



**Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas**  
**Unidad 03: Quiosco.**  
**Área de Lengua castellana.**

<b>ESCENARIOS</b> 1 Quiosco 2 Quiosco	<b>OBJETO PRINCIPALES</b> 1 Revista del quiosco 2 Reloj del Ayuntamiento	<b>TITULO DE LAS INTERACCIONES</b> 1 ¿Qué será? (Incluida en unidad 2). 2 El tiempo
<b>Correlación con los Objetivos Generales de la L.O.C.E.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer y usar adecuadamente la lengua castellana y en su caso, también la lengua cooficial de la comunidad autónoma, en sus manifestaciones oral y escrita, así como adquirir hábitos de lectura.</li> <li>• Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje de las tecnologías de la información y de las comunicaciones.</li> </ul>	
<b>Correlación con los Objetivos Generales del ÁREA DE LENGUA CASTELLANA L.O.C.E.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender mensajes orales y analizarlos.</li> <li>• Ampliar el vocabulario utilizando el diccionario como recurso básico</li> <li>• Comprender y construir mensajes verbales y no verbales.</li> <li>• Leer con fluidez y entonación adecuada, comprendiendo los textos adaptados a la edad y usando la lectura como medio de ampliar el vocabulario y fijar la ortografía.</li> <li>• Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como instrumento de trabajo y aprendizaje</li> </ul>	
<b>Correlación con los Objetivos generales para el primer ciclo de primaria (LOCE)</b>	<p><b><u>Comunicación oral:</u></b>            -Las adivinanzas.</p> <p><b><u>Lecto-escritura:</u></b>            -Estrategias para la comprensión de textos: identificación y crítica de mensajes transmitidos por el texto.</p> <p><b><u>Reflexiones sobre la lengua:</u></b>            -Presente/pasado/futuro            -Interés por la ortografía. Mayúsculas y minúsculas.</p>	
<b>Contenidos de trabajo:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adivinanzas de letras y animales.</li> <li>- Ampliación de vocabulario básico de animales.</li> <li>- Asociación de mensajes escritos y gráficos.</li> <li>- Asociación de los fonemas con sus grafías correspondientes.</li> <li>- Mayúsculas y minúsculas.</li> </ul>	



**Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas**  
**Unidad 03: Quiosco.**  
**Área de Lengua castellana.**

	- Presente, pasado y futuro (ahora, antes y después).
<b>Duración de la actividad</b>	20 minutos aproximadamente cada interactividad.
<b>Orientaciones/reflexiones</b>	

**GUIÓN MULTIMEDIA UNIDAD 3-9**

<b>Proyecto</b>	<b>LENGUAJE</b>	<b>Repositorio</b>	<b>DIRECTORIO 09</b>	<b>Unidad didáctica</b>	<b>3-9</b>	<b>Experto en contenidos</b>	<b>FEDERICO FERRER</b>
-----------------	-----------------	--------------------	----------------------	-------------------------	------------	------------------------------	------------------------

**Nombre o referencia del Módulo de contenidos u Objeto de Aprendizaje: QUIOSCO → REVISTA DE ADIVINANZAS**

<b>Nº de escena</b>	<b>Personaje/s</b>	<b>Escenario</b>	<b>Alocución – narración - Texto</b>	<b>Acciones o interactividad</b>	<b>Recursos audiovisuales</b>
<b>1</b>		Se le presentan en la pantalla dos hojas. Una para el enlace de ENIGMAS y otra para enlace de ADIVINANZAS Cuando el alumno haga su primer clic en la revista del quiosco	<b>ALOCUCIÓN 1</b>	El alumno al hacer clic sobre la hoja de ADIVINANZAS, escuchará la <b>*alocución (1) de Perla: "Bienvenidos al mundo de las Adivinanzas"</b> . Al terminar la locución , se dará paso A la siguiente escena que será ya la actividad como tal. De esta forma se respetan los 3 clics máximos.	<b>ILUSTRACIÓN 1</b>



**Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas**  
**Unidad 03: Quiosco.**  
**Área de Lengua castellana.**

		<p>donde pone adivinanzas, aparecerá en pantalla estas dos hojas. En una hoja aparecerá el título que ponga ENIGMAS (cuyo diseño le corresponde a J.J.Alfaro) y en la otra la <b>ilustración (1)</b> del título ¿QUÉ SERÁ?</p>		
--	--	--	--	--

Nº de escena	Person.	Escenario	ALocuc.– narr. - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
2	Perla	<p>En esta pantalla aparecerá el área de trabajo de la interacción. Los elementos que aparecen son:</p> <p><b>EN LA MITAD IZQUIERDA:</b>            -Título: <b>¿Qué letra será?</b>            -Animación del Busto de Perla.            -Marco infantil.</p> <p><b>MITAD DERECHA:</b>            -Nivel de dificultad 1            -Línea de separación            - Zona de imágenes            -Línea de separación            - Comodines.            -Barra de tiempo.            -Contador errores            El área de trabajo (ZONA DE INTERACCIÓN) está dividida en dos partes:</p> <p>Mitad izquierda (según miramos el monitor):            En esta zona aparecerá en la parte de arriba <b>*la ilustración (2) del título de la interacción</b>:            ¿Qué letra será?            Debajo del título aparecerá la <b>*animación 1</b></p>	<p><b>ALOCUCIÓN 2</b></p> <p><b>ALOCUCIÓN 3</b></p> <p><b>ALOCUCIÓN 4</b></p> <p><b>ALOCUCIÓN 5</b></p> <p><b>ALOCUCIÓN 6</b></p> <p><b>ALOCUCIÓN 7</b></p>	<p>Al comenzar la interacción el personaje de Perla dirá la siguiente <b>alocución (2)</b>: “Me encantan las adivinanzas. Escucha atentamente y haz clic sobre la imagen que creas verdadera. ¡Vamos a empezar!”.</p> <p>En ese momento aparecerá como por arte de magia , con <b>*animación (2) de efecto de estrellas</b> y un <b>*sonido(1) de magia</b> , la adivinanza y las imágenes asociadas a esa adivinanza</p> <p>El alumno, al escuchar la adivinanza que leerá Perla <b>alocución 3</b> y al leerla él mismo, tendrá que hacer clic sobre la imagen que crea es la verdadera. Si esa imagen corresponde con la respuesta, se oirá un <b>*sonido (2) agradable</b> y Perla dirá <b>*diferentes alocuciones (4)</b> para premiar al alumno/a (estupendo, muy bien, magnífico...etc). Además en contador de progreso se rellenará con la imagen acertada en miniatura. Si no es la correcta se oirá un <b>*sonido (3) desagradable</b>, Perla dirá <b>alocución 5</b> (prueba de nuevo, inténtalo otra vez, coge otra diferente.). El contador de errores aumenta en 1 cada vez que se falle.</p> <p>El alumno en el Nivel 1 puede hacer uso de <b>1 comodín</b>. Cuando haga clic sobre el comodín, desaparecerá una de las imágenes falsas y el comodín quedará tachado.</p> <p>Cuando el contador de tiempo, que será en forma de barra de progreso, se rellene (2 minutos) Perla dirá la <b>alocución 6</b> “El tiempo ha finalizado. La respuesta era la siguiente”. En esos momentos , el cursor del ratón , De forma automática, se sitúa sobre la imagen verdadera y hace clic sobre ella. Automáticamente SE pasa a la siguiente adivinanza.</p>	<p><b>ILUSTRACIÓN 2</b></p> <p><b>ANIMACIÓN 1</b></p> <p><b>ILUSTRACIÓN 3</b></p> <p><b>ILUSTRACIÓN 4</b></p> <p><b>ILUSTRACIÓN 5</b></p> <p><b>ILUSTRACIÓN 6</b></p> <p><b>ILUSTRACIÓN 7</b></p> <p><b>ILUSTRACIÓN 8</b></p> <p><b>ANIMACIÓN 2</b></p> <p><b>SONIDO 1</b></p> <p><b>SONIDO 2</b></p> <p><b>SONIDO 3</b></p>



**Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas**  
**Unidad 03: Quiosco.**  
**Área de Lengua castellana.**

		<p><b>del busto de Perla</b> que irá diciendo diferentes locuciones según el desarrollo de la interacción.</p> <p>Más abajo aparecerá una <b>ilustración (3) de un marco para texto con diseño infantil</b>, en cuyo interior irán apareciendo las sucesivas adivinanzas.</p> <p>Mitad derecha:</p> <p><b>-Nivel de dificultad 1</b></p> <p><b>-Contador de errores.</b></p> <p><b>-Debajo una ilustración(4) de una línea con algún motivo infantil</b> que indicará el comienzo de la zona de interacción:</p> <p>En esta zona es donde <b>aparecerán ilustración (5) de tres imágenes</b>, asociadas a las adivinanzas. Estas deberán tener un diseño atractivo para el alumno.</p> <p>-Debajo otra línea que indicará el final de la zona de interacción.</p> <p>-Debajo de la línea: <b>Comodines, contador de tiempo y contador de progreso de la interacción.(ilustraciones 6,7 y 8)</b></p>		<p>En las diferentes imágenes que aparezcan si el alumno pasa el ratón por encima sin hacer clic, se oirá la <b>alocución 7 Perla</b> que irá diciendo los nombres de las diferentes letras (¡es la letra A mayúscula....etc).</p> <p>Cuando el alumno consiga completar la barra de progreso de la interacción (la cual se irá rellenando con las mismas imágenes en miniatura que VAYA ACERTANDO EL Alumno; serán un total de 5 imágenes) , se dará por completado el NIVEL 1 y Perla dirá la siguiente <b>alocución 8</b></p> <p>“¡Estupendo!, has superado el Nivel 1.Vámonos al siguiente nivel. (Escenario 3).</p> <p>Entonces aparecerá automáticamente el siguiente escenario que corresponde con el Nivel 2.</p>	<b>ILUSTRACION 13</b>
<b>Nº de escena</b>	<b>Person.</b>	<b>Escenario</b>	<b>ALocuc.– narr. - Texto</b>	<b>Acciones o interactividad</b>	<b>Recursos audiovisuales</b>
<b>3</b>	Perla	<p>Igual que en anterior Nivel. Lo único que variará será lo siguiente:</p> <p>Título: <b>¿Qué animal será?</b></p> <p>Marco infantil donde aparece la adivinanza puede tener otro diseño <b>ilustración 9</b></p> <p><b>En este nivel aparecerán asociadas a cada adivinanza 5 imágenes en lugar de tres como ocurría en el nivel 1.</b></p>	<p><b>ALOCUCIÓN 8</b></p> <p><b>ALOCUCIÓN 9</b></p> <p><b>ALOCUCIÓN 10</b></p>	<p>Al comenzar la interacción el personaje de Perla dirá la siguiente <b>alocución 8</b>: “Bienvenido al Nivel 2. Escucha atentamente y haz clic sobre la imagen que creas que es la verdadera.¡Vamos a empezar!”.</p> <p>En ese momento aparecerá como por arte de magia , con <b>*animación (2) de efecto de estrellas</b> y un <b>*sonido(1) de magia</b> , la adivinanza y las imágenes asociadas a esa adivinanza(<b>ilustraciones 9</b>)</p> <p>El alumno , al escuchar la adivinanza que leerá Perla <b>alocución 10</b> y al leerla él mismo ,tendrá que hacer clic sobre la imagen que crea es la verdadera. Si esa imagen corresponde con la respuesta , se oirá un <b>*sonido(2) agradable</b> y Perla dirá <b>*diferentes alocuciones(4)</b> para premiar al alumno/a ( estupendo, muy bien ,magnífico...etc).Además en contador de progreso se rellenará con la imagen acertada en miniatura. Si no es la correcta se oirá un <b>*sonido(3) desagradable</b> ,Perla dirá <b>alocución 5</b> (prueba de nuevo, inténtalo otra vez , coge otra diferente.). El contador de errores aumenta en 1 cada vez que se falle.</p>	<p><b>ILUSTRACIÓN 9</b></p> <p><b>ILUSTRACIÓN 14</b></p>



Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas

**Unidad 03: Quiosco.**  
**Área de Lengua castellana.**

				<p>El alumno en el Nivel 2 puede hacer uso de <b>3 comodines</b>. Cuando haga clic sobre el comodín ,desaparecerá una de las imágenes falsas y el comodín quedará tachado.</p> <p>Cuando el contador de tiempo, que será en forma de barra de progreso ,se rellene (2 minutos) Perla dirá la <b>alocución 6</b> “ El tiempo ha finalizado. La respuesta era la siguiente”.En esos momentos , el cursor del ratón , de forma automática , se sitúa sobre la imagen verdadera y hace clic sobre ella.</p> <p>En las diferentes imágenes que aparezcan si el alumno pasa el ratón por encima sin hacer clic , se oirá la <b>alocución 9 Perla</b> que irá diciendo los nombres de los diferentes animales (¡es un león!....etc).</p> <p>Cuando el alumno consiga completar la barra de progreso de la interacción (la cual se irá rellenando con las mismas imágenes en miniatura que VAYA ACERTANDO EL ALUMNO, 5 imágenes también en este Nivel 2) , se dará por completado el NIVEL 2 y Perla dirá la siguiente <b>alocución 10</b></p> <p>“¡Estupendo!,has superado todos los Niveles. Ahora podrás imprimir las imágenes que has acertado para colorear.</p> <p><b>Algunas aclaraciones comunes a los dos Niveles:</b> <b>Cada vez que el alumno acierte la imagen , las demás desaparecerán y la verdadera quedará en el centro de la zona de las imágenes durante unos 5 segundos mientras que Perla diga las locuciones correspondientes.</b></p> <p>Entonces aparecerá automáticamente el siguiente escenario (escenario 4).</p>	
--	--	--	--	---	--

Nº de escena	Person.	Escenario	ALocuc.– narr. - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
		En este escenario aparecerán dos folios en cuyo interior aparezcan los dibujos de las adivinanzas acertadas.		<p>El alumno al hacer clic en la imagen de la impresora, conseguirá dos folios ,correspondientes a los dos niveles, con las letras y animales acertados en las adivinanzas para colorearlos en clase.</p> <p>El profesor en todo momento podrá obtener un informe activando las teclas</p>	<p><b>ILUSTRACIÓN 10</b></p> <p><b>ILUSTRACIÓN 11</b></p>



**Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas**  
**Unidad 03: Quiosco.**  
**Área de Lengua castellana.**

<b>4</b>	<p>También aparecerá un botón para que el alumno al hacer clic sobre él se imprimiesen las dos hojas. En este escenario aparecerán dos folios en cuyo interior aparezcan los dibujos de las adivinanzas acertadas:</p> <p>En el primer folio <b>*ilustración 10</b> se incluirán las letras acertadas en el Nivel 1 sin color, para que el alumno al imprimirlas las pueda colorear en el aula.</p> <p>En el segundo folio <b>*ilustración 11</b> aparecerán los dibujos de los animales acertados en el Nivel 2 sin color, para que el alumno los coloree.</p> <p>También aparecerá una imagen de una impresora <b>*ilustración 12</b> para que el alumno al hacer clic sobre él se imprimiesen las dos hojas.</p>	<p>ctrl.+i ( aspecto que se le explicará en la guía Didáctica). La estructura del Informe será la siguiente:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>NIVEL 1</th> <th>A1</th> <th>A2</th> <th>A3</th> <th>A4</th> <th>A5</th> <th>.....</th> <th>.....</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Errores</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Tiempo</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Comodines</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Fuera de tiempo</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>NIVEL 1</th> <th>A1</th> <th>A2</th> <th>A3</th> <th>A4</th> <th>A5</th> <th>.....</th> <th>.....</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Errores</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Tiempo</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Comodines</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Fuera de tiempo</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>En estos informes, los alumnos que no hayan podido completar los dos niveles, aparecerá en blanco las casillas correspondientes.  A1.....Adivinanza 1  A2.....Adivinanza 2.....  Las adivinanzas fuera de tiempo y que por lo tanto no ha acertado el alumno, aparecerán en el informe.  Aunque el número de adivinanzas, que debe acertar el alumno para poder completar la barra de progresión son 5, es posible que a veces sean más y por lo tanto esas también aparecerán en el informe ( por eso dejo columnas con puntos suspensivos).</p>	NIVEL 1	A1	A2	A3	A4	A5	.....	.....	Errores								Tiempo								Comodines								Fuera de tiempo								NIVEL 1	A1	A2	A3	A4	A5	.....	.....	Errores								Tiempo								Comodines								Fuera de tiempo								<b>ILUSTRACIÓN 12</b>
NIVEL 1	A1	A2	A3	A4	A5	.....	.....																																																																												
Errores																																																																																			
Tiempo																																																																																			
Comodines																																																																																			
Fuera de tiempo																																																																																			
NIVEL 1	A1	A2	A3	A4	A5	.....	.....																																																																												
Errores																																																																																			
Tiempo																																																																																			
Comodines																																																																																			
Fuera de tiempo																																																																																			



**Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas**  
**Unidad 03: Quiosco.**  
**Área de Lengua castellana.**

<b>Adivinanzas Nivel 1</b>	A continuación enumero las adivinanzas correspondientes al Nivel 1. Estas adivinanzas aparecerán de forma aleatoria y no podrán tener el mismo orden cada vez que se comience la interacción. Debajo de cada adivinanza expongo las tres imágenes asociadas y en negrita la verdadera: → <b>ILUSTRACIÓN 13</b>
----------------------------	--

<p>Yo fui tu primer sonido cuando comenzaste a hablar y soy la primera letra que en el alfabeto está. C - <b>A</b> - K</p>	<p>Soy un palito muy derecho y encima de la frente llevo un mosquito que ni pica ni vuela ni toca la vihuela M-I-H</p>	<p>¿Que es lo que se repite una vez cada minuto, dos veces cada momento y nunca en cien años? C-<b>M</b>- B</p>
<p>Casi la lleva al principio, pancarta en la mitad y amanecer ya muy al final. B- <b>C</b>-O</p>	<p>No me pronuncies dos veces que tengo sonido feo; siendo la letra del kilo en carreteras me veo. P- <b>K</b>-F</p>	<p>Tengo forma de anillo y soy la primera y la última en organillo. U- <b>O</b> - M</p>
<p>Dedos tiene dos, piernas y brazos no. E - <b>D</b>-Ñ</p>	<p>La letra más alta soy, la más delgada también, la luna y el sol me llevan, el aire nunca me ve. T- <b>L</b> -Z</p>	<p>Formo parte de París, en el fin del mar me encuentro, en el principio de Roma y, del Norte, estoy en el centro. A-<b>R</b> -J</p>
<p>En medio del cielo estoy sin ser sol, ni luna llena, sin ser lucero, ni estrella; a ver si aciertas quién soy. F-<b>E</b>-R</p>	<p>Mi sombrero es una ola, estoy en medio del año, nunca estoy en caracola y sí al final del castaño. V-<b>ñ</b>-Y</p>	<p>En cualquier día de la semana me verás, excepto en domingo que no me encontrarás. N -<b>S</b>- T</p>
<p>Aunque diciendo mi nombre des tú casi un estornudo, hacha me tiene en su vientre pero mi sonido es mudo. U-<b>H</b>- S</p>	<p>La última de todas soy, pero en zurdo y zapato primera voy. G-<b>Z</b> - T</p>	<p>El burro la lleva a cuestras, metidita en un baúl, yo no la tuve nunca y siempre la tienes tú. P -<b>U</b> - R</p>



Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas  
Unidad 03: Quiosco.  
Área de Lengua castellana.

**Adivinanzas  
Nivel 2**

A continuación enumeramos las adivinanzas correspondientes al Nivel 2. Estas adivinanzas aparecerán de forma aleatoria y no podrán tener el mismo orden cada vez que se comience la interacción. Debajo de cada adivinanza expongo las 5 imágenes asociadas ( ENTRE PARÉNTESIS LA VERDADERA). **ILUSTRACIÓN 14**

**Con su risa mañanera  
toda la playa alborota,  
pescadora y marinera.**  
(La gaviota) -grillo-hormiga-lagartija-leopardo  
**Viajeras somos de negros vestidos,  
debajo de las tejas hacemos los nidos.**  
(Las golondrinas)- saltamontes-liebre-loro-pe  
**Aunque no soy pajarillo  
canto sin ninguna pena  
y cuando en plural me usan  
represento la condena.**  
(El grillo)-gusano de seda-lagartija-toro-ballena  
**De China vengo, en Murcia vivo,  
como morera, seda fabrico.**  
(El gusano de seda)-pato-perro-pe  
**Cargadas van, cargadas vienen  
y en el camino no se detienen.**  
(Las hormigas)-serpiente-pato-araña-ratón  
**Un bichito verde  
sobre la pared,  
corre que te corre,  
busca qué comer.**  
(La lagartija)-paloma-pingüino-pollito-rana  
**Mi nombre lo leo,  
mi apellido es pardo,  
quién no lo adivine,  
es un poco tardo.**  
(El leopardo)-lombriz-mariposa-oveja-abeja  
**Su padre relincha  
con pésima voz,  
su madre rebuzna  
y suelta una coz.**  
(La mula)-paloma-tortuga-mosquito-mejillón  
**¿Cuál es de los animales  
aquel que en su nombre  
tiene las cinco vocales?**  
(El murciélago)-mejillón-tortuga-mariquita-lombriz

**Prima hermana del conejo,  
aunque de lomo más alto,  
domina bien la carrera y el salto.**  
(La liebre) paloma-tortuga-mosquito-mejillón  
**De tierra morena vengo,  
estirando y encogiendo,  
amárrenme las gallinas,  
que a los perros no les temo.**  
(La lombriz) -grillo-mariposa-oveja-abeja  
**Tengo alas y pico  
y hablo y hablo  
sin saber lo que digo.**  
(El loro) -grillo-hormiga-lagartija-leopardo  
**Volando en el aire  
y besando las flores  
se apaga su vida  
de luz y colores.**  
(La mariposa) )-saltamontes-liebre-loro-pe  
**Soy roja como un rubí  
y llevo pintitas negras,  
me encuentro en el jardín,  
en las plantas o en la hierba.**  
(La mariquita) pato-perro-pe  
**En dos castañuelas  
voy encerrado  
y al sacarme del mar  
me pongo colorado.**  
(El mejillón) -lombriz-mariposa-oveja-abeja  
**Chiquitín y danzarín,  
pasa las noches rondando  
con lanza y con cornetín.**  
(El mosquito) -paloma-pingüino-pollito-rana  
**En el campo me crié  
dando voces como loca;  
me ataron de pies y manos  
para quitarme la ropa.**  
(La oveja)- pato-perro-pe  
**Zumba que te zumarás,  
van y vienen sin descanso,  
de flor en flor trajinando  
y nuestra vida endulzando.**  
(La abeja) grillo-hormiga-lagartija-leopardo

**¿Quién hace su casa  
en la verde rama,  
y allí a sus hijos  
solicita y llama?**  
(El pájaro) pato-perro-pe  
**De un huevo sale  
y para enviar mensajes vale.**  
(La paloma) )-saltamontes-liebre-loro-pe  
**Soy un animal patoso,  
que tengo muchas patas,  
pero sólo un pico y dos alas.**  
(El pato) -grillo-hormiga-lagartija-leopardo  
**Es animal vertebrado,  
del hombre el mejor amigo,  
a veces es cazador  
y otras un buen lazarillo.**  
(El perro)- grillo-hormiga-lagartija-liebre  
**¿Qué bicho dirás que es,  
que es algo y nada a la vez?**  
(El pez)- saltamontes-liebre-loro-tortuga  
**Viste de chaleco blanco  
y también de negro frac.  
Es una ave que no vuela.  
Pero nada. ¿Qué será?**  
(El pingüino) mejillón-tortuga-mariquita-  
lombriz  
**Mi madre me labró una casa  
sin puertas y sin ventanas,  
y cuando quiero salir,  
rompo antes las ventanas.**  
(El pollito) -lombriz-mariposa-oveja-abeja  
**A la orilla de los ríos,  
croan sin meterse en líos,  
saltan dan,  
mas no son osos  
sino animales verdosos.**  
(Las ranas) grillo-hormiga-lagartija-leopardo

**El roer es mi trabajo,  
el queso mi aperitivo  
y el gato ha sido siempre  
mi más temido enemigo.**  
(El ratón) )-saltamontes-liebre-loro-pe  
**Salta y salta por los montes,  
usa las patas de atrás,  
su nombre ya te lo he dicho,  
fíjate y lo verás.**  
(El saltamontes) -grillo-hormiga-  
lagartija-leopardo  
**Es tan grande mi fortuna  
que estreno todos los años  
un vestido sin costura,  
de colores salpicado.**  
(La serpiente) -lombriz-mariposa-  
oveja-abeja  
**Dos torres altas,  
dos miradores,  
un quitamoscas,  
cuatro andadores.**  
(El toro) -lombriz-tortuga-oveja-abeja  
**Lenta dicen que es  
porque sólo asoma  
la cabeza, las patas y los pies.**  
(La tortuga) pato-perro-pe  
**En alto vive, en alto mora,  
en alto teje, la tejedora.**  
(La araña) -lombriz-mariposa-oveja-  
abeja  
**Es la reina de los mares,  
su dentadura es muy buena,  
y por no ir nunca vacía,  
siempre dicen que va llena.**  
(La ballena) mejillón-tortuga-mariquita-  
lombriz



### MODIFICACIÓN DEL GUIÓN DE CONTENIDOS POR ACCESIBILIDAD

<b>Lo solicita: Nombre del fichero:</b> g_ga02_0012vf <span style="float: right;"><b>UNIDAD 3-9</b></span> <b>Ubicación:</b>	
<b>CAMBIOS EN EL GUIÓN PARA UNA MEJOR ACCESIBILIDAD</b>	
<b>DONDE DICE.....</b>	<b>SE CAMBIA POR.....</b>
<b>Pág. 2 – Número de escena 1:</b> “Se le presentan en la pantalla dos hojas. Una para el enlace de ENIGMAS y otra para enlace de ADIVINANZAS.....”	En cada uno de los enlaces se deberá locutar las siguientes locuciones:  <b>Locución 1 accesibilidad:</b> “Enigmas “ <b>Locución 2 accesibilidad :</b> “ Adivinanzas”
<b>Pág. 3- Número de escena 2 :</b> “El alumno en el Nivel 1 puede hacer uso de <b>1 comodín</b> . Cuando haga clic sobre el comodín ,desaparecerá una de las imágenes falsas y el comodín quedará tachado.”.....”	Propongo eliminar este tipo de comodines .En su lugar , cuando el alumno/a cometa <b>2 errores</b> , la imagen correcta parpadeará 5 veces a la vez que Perla dice la siguiente locución:  <b>Locución 3 accesibilidades:</b> La respuesta correcta era la letra.....(aquí diría la letra correspondiente).
<b>Pág. 4- Número de escena 3 :</b> “El alumno en el Nivel 2 puede hacer uso de <b>3 comodines</b> . Cuando haga clic sobre el comodín ,desaparecerá una de las imágenes falsas y el comodín quedará tachado.	Propongo eliminar este tipo de comodines .En su lugar , cuando el alumno/a cometa <b>3 errores</b> , la imagen correcta parpadeará 5 veces a la vez que Perla dice la siguiente locución:  <b>Locución 4 accesibilidad :</b> : La respuesta correcta era el .....(aquí se debe mencionar el animal correspondiente).

**\*\*En esta interacción , las imágenes asociadas a las adivinanzas deberán aparecer siempre en la misma posición , con el fin de facilitar el uso de la tableta digitalizadora.**  
**También se puede usar el uso del tabulador con las modificaciones que he establecido.**