infantil que dirá: "Bien, ya estoy en casa"</p>	<p>ACTIVIDAD 1. ¿Vengo de una planta o de un árbol?</p> <p>OBJETIVO: Clasificar hortalizas y frutas, diferenciando su origen.</p> <p>Aparecen el huerto y el árbol con los elementos gráficos que se describieron.</p> <p>ENUNCIADO DE LA ACTIVIDAD: Coloca cada cosa en su lugar. Algunos ya están bien. ¡ Fíjate !.</p> <p>ACCION: Arrastrar con el ratón del huerto al árbol o de árbol al huerto según el origen de cada alimento.</p> <p>Los niños deberán dejar en el huerto los alimentos que son verduras- hortalizas y llevar al árbol las frutas. Lo mismo sucede con el árbol, en el que solo deben quedar frutas.</p> <p>Cuando se mueva algún elemento al lugar que no le corresponde, éste debe volver atrás.</p> <p>Si por el contrario, es colocado correctamente, saltará dando botes de alegría.</p> <p>La actividad termina cuando esté todo en su lugar.</p>
<i>Frutas:</i>	<i>Verduras:</i>																													
naranja,	tomate,																													
pera,	lechuga,																													
piña,	espinacas																													
melocotón,	patata,																													
kivi,	berenjena,																													
castaña,	espárrago,																													
<i>Frutas:</i>	<i>Verduras:</i>																													
manzana,	coliflor,																													
plátano,	zanahoria,																													
cereza,	pimiento,																													
limón,	cebolla,																													
granada,	judía,																													
nuez,	col,																													

DROGUERÍA

Escena 5 ACTIVIDAD RELACIONADA CON EL OBJETO DE APRENDIZAJE “Los alimentos”. DROGUERÍA

Elementos gráficos a incluir y características	Elementos sonoros duración y características)	ACTIVIDAD
<p>En la pantalla aparecerá un lavabo y encima de este un espejo de baño, ocupando toda la pantalla.</p> <p>Fondo:</p> <p>En el espejo van apareciendo despacio palabra a palabra las preguntas.</p> <p>Al final de las preguntas aparecerán dos recuadros, uno con una V verde de verdadero y otro con una X de color rojo de falso.</p>	<p>Al acabar de escribirse cada un de las preguntas una voz en off las leerá :</p> <p>1ª Para lavar los dientes necesito una.... Esponja.</p> <p>2ª Debo de lavarme los dientes todos los días.</p> <p>3ª Para revisar mi boca tengo que acudir al... dentista.</p> <p>4ª Debo ducharme una vez a la semana.</p> <p>5ª Tengo que lavarme las manos antes de comer</p>	<p>ACTIVIDAD 1. ¿Debo aseoarme todos los días?</p> <p>OBJETIVO: Reconocer los hábitos correctos de higiene.</p> <p>ENUNCIADO DE LA ACTIVIDAD: Marca la respuesta verdadera o falsa a estas preguntas</p> <p>ACCION: Haz clic sobre la V de verdadero o la X de falso en el recuadro correspondiente. Si aciertas pasas a la siguiente pregunta.</p> <p>Solución: 1º falso; 2º verdadero; 3º verdadero; 4º falso; 5º verdadero</p>



Nota. [26 de mayo de 2004]

A revisar después de visto la primera maqueta en la Web:

- El nombre introducido por el alumno no tiene ninguna referencia al final de la actividad, cuando se planteaba que se le diera un ticket final de la compra con felicitaciones. (Ver página 1 de este documento: **Descripción de las escenas - Escena número 1** [Columna de la derecha]).
- Cada vez que pasamos de un puesto a otro vuelve a pedir el nombre del alumno.

[Última revisión: 22 de octubre de 2005]