

Nº Esc	Personajes	Escenario	Locución –narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales	Observaciones
1	Fondo: Salón Perla Periquito.	Fondo SALÓN DE PERLA. Perla en primer plano con su periquito en la mano (o apoyado sobre uno de sus hombros).	<p>s_ga_a04_01 <i>¡Hola! Ya era hora de que viniera alguien a jugar conmigo. Estaba empezando a aburrirme</i></p> <p>s_ga_a04_02 <i>Haz clic directamente en el juego que desees o en mi periquito para que te los muestre</i></p> <p>s_ga_a04_03 <i>Si quieres jugar un poquito con todos mis juegos e intentar conseguir el libro de la sabiduría pulsa en la estantería de mis libros favoritos.</i></p>	<p>Perla invita al alumno a jugar. Tras terminar la locución el alumno puede hacer cuatro cosas:</p> <p>A. Ir directamente a jugar al juego que le indique su profesor o desee él (porque le gusta).</p> <p>B. Dejar que el periquito le muestre los juegos (en cuyo caso pasa a la escena 2)</p> <p>C. Hacer clic en la estantería de libros para conseguir el LIBRO DE LA SABIDURÍA (en cuyo caso pasa a la escena 50).</p> <p>D. Pulsar en botón retroceso externo para abandonar el salón (en cuyo caso sale al recibidor para elegir nuevo lugar)</p>	<p>Fondo salón. Perla Periquito Ver ficha de petición de imágenes.</p> <p>Desde i_ga04_01 hasta i_ga04_014</p>	<p>Si elige la opción A, y hace clic en el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El “tetris” -> escena 9 • Para el dominó de las palabras se va a la escena 20 • A la baraja de rimas ->escena 29 • El juego del bingo -> escena 36 • El móvil de Perla -> escena 40 • Libro de la sabiduría escena 50
2			<p>s_ga04_04 <i>En la consola de videojuegos tengo uno muy</i></p>	<p>El periquito se posa en la consola de videojuegos. Se oye la locución y al</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 05: El cuarto de Perla

			<i>“chuli” que se llama “Tetris”</i>	terminar, sigue volando hacia el descifrador de enigmas		
3	Fondo: Salón Perla Periquito	Fondo SALÓN DE PERLA. Perla en primer plano con su periquito en la mano (o apoyado sobre uno de sus hombros).	s_ga04_04 <i>Esta máquina es el descifrador de enigmas. Es muy divertido</i>	El periquito se posa al lado de la máquina. Se oye la locución y sale volando hacia el “dominó de palabras” i_ga04_11	Fondo salón. Perla Periquito Ver ficha de petición de imágenes. Desde i_ga04_01 hasta i_ga04_014	
4			s_ga04_06 <i>El dominó de las palabras ¡Está muy bien!</i>	El periquito se posa al lado del dominó de palabras. i_ga04_13 Se oye la locución correspondiente y sale volando hacia las barajas de “rimas”		
5			s_ga04_07 <i>Si te gustan las cartas tengo una baraja de rimas</i>	El periquito se posa junto a las cartas, i_ga04_12 , se oye la locución y sale volando hacia el bombo de lotería.		
6			s_ga04_08 <i>Y...con este bombo de lotería podemos jugar al “bingo”</i>	El periquito se posa junto al bombo de lotería, i_ga04_10 se oye la locución adjunta y sale volando hacia el móvil		
7			s_ga04_09 <i>También podemos ver si tengo mensajes en el móvil.</i>	El periquito se poisa junto al móvil, i_ga04_18 se oye la locución adjunta y al terminar se vuelve a colocar junto a Perla (en el hombro o en su mano)		
8			s_ga04_10 <i>¿A qué quieres jugar?</i>	El periquito sigue activo de modo que si pulsa otra vez sobre él volvería a la escena 2. Si pulsa sobre la consola de videojuegos pasa a la escena 9 Dominó de palabras-> Escena 20 Baraja de rimas -> escena 29 Bingo -> escena 36		



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 05: El cuarto de Perla

				Móvil .-> escena 40 Libro de la sabiduría-> escena 50 Descifrador de enigmas -> escena	
9	Juego del tetris i_ga04_15	Desde el escenario anterior se hace un Zoom hasta colocar en primer plano el marco de la televisión y bajo ella unos mandos para jugar al tetris. En la base del juego, que aparece en la pantalla de la televisión, estarían las etiquetas ca, co, cu, que, qui (desactivadas, “out”)		En nuestra interfaz se vería el marco de la TV. Por la parte superior van a ir cayendo imágenes cuyo nombren contienen esas sílabas. El alumno deberá pulsar en los mandos para hacer que caigan en la zona correspondiente. i_ga04_15	Juego del Tetris. Ver petición de imágenes. Archivos: Del i_ga04_16 al i_ga04_48 NOTA IMPORTANTE. Debe haber los siguientes botones: . JUGAR i_ga04_100 para iniciar el juego. Una vez pulsado da inicio la actividad y el botón queda inhabilitado hasta que la haya terminado. Este botón se activará si el alumno ha pulsado en pausa o en el altavoz. . ALTAVOZ i_ga04_101 Pulsando en él, en cualquier momento, el juego se detiene y el alumno vuelve a oír la locución. . SALIR i_ga04_102 (devuelve a la escena 8) .BOTONES DE DESPLAZAMIENTO ← i_ga04_103 → i_ga04_104 Deben permitir desplazar las imágenes que van cayendo hasta depositarse en la sílaba que el alumno crea, es la correcta. PAUSA i_ga04_105 Debe permitir que el alumno pare el juego para pensar dónde deberá llevar la
9.1	Perla sobre pantalla de la máquina de tetris (a modo de presentadora de TV. Primer plano)	En el monitor de TV y desde un estado alfa a 0% e interpolado a 100% aparece un gran primer plano de Perla que dirá la solución adjunta explicativa del juego	s_ga04_11 ¡Bienvenido a mi Tetris favorito! ¡Escucha atentamente! Cuando empieces a jugar verás que van cayendo lentamente algunas imágenes cuyo nombre contiene una de las sílabas “ca”, “co”, “cu”, “que” “qui”. Debes mover las imágenes con los botone de desplazamiento hasta que se coloquen en la sílaba que les corresponde. s_ga04_12 Si estás preparado pulsa en JUGAR.	Tras la explicación de las soluciones se espera que el alumno haga una de estas dos cosas: A. Pulsa en JUGAR en cuyo caso pasa a la escena 10. B. B. Pulsa en el altavoz en cuyo caso vuelve a esta misma escena (escena 9)	



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 05: El cuarto de Perla

			<p>s_ga04_13 Si quieres que vuelva a explicarte cómo se juega pulsa en el botón del altavoz.</p>		<p>imagen.</p> <p>CONTADOR i_ga04_106 Por cada acierto a la primera se le contabilizarán tres puntos. Si el alumno falla esa imagen, ésta volverá a salir al final de las que hay acertado. Si la segunda vez que sale la imagen la coloca correctamente tendrá dos puntos. Si falla le volverá a salir nuevamente al final de las que haya acertado. Si la tercera vez que sale, acierta, se le sumará un punto. Si falla, se le colocará en el lugar correspondiente pero con una tinta o estado alfa diferente para indicarle de este modo el error cometido.</p> <p>REPETIR JUEGO. i_ga04_107 Este botón sólo está activable en caso de que el alumno no consiga la puntuación requerida para pasar de nivel y le devuelve al inicio del juego (se repite otra vez aleatoriamente está),</p> <p>REGISTRO PARA EL PROFESOR. i_ga04_108 El recurso registrará para el profesor: Palabras acertadas al primer intento. Palabras acertadas al segundo intento. Palabras acertadas al tercer intento. Palabras no acertadas</p>
10	Juego del tetris			<p>Van cayendo las imágenes que se enumeran más abajo. Lo hacen aleatoriamente cada vez que se inicie este juego y desde la parte</p>	<p>Se recuerda aquí lo que se indica en la celda superior. El alumno puede parar, salir, volver a oír la locución. Las imágenes que va fallando se le colocan aleatoriamente al final de las que va acertando para salir nuevamente por segunda o tercera vez. Si a la tercera no</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 05: El cuarto de Perla

				<p>superior de la pantalla del : <i>casa, castillo, capa</i> <i>coche, collar ,copa</i> <i>cucaracha, cuchara,</i> <i>cuchillo</i></p> <p>El alumno debe desplazar con los botones de desplazamiento del recurso cada una de las imágenes hasta colocarlas en la zona de la etiqueta correspondiente. <i>Sólo están activas o visibles 100% las etiquetas ca, co, cu e inactivas las que, qui</i> (dado que no hay ninguna imagen que las contenga)</p> <p>Al terminar la actividad puede ocurrir:</p> <p>1. El alumno consigue 21 puntos (Lo que equivale a 7 aciertos a la primera (7/9) o 6 a la primera y 3 a la tercera. (y otras variaciones) pasa a la escena 11</p> <p>2. El alumno no consigue 21 puntos. En ese caso junto al marcador aparece el botón de “Repetir juego en cuyo caso le devuelve a la escena 10.</p> <p>3. Si el alumno pulsa en salir el recurso le devuelve</p>	<p>las acierta. El recurso se la coloca en el lugar correspondiente con un estado de tinta o alfa diferentes.</p> <p>i_ga_04_16, i_ga_04_17, i_ga_04_18, i_ga_04_19, i_ga_04_20, i_ga_04_21, i_ga_04_22, i_ga_04_23, i_ga_04_24</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 05: El cuarto de Perla

				a la escena 8	
11	Igual que escena 9	Igual que en la escena 9. En el monitor de TV y desde un estado alfa a 0% e interpolado a 100% aparece un gran primer plano de Perla que dirá la solución adjunta	s_ga04_14 <i>"HAS SUPERADO EL PRIMER NIVEL. ENTRAS EN EL SEGUNDO NIVEL"</i>	El recurso le transporta automáticamente a la escena 12	
12				Van cayendo aleatoriamente cada vez que se inicie este juego y desde la parte superior de la pantalla del tetris las imágenes siguientes: <i>barca, bocadillo, caramelo. cocodrilo, saco, banco cuna, cuento, cuerno.</i> El alumno debe desplazar con los botones de desplazamiento del recurso cada una de las imágenes hasta colocarlas en la zona de la etiqueta correspondiente. <i>Sólo están activas o visibles 100% las etiquetas ca, co, cu e inactivas las que, qui</i> (dado que no hay ninguna imagen que las contenga) Situaciones posibles: 1. El alumno consigue 21 puntos (Lo que equivale a 7	i_ga_04_25, i_ga_04_26, i_ga_04_27, i_ga_04_28, i_ga_04_29, i_ga_04_30, i_ga_04_31, i_ga_04_32, i_ga_04_33



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 05: El cuarto de Perla

				<p>aciertos a la primera (7/9) o 6 a la primera y 3 a la tercera. (y otras variaciones) pasa a la escena 13</p> <p>2. El alumno no consigue 21 puntos. En ese caso junto al marcador apareced el botón de “Repetir juego en cuyo caso le devuelve a la escena12.</p> <p>3. Si el alumno pulsa en salir el recurso le devuelve a la escena 8</p>	
13	Igual que escena 11	Igual que en la escena 9. En el monitor de TV y desde un estado alfa a 0% e interpolado a 100% aparece un gran primer plano de Perla que dirá la solución adjunta	s_ga04_15 <i>“HAS SUPERADO EL SEGUNDO NIVEL. ENTRAS EN EL TERCER NIVEL”</i>	El recurso le transporta automáticamente a la escena 14	
14				<p>Van cayendo aleatoriamente cada vez que se inicie este juego y desde la parte superior de la pantalla del tetris las imágenes siguientes: <i>cucaracha ,cuerno ,cuchillo mosquito, quiosco, esquimal queso, raqueta, paquete.</i></p> <p>El alumno debe mover con los botones de desplazamiento del recurso</p>	<p>i_ga_04_22, i_ga_04_24, i_ga_04_33, i_ga_04_34, i_ga_04_35, i_ga_04_36, i_ga_04_37, i_ga_04_38</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 05: El cuarto de Perla

				<p><i>cada una de las imágenes hasta colocarlas en la zona de la etiqueta correspondiente.</i></p> <p><i>Sólo están activas o visibles 100% las etiquetas cu, que, qui e inactivas las ca, co (dado que no hay ninguna imagen que las contenga)</i></p> <p><i>Situaciones posibles:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El alumno consigue 21 puntos (Lo que equivale a 7 aciertos a la primera (7/9) o 6 a la primera y 3 a la tercera. (y otras variaciones) pasa a la escena 15 2. El alumno no consigue 21 puntos. En ese caso junto al marcador apareced el botón de “Repetir juego en cuyo caso le devuelve a la escena 14. 3. Si el alumno pulsa en salir el recurso le devuelve a la escena 8 	
15	Igual que escena 9	Igual que en la escena 9. En el monitor de TV y desde un estado alfa a 0% e interpolado a 100% aparece un gran primer plano de Perla que dirá la solución	s_ga04_16 <i>“HAS SUPERADO EL TERCER NIVEL. ENTRAS EN EL CUARTO NIVEL”</i>	El recurso le transporta automáticamente a la escena 16	



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 05: El cuarto de Perla

16	Juego del tetris	adjunta		<p>Van cayendo aleatoriamente cada vez que se inicie este juego y desde la parte superior de la pantalla del tetris las imágenes siguientes:</p> <p><i>cocina, casco, copa, mosquito, quiosco, periquito, chaqueta, croqueta, quesito.</i></p> <p>El alumno debe mover con los botones de desplazamiento del recurso cada una de las imágenes hasta colocarlas en la zona de la etiqueta correspondiente.</p> <p><i>Sólo están activas o visibles 100% las etiquetas co, que, qui e inactivas las ca, cu (dado que no hay ninguna imagen que las contenga)</i></p> <p>Situaciones posibles:</p> <p>1. El alumno consigue 21 puntos (Lo que equivale a 7 aciertos a la primera (7/9) o 6 a la primera y 3 a la tercera. (y otras variaciones) pasa a la escena 17</p> <p>2. El alumno no consigue 21 puntos. En ese caso junto al</p>	<p>i_ga_04_39, i_ga_04_40, i_ga_04_21, i_ga_04_34, i_ga_04_35 i_ga_04_14 i_ga_04_42 i_ga_04_43</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 05: El cuarto de Perla

				<p>marcador apareced el botón de “Repetir juego en cuyo caso le devuelve a la escena 16.</p> <p>3. Si el alumno pulsa en salir el recurso le devuelve a la escena 8</p>	
17	Igual que escena 9	Igual que en la escena 9. En el monitor de TV y desde un estado alfa a 0% e interpolado a 100% aparece un gran primer plano de Perla que dirá la solución adjunta	s_ga04_17 <i>“HAS SUPERADO EL CUARTO NIVEL. ENTRAS EN EL QUINTO Y ÚLTIMO NIVEL”</i>	El recurso le transporta automáticamente a la escena 18	
18	Juego del tetris <i>con etiquetas de texto NO IMÁGENES</i>			<p>Van cayendo aleatoriamente cada vez que se inicie este juego y desde la parte superior de la pantalla del tetris las ETIQUETAS (no imágenes) siguientes: <i>mercurio, vacuna, cuñado alquiler, máquina, esquina moqueta, parque, croqueta.</i></p> <p><i>El alumno debe mover con los botones de desplazamiento del recurso cada una de las ETIQUETAS hasta colocarlas en la zona de la SÍLABA correspondiente.</i></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 05: El cuarto de Perla

				<p><i>Todas las sílabas están visibles</i></p> <p>Situaciones posibles:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El alumno consigue 21 puntos (Lo que equivale a 7 aciertos a la primera (7/9) o 6 a la primera y 3 a la tercera. (y otras variaciones) pasa a la escena 19 2. El alumno no consigue 21 puntos. En ese caso junto al marcador apareced el botón de “Repetir juego en cuyo caso le devuelve a la escena 18. 3. Si el alumno pulsa en salir el recurso le devuelve a la escena 8 	
19	Igual que escena 9	Igual que en la escena 9. En el monitor de TV y desde un estado alfa a 0% e interpolado a 100% aparece un gran primer plano de Perla que dirá la solución adjunta	<p>s_ga04_18 <i>Enhorabuena. Has superado todos los niveles.</i></p>	El recurso le devuelve a la escena 8	
20	Perla	El escenario parte del mismo de la zona escena 8 y se presenta en zoom a primer plano de Perla con algún movimiento de ojos o coleta para dar tiempo a las	<p>s_ga04_06 <i>El dominó de las palabras ¡Está muy bien!</i></p> <p>s_ga04_19 <i>En este juego la última</i></p>	<p>Se oyen las locuciones correspondientes</p> <p>Cuando el alumno pulsa en el botón JUGAR-> pasa a la escena siguiente y da comienzo la actividad.</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 05: El cuarto de Perla

		tres locuciones y hacerlo dinámico (como si hablara realmente con el alumno)	<p><i>silaba de la palabra que representa la imagen de cada ficha es la primera silaba de la ficha siguiente.</i></p> <p>s_ga04_20</p> <p><i>Si estás preparado para empezar pulsa en JUGAR</i></p>	i_ga04_13	
21		<p>En la parte superior de la pantalla aparece el título del juego elegido “Dominó de palabras” y ”NIVEL: 1, 2, 3, 4, 5,6”. Sólo el nivel 1 está en color visible, los otros números en un estado alfa de bajo porcentaje (Conforme vayamos pasando de nivel se irán coloreando a 100%) TAMBIÉN PODRÍAMOS REPRESENTARLO POR UNA BARRA DE PROGRESIÓN Debe haber asimismo un botón de SALIR i_ga04_102 que al ser pulsado devuelve al alumno a la escena 1</p> <p>Bajo el título y en un lateral, una ficha con una imagen. En este primer caso (y primer nivel la ficha e imagen es: i_ga04_25 barco). Bajo ella una etiqueta con su nombre.</p> <p>En la parte inferior de la pantalla aparecen otras fichas (imágenes i_ga04_44, i_ga04_45, i_ga04_46) sin nombre) que deben encajar con la anterior.</p> <p>Son (en este nivel sólo 2) – cometa – tacón</p> <p><i>El alumno debe pulsar la imagen de la cometa y arrastrarla hasta encajarla (por aproximación) a la del barco. Sólo cuando se encaje correctamente aparecerá debajo su palabra escrita.</i></p> <p><i>A continuación es de esperar que lo haga igual con la palabra tacón Si esto ocurre s_ga04_14 y pasa al nivel 2 (escena siguiente) El final y principio de cada palabra deben ser del mismo color.</i></p> <p><i>Si el alumno falla la ficha no se colocará encajada si no que volverá a su sitio .El recurso debe registrar los intentos y aciertos de cada juego para poder ser impresos por el profesor. Asimismo figurará en él, el título del juego, el orden correcto del ejercicio. Y los movimientos realizados por el alumno.</i></p> <p><i>Dado que hay sólo dos palabras para colocar, si el alumno comete tres fallos se le devuelve a la escena anterior.</i></p>			
22		<p>Niveles 1, 2 activados</p> <p>El proceso es el mismo pero con las imágenes correspondientes a estas palabras boca – calcetines – esquimal (i_ga04_36, i_ga04_47, i_ga04_48)</p> <p><i>Si el alumno comete tres fallos se le devuelve a la escena 21. En caso contrario ocurre pasa a la escena 23</i></p>			
23		Ahora es similar a lo anterior pero no aparecen imágenes. Sólo texto. Las imágenes aparecerán cuando lo haya ordenado correctamente. Las			



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 05: El cuarto de Perla

		<p>palabras son: Saco, copa, pala, lata i_ga04_21, i_ga04_29, i_ga04_49, i_ga04_50 Cuando las coloque ordenadamente le saldrán los dibujos encima de cada una de ellas. Si comete cuatro fallos le devuelve a la escena anterior. Si comete menos de cuatro fallos se oye la locución s_ga04_15 -> pasa a la escena 23 y está en el nivel 3.</p>
24		<p>Niveles 1, 2, 3 activados En la parte superior ahora aparecen visibles los números 1,2 y 3 de los niveles y el resto permanece en el mismo estado que estaban. La actividad es similar a las escenas 21 y 22 pero con foca – casa – saco – copa – paquete. i_ga04_51, i_ga04_16, i_ga04_21, i_ga04_29, i_ga04_38 <i>Si el alumno comete tres fallos Le devuelve a la escena 22. En caso contrario pasa a la escena 25</i></p>
24 bis		<p>Similar a la escena 23 pero con las palabras mosca – casa- sapo- polo – loro i_ga04_16, i_ga04_52, i_ga04_53, i_ga04_54, i_ga04_55 <i>Si el alumno comete tres fallos le devuelve a la escena anterior(24) En caso contrario se oye la locución s_ga04_16 pasa a la escena siguiente y cambia de nivel(Pasa al nivel 4)</i></p>
24.2		<p>En la parte superior ahora aparecen visibles los números 1, 2, 3,4 de los niveles y el resto permanece en el mismo estado que estaban. La actividad es similar a las escenas 21, 22 y 24 pero con las palabras e imágenes - carta – taza – zapato – tomate – teja – jamón i_ga_04_56, i_ga_04_57, i_ga_04_58, i_ga_04_59, i_ga_04_60, i_ga_04_61 <i>En esta ocasión bajamos a dos fallos. Si los comete se reinicia el juego en esta misma escena pero con las palabras base aleatoriamente colocadas salvo la primera que es la de partida del juego. Si comete menos de dos fallos pasa a la escena siguiente</i></p>
25		<p>Aparecen sólo las etiquetas de las palabras. La primera colocada en la parte superior porque es la que da inicio al juego, el resto aleatoriamente desordenadas en la parte inferior. Las etiquetas son .- quiosco – cocodrilo – lobo – botella – llave – vela – lavadora i_ga04_28, i_ga04_62, i_ga04_63, i_ga04_64, i_ga04_65, i_ga04_66 <i>Cuando lo complete le saldrán los dibujos. Si comete dos fallos se reinicia el juego en la misma escena y las fichas vuelven a salir aleatoriamente desordenadas. Si comete seis fallos (es decir que lo ha intentado en tres ocasiones y en cada una de ellas ha cometido dos o más fallos, el recurso le devuelve a la escena 24). Si pasa el nivel correctamente se oye la locución s_ga04_17 y pasa al quinto nivel</i></p>
26		<p>Estamos ahora en el nivel 5 (Por tanto en estado 100%% los números de nivel : 1, 2, 3, 4,5) En este caso le aparecerán desordenadas y sin ficha o palabra de inicio una de las canas de nivel1, otras de las de nivel 2 y otra de las de nivel 3. Si acierta pasa al nivel 5 y último.</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 05: El cuarto de Perla

		<p>Si comete dos fallos en la primera, se le reinicia en este nivel, Si comete tres fallos en la segunda se le reinicia en este nivel, lo mismo que si comete cuatro fallos en la tercera. Si acierta pasa al nivel siguiente (nivel 6). Se oye la locución s_ga04_21</p>				
27		<p>Nivel 6 y último. Todos los números de nivel coloreados. Ahora se le proporcionan etiquetas en blanco, de modo que invente palabras encadenadas. El recurso sólo debe detectar que la última sílaba de cada etiqueta coincida con la primera de la siguiente. Si lo consigue pasa a la escena 28. En caso contrario se le reinicia en esta escena y las etiquetas vacías se le vuelven a desordenar aleatoriamente.</p> <p style="text-align: center;"> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> - <input type="text"/> <input type="text"/> </p>				
28			s_ga04_18	El recurso le devuelve a la escena 8		
29	Escena 20	Coincide con la escena 20	<p>s_ga04_07 <i>Si te gustan las carta tengo una baraja de rimas</i></p> <p>s_ga04_22: <i>”Es muy fácil. Cada carta tiene una imagen, u sonido o una palabra. Debes emparejar las que tengan la misma rima.</i></p> <p>s_ga04_20 <i>Si estás preparado para empezar pulsa en JUGAR</i></p>	<p>Cuando el alumno pulsa en el botón JUGAR accede a la escena siguiente (30) que da paso al inicio de la actividad</p>	i_ga04_12	
30		<p>Un juego tipo “memory” en el que aparecen en pantalla ocho cartas. Son cuatro parejas de que riman. El alumno debe ir emparejándolas. Para cada palabra hay</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 05: El cuarto de Perla

1. Una imagen significativa de la misma.
2. Una locución en la que se escucha la palabra en cuestión.
3. Una etiqueta con la palabra escrita en mayúsculas.

En cada tirada (juego), salen aleatoriamente colocadas las ocho cartas. Y cada una de ellas muestra, también aleatoriamente, la imagen o la locución o la etiqueta de la palabra pudiéndose dar el caso de que, salieran en una tirada, las ocho cartas con locuciones u ocho dibujos o ocho etiquetas.

El funcionamiento del juego se concibe así:

Se precisará un botón de avance en esa pantalla para pasar de un nivel a otro.

1. Las ocho cartas muestran el dorso de las mismas (podría ser una imagen de Perla al estilo de los “monos” del rabino)
2. El alumno selecciona con un clic, una de las ocho cartas.
3. La carta muestra su cara y en ella aleatoriamente ha salido una locución representada por el altavoz **i_ga04_101**, una imagen o una palabra.
4. El alumno selecciona, con otro clic, otra de las cartas para buscar su pareja de rima.
5. Esta segunda carta muestra su cara. Si es errónea las dos cartas se vuelven del revés. Si es correcta una carta se superpone sobre la otra de modo que nos queda la locución y la imagen o la etiqueta en la misma cara de la carta.
6. Se procede a una nueva selección de cartas hasta terminar las cuatro parejas.
7. Cuando están completadas, las cartas no desaparecen automáticamente para pasar a un nivel superior si no que permanecen hasta que el alumno pulse en el botón siguiente. Esto ayudará a reforzar la visualización de la selección al tiempo que permite que el alumno puede oír las locuciones otra vez si lo deseara.

El recurso registra las elecciones que ha hecho el alumno en cada uno de los niveles. Deber poder ser impreso por el profesor o el alumno para saber lo que ha realizado y debería mostrar también si ha sido sonido, imagen o etiqueta de modo que podría quedar algo así:

Maceta (sonido) – Maleta (imagen ->No es correcto en el intento 1

Camión (imagen)- Avión (palabras)-> Correcto en el intento 2

Nivel: 1

Las palabras (etiquetas, locución o imágenes) de este nivel son

1: Maceta – maleta; avión – camión; pato – gato; cenicero – lapicero.

Soluciones. **s_ga_a04_23, s_ga_a04_24, s_ga_a04_25, s_ga_a04_26, s_ga_a04_27, s_ga_a04_28, s_ga_a04_29, s_ga_a04_30**

Imágenes: i_ga_04_67, i_ga_04_68, i_ga_04_69, i_ga_04_70, i_ga_04_71, i_ga_04_72, i_ga_04_73, i_ga_04_74

Cuando el alumno pulsa en el botón de avance o siguiente se oye la locución **s_ga04_14** de cambio de nivel y accede a la escena31



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 05: El cuarto de Perla

31		<p>Nivel 2 (igual que la escena 30) Pera – cartera; morcilla – silla; raqueta – chaqueta; anillo: martillo Soluciones: s_ga_a04_31, s_ga_a04_32, s_ga_a04_33, s_ga_a04_34, s_ga_a04_35, s_ga_a04_36, s_ga_a04_37, s_ga_a04_38 Imágenes: i_ga_04_75, i_ga_04_76, i_ga_04_77, i_ga_04_78, i_ga_04_37, i_ga_04_41, i_ga_04_79, i_ga_04_80 Cuando el alumno pulsa en el botón de avance se oye la locución s_ga04_15 de cambio de nivel y accede a la escena 32</p>				
32		<p>Nivel 3 (igual que la escena 30) Juego 3: bizcocho – ocho; collar – manillar; serpiente – diente; cuna – luna. Soluciones : s_ga_a04_39, s_ga_a04_40, s_ga_a04_41, s_ga_a04_42, s_ga_a04_43, s_ga_a04_44, s_ga_a04_45, s_ga_a04_46</p> <p>Imágenes: i_ga04_81, i_ga04_82, i_ga04_20, i_ga04_85, i_ga04_83, i_ga04_84, i_ga04_81, 31, i_ga04_86 Cuando el alumno pulsa en el botón de avance o siguiente para cambiar se oye la locución s_ga04_16 de cambio de nivel y accede de a la escena 33</p>				
33		<p>Nivel 4 (igual que la escena 30) Juego 4: anillo – martillo; raqueta – croqueta; bellota – pelota; trompeta – marioneta Soluciones: s_ga_a04_37, s_ga_a04_38, s_ga_a04_47, s_ga_a04_48, s_ga_a04_49, s_ga_a04_50, s_ga_a04_51, s_ga_a04_52 Imágenes : i_ga_04_79, i_ga_04_80, i_ga_04_37, i_ga_04_42, i_ga_04_86, i_ga_04_87, i_ga_04_88, i_ga_04_89, i_ga_04_90 Cuando el alumno pulsa en el botón de avance o siguiente para cambiar de nivel se oye la locución s_ga04_17 de cambio de nivel y accede a la escena 34</p>				
34		<p>Nivel 5 (igual que la escena 30) ÚLTIMO NIVEL En este nivel se muestran 6 parejas de cartas Y PUEDEN SALIR ALEATORIAMENTE cualquiera de las parejas de cartas de todos los niveles anteriores. Habrà: 1. Un botón i_ga04_109 de “Volver a jugar” que le reinicia en esta escena con otra tirada aleatoria 2. Un botón i_ga04_110 de “terminar el juego “ y que le devuelve a la escena 1 3. Cuando termine la actividad se oirá la locución s_ga04_18</p>				
35		<p>Similar al de la escena 20 pero con las soluciones correspondientes.</p>	<p>s_ga04_55 <i>Este juego consiste en tocar el bombo para que se ponga en movimiento. De él sale una bolita con un</i></p>	<p>Si el alumno pulsa en JUGAR pasa a la escena siguiente y da inicio al juego.</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 05: El cuarto de Perla

			<p><i>nombre. Colócala en el lugar que corresponda del cartón. Si no corresponde a ninguna imagen devuélvela al bombo</i></p> <p>s_ga04_20</p> <p><i>Si estás preparado para empezar pulsa en JUGAR</i></p>			
36		<p>BINGO. <u>Se concibe del modo siguiente:</u></p> <p>Hay un bombo tipo lotería con bolitas dentro que llevan (aunque no se vean) palabras escritas. El alumno pulsa en el brazo del bombo. Este gira varias veces y suena el movimiento de las bolitas s_ga04_66. Se para y cae una bolita que lleva un nombre escrito. En la parte inferior de la pantalla hay un cartón de bingo con dibujos. El alumno debe arrastrar la bolita al dibujo correspondiente del cartón. Cuando tenga una línea llena se oirá que Perla grita ¡Línea! (s_ga04_52) Cuando tenga un cartón lleno se oirá que Perla grita ¡Bingo! (locución s_ga04_53) Y se le da la oportunidad de jugar otra vez si lo desea. Será necesario dos botones uno de “terminar juego” que le devuelve a la escena 1 y otro de “Nueva tirada” que reinicia el juego en el nivel siguiente.</p> <p>En el bombo del bingo estarán (aparentemente) las 27 palabras que componen los tres cartones de trabajo. Las palabras irán saliendo aleatoriamente. Las palabras de los cartones son fijas para cada cartón aunque dentro de él irán colocadas aleatoriamente cada vez que se inicie el juego.</p> <p>Los cartones tienen 9 imágenes distribuidas en tres filas y tres columnas. Debajo de cada imagen habrá un espacio (o hueco) para colocar la bolita con su nombre (Si por razones técnicas no es posible o visualmente no queda bien se podría colocar encima de la imagen y que desaparezca ésta, quedando la bolita únicamente. Si el alumno se equivoca en la colocación de la bola en la casilla correspondiente, la bolita volverá al sitio de caída para poder ser recolocada nuevamente. Si la palabra de la bolita, no corresponde a ninguna imagen en el cartón, el alumno deberá arrastrarla al bombo nuevamente</p> <p>Cartón número 1 Imágenes y palabras: <i>vela, veinte, avellana, llave, abeja, bellota, ventana, boina, burro.</i> Imágenes: (i_ga_04_65, i_ga_04_91, i_ga_04_92, i_ga_04_64, i_ga_04_93, i_ga_04_87, i_ga_04_94, i_ga_04_95, i_ga_04_96) Al terminar el cartón el alumno puede volver a jugar en cuyo caso pasa a la escena 37. Puede abandonar el juego en cuyo caso pasa a la escena 1.</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 05: El cuarto de Perla

37		<p>Cartón número 2 <i>Mosquito, quiosco, croqueta, queso, chaqueta, raqueta, barco, bigote, novia</i> <i>Imágenes: i_ga_04_34, i_ga_04_35, i_ga_04_37, i_ga_04_42, i_ga_04_41, i_ga_04_46, i_ga_04_97, i_ga_04_98</i> Al terminar el cartón el alumno puede volver a jugar en cuyo caso pasa a la escena 38. Puede abandonar el juego en cuyo caso pasa a la escena 1.</p>			
38		<p>Cartón número 3 <i>cocodrilo, lobo, botella, cartera, morcilla, cuna, violín, maceta, cenicero</i> <i>Imágenes. i_ga_04_28, i_ga_04_62, i_ga_04_63, i_ga_04_76, i_ga_04_77, i_ga_04_31, i_ga_04_99, i_ga_04_67, i_ga_04_73</i> Al terminar el cartón el alumno puede volver a jugar en cuyo caso pasa a la escena 39. Puede abandonar el juego en cuyo caso pasa a la escena 1.</p>			
39		<p>Cartón número 4 Las nueve imágenes pueden ser ahora totalmente aleatorias de todas las palabras anteriores. PODEMOS APROVECHAR TAMBIÉN PALABRAS O IMÁGENES Y SONIDOS DE OTRAS ACTIVIDADES DEL RECURSO... EL BINGO AHORA PODRÍA NO SER SÓLO DE ASOCIACION PALABRA IMAGEN SI NO SONIDO – IMAGEN, SONIDO- PALABRA. PODEMOS REITERO APROVECHAR TODAS LAS IMÁGENES Y SUIONES ASÍ COMO ETIQUETAS QUE TENEMOS ELABORADAS. Al terminar el cartón el alumno puede volver a jugar en cuyo caso se le reinicia en esta escena donde todo vuelve salir aleatoriamente. Puede abandonar el juego en cuyo caso pasa a la escena 1.</p>			
40	<p>Similar a la escena 20 pero con un móvil</p>	<p>s_ga04_56 <i>“Veamos si tengo mensajes en el móvil”</i> s_ga04_20 <i>Si estás preparado para empezar pulsa en JUGAR</i></p>	<p>Si el alumno pulsa en JUGAR pasa a la escena 40</p>		
41		<p>EL MÓVIL DE PERLA <i>Con él podemos trabajar la comprensión de mensajes orales y escritos así como las horas y los días de la semana</i> Se concibe la actividad del modo siguiente: 1. <i>Suena un pitido de recepción de mensaje en el móvil</i> 2. <i>En el display del mismo se lee:”3 ✉r “Para escuchar ahora pulse el 1”Para leer ahora pulse el 2” Responder más tarde pulsa el 3 En cuyo caso le devuelve a la escena 1</i> 3. <i>Si el alumno pulsa el 1 o irá la locución correspondiente y se inicia la actividad que conlleva.</i> 4. <i>Si el alumno pulsa el 2 se le mostrará en el display del móvil el mensaje escrito y se da así inicio a la actividad correspondiente.</i> 5. <i>En cualquiera de los dos casos anteriores se actuará primero sobre un mensaje y se le harán tres preguntas y luego sobre cada uno de los otros y se le harán otras tres preguntas. .</i></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 05: El cuarto de Perla

		<p><i>En total, y en la base datos correspondiente a la actividad, hay 10 mensajes que podrían aparecer aleatoriamente.</i></p> <p>MENSAJE NÚMERO 1</p> <p>Locución s_ga04_57 y texto para el display del móvil. “Buenas tardes Perla. Soy la dentista. Llamo para recordarte que tienes cita el martes a las cinco de la tarde. Gracias. Hasta el martes Perla.”</p> <p>Perla pregunta al alumno s_ga04_68 ¿Quién ha llamado? s_ga04_68</p> <p>Imágenes número i_ga_04_111, i_ga_04_112, i_ga_04_113, i_ga_04_114, i_ga_04_115. Se muestran unas viñetas (o FOTOGRAFÍAS) con un carnicero, una dentista, un bombero, un maestro, una abuela. Se deja al criterio del grafista la selección de las imágenes para que pueda aprovechar otras elaboradas del recurso. El alumno debe hacer clic sobre el/la dentista. Si se equivoca se vuelve a oír/leer (según la opción elegida) el mensaje.</p> <p>Una vez contestada correctamente la pregunta anterior, Perla vuelve a preguntar al alumno s_ga04_69 Qué día tengo que ir al dentista? Se muestran los días de la semana a modo de calendario i_ga04_116 Si el alumno falla oír la locución (o la volverá a leer según la opción elegida) otra vez.</p> <p>Una vez contestada la pregunta correctamente, Perla vuelve a hacer otra al alumno s_ga04_70 ¿A qué hora tengo que ir? Se muestran unos relojes que marcan horas en punto. Entre ellas el de las cinco de la tarde que es el correcto. Dado que en este nivel serán siempre horas en punto o medias daría igual que fuera analógico o digital. i_ga04_117</p> <p>Una vez realizada correctamente la actividad, en el display del móvil se lee “Mensaje Contestado” y se da paso a la escena 42</p>
42		<p>MENSAJE N°2</p> <p>Locución s_ga04_58 y texto para el display del móvil ¡Hola! Soy el carnicero. Ya pueden venir a recoger los dos kilos de carne que me encargaron. Hasta luego.</p> <p>Perla pregunta al alumno s_ga04_68 ¿Quién ha llamado? Se muestran las mismas viñetas que en la escena anterior: i_ga04_111, i_ga04_112, i_ga04_113, i_ga04_114, i_ga04_115 un carnicero, una dentista, una bombero, un maestro, una abuela. El alumno debe hacer clic sobre el carnicero. Si se equivoca se vuelve a oír /leer el mensaje.</p> <p>Una vez contestada correctamente la actividad anterior Perla vuelve a preguntar al alumno s_ga04_71 ¿Qué tenemos que ir a recoger? Aparecen viñetas con fruta, verdura, pescado, carne, pan Aprovechar las imágenes del recurso de las recetas de cocina. Si el alumno</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 05: El cuarto de Perla

		<p>falla oirá la locución/podrá leer otra vez.</p> <p>Una vez contestada la actividad correctamente, Perla vuelve a hacer otra pregunta al alumno ¿Cuánta carne hemos encargado? s_ga04_72 Aparecen unas balanzas con carne en el platillo y en el marcador del peso 1 kilo, 2 kilos, 3 kilos, cuatro kilos. i_ga04_117, i_ga04_118, i_ga04_119, i_ga04_120, i_ga04_121</p> <p>Una vez realizada correctamente la actividad , en el display del móvil se lee “Mensaje Contestado” y se da paso a la escena 43</p>
43		<p>Mensaje nº3 Locución s_ga04_59 y texto para el display del móvil</p> <p>¡Hola, Perlita! soy la abuela. ¿Podréis venir a buscarme a la estación? Llego el miércoles a las 7 de la tarde. Hasta el miércoles. Un beso Perlita.</p> <p>Perla pregunta al s_ga04_68 ¿Quién ha llamado? Se muestran las mismas viñetas que en las escenas anteriores: i_ga04_111, i_ga04_112, i_ga04_113, i_ga04_114, i_ga04_115. El alumno debe hacer clic sobre la abuela. Si se equivoca se vuelve a oír el mensaje.</p> <p>Una vez contestada correctamente la actividad anterior, Perla vuelve a preguntar al alumno s_ga04_73 ¿Qué día viene la abuela? Se muestran calendario i_ga04_116 los días de la semana a modo de calendario. Si el alumno falla oirá/ podrá leer otra vez, la locución/texto.</p> <p>Una vez contestada correctamente la actividad anterior, Perla vuelve a hacer otra al alumno s_ga04_74 ¿A qué hora tengo que ir a buscar a la abuela a la estación? Aparecen unos relojes que marcan horas en punto i_ga04_117. Entre ellas el de las siete de la tarde que es el correcto</p> <p>Una vez realizada correctamente la actividad , en el display del móvil se lee “ Todos los mensajes se han contestado correctamente”</p> <p>Para mirar si hay nuevos mensajes pulsa el 4 (Se vuelve a repetir el mismo proceso es decir bloques de tres mensajes que saldrán aleatoriamente de entre los 9 de la base de datos del recurso. Pasamos a la escena 44 para ver otro bloque de tres mensajes diferentes) para abandonar el juego pulsa el 3 (Se da paso a la escena 1)</p>
44		<p>MENSAJE Nº4 Locución s_ga04_60 y texto para el display del móvil</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 05: El cuarto de Perla

		<p>-Hola Perla. Soy Coral ¿Puedo ir el domingo a las seis de la tarde a jugar a tu casa? Ya me llamarás. Adiós Perla pregunta al alumno s_ga04_68 ¿Quién ha llamado? Y aparecen unas etiquetas con nombres de amigos: Quique, Coral, Carolina, Lucía. El alumno debe hacer clic sobre Coral. Si se equivoca se vuelve a oír/leer el mensaje. Una vez contestada correctamente la pregunta anterior Perla vuelve a hacer otra: alumno s_ga04_75 ¿Qué día quiere venir Coral a jugar a casa? Aparecen los días de la semana a modo de calendario i_ga04_116. Si el alumno falla oír la locución otra vez/leerá el mensaje. Una vez contestada la pregunta correctamente, Perla vuelve hace la última alumno s_ga04_76 ¿A qué hora quiere venir Carolina a jugar? Aparecen unos relojes punto i_ga04_117 que marcan horas en punto. Entre ellas el de las seis de la tarde que es el correcto.</p>
45		<p style="text-align: center;">MENSAJE N°5 Locución s_ga04_61 y texto para el display del móvil -Perla te llamo de la panadería. Ya puedes venir a recoger la tarta que me encargaste. Perla pregunta s_ga04_68 ¿Quién ha llamado? Y aparecen unas viñetas i_ga04_122, i_ga04_112, i_ga04_113, i_ga04_114, i_ga04_115 con un panadero, una dentista, un bombero, un maestro, una abuela. El alumno debe hacer clic sobre el panadero. Si se equivoca se vuelve a oír el mensaje./leer el texto según proceda. Una vez contestada correctamente la pregunta anterior Perla vuelve a hacer otra s_ga04_77 ¿Qué tengo que ir a recoger? Aparecen viñetas de pasteles, tarta, pan, flanes. Aprovechar los recursos gráficos de la cocina Si el alumno contesta correctamente pasará a la escena siguiente.</p>
46		<p>MENSAJE N°6 Locución s_ga04_62 y texto para el display del móvil</p> <p>-¡Perla! Soy mamá. Llegaré a casa sobre las ocho. No te olvide de estudiar Hasta luego cariño. Perla pregunta al alumno s_ga04_68 ¿Quién ha llamado? Y aparecen unas etiquetas con las palabras: mamá, papá, abuelo, abuela. El proceso es igual que en los anteriores. Una vez contestada correctamente la pregunta Perla vuelve a hacer otra al alumno s_ga04_78 ¿A qué hora viene mamá? Aparecen unos relojes que marcan horas en punto. Entre ellos el de las ocho de la tarde que es el correcto. Se podría hacer otra pregunta s_ga04_79 ¿Qué tengo que hacer antes de que venga mamá? Y aparecer viñetas i_ga04_123, i_ga04_124, i_ga04_125, i_ga04_126, de Perla jugando en casa, estudiando, con la bicicleta, o con los peces de su pecera. Una vez realizada correctamente la actividad , en el display del móvil se lee “ Todos los mensajes se han contestado correctamente”</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 05: El cuarto de Perla

		<p>Para mirar si hay nuevos mensajes pulsa el 4 (Se vuelve a repetir el mismo proceso es decir bloques de tres mensajes que saldrán aleatoriamente de entre los 9 de la base de datos del recurso. Pasamos a la escena 47 para ver otro bloque de tres mensajes diferentes) para abandonar el juego pulsa el 3 (Se da paso a la escena 1)</p>
47		<p>MENSAJE N°7 Locución s_ga04_63 y texto para el display del móvil</p> <p>-¡Perla! Soy papá. Se me ha olvidado dar de comer a los peces. ¿Puedes hacerlo por mí? Gracias</p> <p>Perla pregunta al alumno s_ga04_68 ¿Quién ha llamado? Y aparecen unas etiquetas con las palabras: mamá, papá, abuelo, abuela. El proceso es igual que en los anteriores.</p> <p>Una vez contestada correctamente la pregunta anterior Perla hace una segunda pregunta s_ga04_80 ¿Qué tengo que hacer? Aparecen unas viñetas de de Perla jugando en casa, estudiando, con la bicicleta, o con los peces de su pecera. viñetas i_ga04_123, i_ga04_124, i_ga04_125, irga_04_126</p>
48		<p>MENSAJE N°8 Locución s_ga04_64 y texto para el display del móvil</p> <p>-¡Perla! Soy tu hermano. Si llama mi amigo Quique dile si podré ir a jugara a su casa el sábado a las once ¡Que no se te olvide!</p> <p>Perla pregunta al alumno s_ga04_81 ¿A quién tengo que dar el mensaje de mi hermano? Y aparecen unas etiquetas con las palabras: Quique, Carolina, Coral, Lucía. El proceso es igual que en los anteriores.</p> <p>Una vez contestada correctamente la pregunta anterior Perla vuelve a hacer otra pregunta s_ga04_82 ¿Qué día quiere ir mi hermano a casa de Quique? Aparecen los días de la semana a modo de calendario i_ga04_116</p> <p>Una vez contestada correctamente la pregunta anterior Perla vuelve a hacer otra al alumno s_ga04_83 ¿A qué hora quiere ir mi hermano a jugar con Quique? Aparecen unos relojes que marcan horas en punto i_ga04_117. Entre ellos el de las once que es el correcto.</p>
49		<p>MENSAJE N°9 Locución s_ga04_65 y texto para el display del móvil</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 05: El cuarto de Perla

		<p>-¡Perla! Soy mamá. Si llama papá dile que me pase a recoger por el trabajo a las dos en punto. Enseguida llegamos cariño.</p> <p>Perla pregunta al alumno s_ga04_68 ¿Quién ha llamado? Y aparecen unas etiquetas con las palabras: mamá, papá, abuelo, abuela, hermano. El proceso es igual que en los anteriores.</p> <p>Una vez contestada correctamente la pregunta anterior Perla vuelve a hacer una segunda s_ga04_84 ¿A qué hora tiene que ir papá a buscar a mamá? Aparecen unos relojes punto i_ga04_117 que marcan horas en punto. Entre ellos el de las dos que es el correcto.</p> <p>Una vez realizada correctamente la actividad , en el display del móvil se lee “ Todos los mensajes se han contestado correctamente”</p> <p>Para mirar si hay nuevos mensajes pulsa el 4 (Si el alumno ha REALIZADO LO 9 MENSAJE S Se leerá en el display “NO HAY MÁS MENSAJES” y el recurso le puede volver a la escena 1.</p>
50		<p>EL LIBRO DE LA SABIDURÍA (Podemos poner otro título si os parece).</p> <p>Con esta interactividad pretendemos que el alumno haga un recorrido por todos las interactividades anteriores, es decir por todos y cada uno de los diferentes juegos propuestos.</p> <p>Para ello se propone que salgan aleatoriamente tres actividades de cada uno de los juegos:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Tetris.2. Dominó de palabras3. Bingo4. Baraja de rimas5. Mensajes del móvil <p>Lo que implica la realización de 15 ejercicios. Cada ejercicio correcto se valora con 1000 puntos por lo que el máximo de puntos a conseguir es de 15000 puntos. Para conseguir el objetivo final deberá conseguir al menos 12.000 puntos (Es decir 12 de los 15 que se le proponen).</p>