



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

Segundo Ciclo. Unidad 02. El faro. "El faro de las palabras".

Número de escena	Personajes	Escenario	Locución o narración	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
Escena 1. Escenario general de la unidad. Vista general del interior del faro.	<p>Personaje adulto varón, sesenta años, barba blanca, gorra, chubasquero, etc. aspecto paternal. Es Clemente, el farero. Éste abrirá la puerta y entrará en el escenario, deambula por él mientras se escucha la primera locución.</p>	<p>Escenario interior de un faro. Habitación circular, con tres grandes ventanales con vistas al mar y costa de acantilados, también con una puerta por la que entrarán los personajes. Paredes de ladrillo amarillo, mínima decoración marinera, todo muy limpio y despejado. Una gran linterna con foco y espejos. Techo en forma de cúpula, ventanales celestes. El primer ventanal tiene escrita la palabra "Entrevista". El segundo ventanal tiene escrita la palabra "Nombres". El tercer ventanal la palabra "Vocabulario".</p>	<p>Sonidos marinos: olas, gaviotas, etc.</p> <p>Sonidos: ruido de pasos. Ruido de una llave al introducirse en una cerradura, chirrido de una puerta al abrirse.</p> <p>1.Voz infantil: "Hola amigos, estamos dentro de un faro, es el faro de las palabras. Aquí vive Clemente, uno de los últimos fareros que existen, porque hoy en día casi todos los faros son automáticos. Con el aprenderéis muchas cosas. En cada ventana tenéis una actividad. Adelante".</p>	<p>Al hacer clic o activar el edificio del faro en el escenario general del ciclo, pasaremos al escenario de su interior. Automáticamente, la puerta se abrirá y entrará el personaje. En el escenario habrá tres zonas sensibles, los tres ventanales, donde se insertarán los ejercicios.</p>	<p>Sencilla animación: el personaje Clemente entra por la puerta y deambula por el escenario mientras se escucha la primera locución.</p> <p>Mientras habla emergerán progresivamente el título de los tres ejercicios en los tres ventanales. Los títulos son "Entrevista", "Nombres" y "Vocabulario".</p>

Número de escena	Personajes	Escenario	Locución o narración	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
<p>Escena 2. Ventanal de la entrevista.</p> <p>Objeto 1. Entrevista.</p> <p>Ejercicio 1.1. Entrevista.</p> <p>(Escucha y comprensión oral)</p>	Busto parlante de Perla, en un globo (opcional).	Pantalla con fondo de mar, cielo y nubes, muy suave, que permita ser fondo para insertar textos escritos.	<p>2. Voz infantil: "¿Quieres hacerle algunas preguntas a Clemente? Elige tú el orden y no te olvides de ninguna".</p> <p>3. Voz adulta, hasta la locución 9: "Os lo explico enseguida. Un faro es una torre situada cerca de la costa, allí donde transcurren las rutas de navegación de los barcos. En algunas ocasiones se encuentran situados mar adentro, a cierta distancia de la costa."</p> <p>4. "De una luz y de espejos. Los faros disponen en su parte superior de una lámpara potente, así como de unos espejos que giran a su alrededor. Los espejos disponen de unas aberturas, diferentes en cada faro."</p> <p>5. "Muy sencillo. La</p>	<p>En el ventanal aparece el texto escrito de las 7 preguntas. Cuando el niño haga clic sobre las preguntas o las active con el cursor y la tecla de enter, deberá emerger la locución de la respuesta y en un faldón inferior correrá el texto escrito. Cuando el usuario haya activado todas las preguntas, se deberá cargar la segunda parte del ejercicio:</p> <p>a. ¿Qué es un faro? ¿Dónde puede verse? (al activar emerge la locución 3)</p> <p>b. ¿De qué partes se compone? (al activar emerge la locución 4)</p> <p>c. ¿Cómo funcionan? (al activar emerge la locución 5)</p> <p>d. Clemente, ¿en qué consiste tu trabajo de farero? (al activar emerge</p>	<p>Cuando el usuario active la primera zona sensible del escenario general, aparecerá en forma de zoom un ventanal, es decir, un fondo de pantalla casi neutro, tipo cielo de Windows, con el fondo muy difuminado de vistas marinas, como si fuera un ventanal del faro. En el cristal aparecerán las preguntas que contestará el farero con locuciones sonoras.</p>

Número de escena	Personajes	Escenario	Locución o narración	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
			<p>lámpara emite haces de luz a través de las aberturas, dando vueltas completas. Los barcos ven la luz del faro, que les advierte de la proximidad de la costa, pero también saben de qué faro se trata y, de esta forma, frente a qué punto de la costa se encuentran.”</p> <p>6.“Antes, los faros tenían un farero o <i>guardafaros</i> que acostumbraba a vivir en el mismo faro, y que debía ocuparse del mantenimiento y de la limpieza del faro, sobre todo de las instalaciones luminosas. Nuestra responsabilidad era muy grande.”</p> <p>7.“Los modernos sistemas de navegación por satélite, como el GPS, están haciendo innecesarios los faros.</p>	<p>la locución 6)</p> <p>e. ¿Por qué ya quedan pocos fareros? (al activar emerge la locución 7)</p> <p>f. ¿Qué es un sistema de navegación por satélite? (al activar emerge la locución 8)</p> <p>g. ¿Cuál debe ser entonces el futuro de los faros? (al activar emerge la locución 9)</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
Segundo ciclo.

Número de escena	Personajes	Escenario	Locución o narración	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
			<p>Actualmente, los que siguen en uso son en su mayoría de automáticos y vigilados a distancia. Cuando me llegue la edad de la jubilación pondrán un faro automático.”</p> <p>8.”Digamos que es una constelación de satélites que transmite señales para el posicionamiento y localización en cualquier parte del globo terrestre. Este sistema ya lo llevan algunos coches, es una pantalla situada al lado del conductor. El GPS o navegador, como se llama usualmente, nos marca en todo momento la posición en la que nos encontramos.</p> <p>9.”Son construcciones que forman parte de nuestro pasado, su presencia es historia de la navegación y del progreso humano. Los faros deben</p>		

Número de escena	Personajes	Escenario	Locución o narración	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
			conservarse y servir de museos del mar. Así todos seguiremos aprendiendo cosas".		
<p>Escena 3</p> <p>Ejercicio 1.2. Preguntas Verdadero-Falso</p> <p>(Comprobación de la comprensión oral, comprensión escrita de las preguntas).</p>		Pantalla con fondo de mar, cielo y nubes, muy suave, que permita ser fondo para insertar textos escritos.	10.Voz infantil "¿Qué tal? ¿Has aprendido mucho con Clemente el farero? ¿Seguro? ¿Te atreves a jugar? Elige la respuesta correcta, utiliza el teclado, la v para las frases verdaderas, la f para las falsas:"	<p>Cuando el usuario haya activado todas las preguntas, se deberá cargar la segunda parte del ejercicio, una actividad de comprobación de la comprensión mediante preguntas de verdadero/falso. La locución 9 sirve de introducción. Las 10 frases se deben cargar aleatoriamente cada vez que se abra el ejercicio.</p> <p>Busto parlante de Perla, con el bucle de hablar. Ejercicio. Emerge una frase</p>	<p>Frases:</p> <p>a. Un faro está situado al pie de una torre. F.</p> <p>b. Los faros disponen de una lámpara muy potente y unos espejos. V.</p> <p>c. Los barcos conocen la proximidad de la costa por la luz de los faros. V.</p> <p>d. Un GPS o navegador es el sistema que llevan los faros automáticos. F.</p>

Número de escena	Personajes	Escenario	Locución o narración	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
				<p>en la pantalla, si el usuario pulsa la tecla correcta, las palabras de la frase se vuelven de color verde y emiten destellos; si pulsa la tecla incorrecta, las palabras se vuelven de color rojo y emiten destellos.</p> <p>El niño deberá pulsar la tecla v del teclado si cree que la respuesta es verdadera; la tecla f si cree que es falsa.</p> <p>Cuando el usuario conteste a todas las preguntas saldrá un mensaje de felicitación, un letrero "Prueba del ventanal de la entrevista superada" y lo devolverá al escenario general.</p>	<p>e. Hoy en día casi todos los faros son automáticos. V.</p> <p>f. Un GPS es un videojuego con el que se entretiene Clemente en el faro. F.</p> <p>g. Un guardafaros es un guardia que vigila los faros por la noche. F.</p> <p>h. Un guardafaros se ocupa de la limpieza y mantenimiento del faro. V.</p> <p>i. Cuando Clemente se jubile, otro farero ocupará su puesto. F.</p> <p>j. El GPS o navegador es un sistema de navegación que cada vez se usa más, hasta en los coches. V.</p>

Número de escena	Personajes	Escenario	Locución o narración	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
<p>Escena 4 “Ventanal de los nombres”.</p> <p>Objeto 2. Nombres.</p> <p>Ejercicio 2.1. Lectura del texto.</p>		Pantalla con fondo de mar, cielo y nubes.	<p>11. “A continuación, leerás un texto titulado “La isla de Alborán”. La palabra “isla” es un nombre, el nombre que utilizamos para nombrar todas las porciones de tierra rodeadas de agua por todas partes. Isla es un nombre común. La palabra “Alborán” es un nombre propio, el nombre que utilizamos para nombrar una isla solamente, la isla de la que habla el texto. Cuando termines de leerlo, pulsa el botón de fin”.</p>	<p>Cuando termine la locución 11 aparecerá el texto “La isla de Alborán” escrito en la pantalla. Al final del texto habrá un botón de fin que al pulsarlo active la segunda parte del ejercicio. El texto es el siguiente:</p> <p>LA ISLA DE ALBORÁN</p> <p><i>La Isla de Alborán es un islote español del mar Mediterráneo de origen volcánico, entre el litoral andaluz y el norte del continente de África, a unos noventa kilómetros de la ciudad de Almería. A cien metros se sitúa el Islote de la Nube. En el centro de la isla hay un canal subterráneo que la traspasa de parte a parte y es navegable con buen tiempo denominado de las Morenas.</i></p> <p><i>El nombre de Alborán procede del corsario Al-</i></p>	<p>Cuando el usuario active la segunda zona sensible del escenario general, aparecerá en forma de zoom un ventanal, es decir, un fondo de pantalla casi neutro, de iguales características al resto.</p> <p>Cuando termine la locución 11, aparecerá en el ventanal el texto.</p> <p>Tras la locución, aparecerá en la pantalla el siguiente texto escrito:</p>

Número de escena	Personajes	Escenario	Locución o narración	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
				<p>Borany quien utilizó este islote como lugar de refugio para el asalto de navíos mercantes en aguas del Estrecho de Gibraltar, así como para atacar las costas almerienses. La Isla de Alborán fue tomada por la nación de España en 1540, cuando una escuadra de galeras al mando del capitán Bernardino Mendoza se enfrentó a una flota al mando de los corsarios Caramaní y Alí Hamet, antiguos aliados del pirata Barbarroja, que regresaban a la ciudad de Argel tras haber saqueado la costa de Cádiz.</p>	
<p>Escena 5.</p> <p>Ventanal con el texto y cajón en la parte inferior.</p> <p>Ejercicio 2.2.</p> <p>Mover nombres</p>		Ventanal con texto del ejercicio. Cajón hueco en la parte inferior.	12. "El texto que acabas de leer tiene varios nombres propios, de lugares y de personas. Búscalos y llévalos hasta el cajón situado debajo del texto.	<p>Cuando el usuario pulse el botón de fin, se activará la locución 12 y los nombres en negrita del texto se podrán arrastrar a un cajón que aparecerá en la parte inferior. Todas las palabras se podrán mover pero los que no sean nombres</p>	<p>Los nombres propios son:</p> <p>Alborán – Mediterráneo – África – Almería - La Nube – Las Morenas – Al-Borany- Gibraltar – España – Bernardino Mendoza – Caramaní – Alí</p>

Número de escena	Personajes	Escenario	Locución o narración	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
propios a un cajón hueco.				propios volverán a su sitio. Cuando todos los nombres propios estén en el cajón, emergerá un mensaje de felicitación y se activará la tercera parte del ejercicio.	Hamet – Barbarroja - Argel – Cádiz
Escena 6. Tablas de clasificación de 2x8.. Ejercicio 2.3. Clasificar nombres propios de lugar y nombres de persona		Ventanal con una tabla de dos columnas. La primera tiene por título "Nombres de lugar"; la segunda "Nombres de persona".	13. "Ahora coloca los nombres propios de la lista en estas dos columnas, la primera de nombres de lugar y la segunda de nombres de persona, según corresponda. Suerte".	Una tabla de dos columnas, "nombres de lugar" y "nombres de persona". Se activará la locución 13. El usuario deberá clasificar los nombres propios, los de persona y los de lugar. Cuando todos los nombres estén en su columna, se activará la cuarta parte del ejercicio.	Nombres de lugar: Alborán, Mediterráneo, África, Las Morenas, Gibraltar, España, Argel, Cádiz. Nombres de persona: Al Borany, Bernardino Mendoza, Caramaní, Alí Hamet, Barbarroja.
Escena 7. Tabla de clasificación de 2x8. Ejercicio 2.4. Unir nombres comunes y nombres propios de lugar.		Ventanal con una tabla de dos columnas. La primera tiene por título "Nombre común"; la segunda "Nombre propio". Nombres en horizontal en la parte inferior.	14. "Muy bien. Ya los tenemos ordenados. Sigamos colocando nombres en su sitio. Ahora, coloca el nombre propio al lado de su nombre común correspondiente. Recuerda: "Alborán" es el nombre propio e "isla" el nombre común. Primero los nombres de lugar.	Una tabla de dos columnas y ocho filas. En la primera columna, los ocho nombres comunes. En la segunda columna el nombre propio de Alborán solamente. En un faldón inferior, los siete nombres propios restantes, listos para arrastrar o mover a la tabla. Cuando el usuario conteste a todas las preguntas saldrá un	Isla / Alborán Mar / Mediterráneo Continente / África Ciudad/ Almería Islote / de la Nube

Número de escena	Personajes	Escenario	Locución o narración	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
				mensaje de felicitación y lo devolverá al escenario general.	Canal / de las morenas Ciudad / Argel Estrecho / de Gibraltar
Escena 8. Tabla de clasificación de 2x5. Ejercicio 2.5. Unir nombres comunes y nombres propios de persona.		Ventanal con una tabla de dos columnas. La primera tiene por título "Nombre común"; la segunda "Nombre propio". Nombres en horizontal en la parte inferior.	15. "Muy bien. Ahora los nombres de persona".	Una tabla de dos columnas y cinco filas. En la primera, los cinco nombres comunes; en la segunda, ninguno. El usuario deberá arrastrar o mover el nombre propio para unirlo a su correspondiente nombre común.	Corsario / Al-Borany Capitán / Bernardino de Mendoza Corsario / Cariomaní Corsario / Alí Hamet Pirata / Barbarroja
Escena 9. Cinco Frases incompletas con tres palabras de opciones Ejercicio 2.6. Completar frases con opción múltiple (una		Ventanal con cinco frases y debajo de cada una de ellas las tres palabras como opción.	16. "Todo muy bien. Ahora la última prueba del ventanal de los nombres. Elige el nombre correcto para completar la frase":	En el centro del área de trabajo, aparecerán las cinco frases con el hueco del nombre que falta; debajo de cada una de ellas los tres nombres para mover o arrastrar. En cualquier momento de la actividad podrán utilizar la opción de comprobar, y aparecerán el número de	a---El nombre de Alborán procede del corsario Al-Borany/Caramaní/Barbarroja b---En el centro de la isla se halla el canal de la nube/las morenas/de la roca c---Al-Borany utilizaba la

Número de escena	Personajes	Escenario	Locución o narración	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
entre tres)				aciertos y el número de errores. Cuando el usuario coloque correctamente las palabras en sus huecos, emergerá un mensaje de felicitación, un letrero "Prueba del ventanal de los nombres superada".	<p>isla para saquear las costas de Argel//Almería/África</p> <p>d---La isla fue conquistada por el capitán Alí Hamet/Bernardino Barbarroja/Bernardino Mendoza</p> <p>e--- Caramany era un antiguo aliado del pirata Bernardino/ Barbarroja/ Alborán.</p>
<p>Escena 10.</p> <p>Ventanal del Vocabulario.</p> <p>Objeto 3. Vocabulario.</p> <p>Ejercicio 3.1. Sopa de letras.</p>		<p>Cuando el usuario active la tercera zona sensible del escenario general, aparecerá en forma de zoom un ventanal, es decir, un fondo de pantalla casi neutro, de iguales características al resto.</p>	<p>17. "Esta es la ventana del vocabulario. Aquí podemos aprender palabras nuevas y jugar con ellas. En esta sopa de letras hay varias palabras escondidas que tienen que ver con los faros y con el mar. A ver si las encuentras. Marca todas sus letras y aparecerá. Suerte".</p>	<p>Cuando el usuario active la tercera zona sensible del escenario general, deberá aparecer en forma de zoom un ventanal, es decir, un fondo de pantalla casi neutro, de iguales características al resto. Allí aparecerá la sopa de letras (en hoja anexa) Cuando el usuario marque todas las palabras, saldrá un mensaje de felicitación y se cargará la segunda parte del ejercicio.</p>	<p>En la sopa se pueden marcar todas las letras y sus grafías cambiarán ligeramente de aspecto, más resaltada, pero cuando se marquen por orden de la primera a la última las letras de una palabra, ésta quedará resaltada, como en negrita, y ya serán "insensibles" a otras marcaciones, hasta que el usuario termine el ejercicio.</p>

Número de escena	Personajes	Escenario	Locución o narración	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
<p>Escena 11.</p> <p>Ventanal del vocabulario</p> <p>Ejercicio 3.2. Completar un texto.</p>		Ventanal con la sopa de letras sobreimpresionada.	18. "Oh, eso ha estado muy bien. Estas palabras pertenecían al siguiente texto. Mueve o arrástralas hasta su lugar correcto".	<p>En un faldón inferior aparecerán las palabras de la sopa de letras:</p> <p>En el centro de la pantalla aparecerá el texto, con huecos en vez de las palabras en rojo. Como opción de auto corrección, un botón de comprobar aciertos y errores</p> <p>El usuario podrá mover palabras a los huecos. En cualquier momento de la actividad podrán utilizar la opción de comprobar, y aparecerán el número de aciertos y el número de errores. Cuando el usuario coloque correctamente las palabras en sus huecos, emergerá un mensaje de felicitación, con un letrero "Prueba del ventanal del vocabulario superada".</p>	<p>Las palabras del faldón inferior son: "Navegación-patrón- playa-ancla-vela-bocana-puerto-remo-farero-torreón-costa."</p> <p>El texto es el siguiente:</p> <p>"Era un día espléndido para la navegación. Así pensó Pedro, el patrón del "Aguamarga", un precioso barco de vela. El sol comenzaba a brillar sobre la arena de la playa cuando Pedro subió el ancla y salió por la bocana del puerto. Un poco antes, saludó con el remo en alto a su amigo Clemente el farero, que desde su torreón vigilaba la costa".</p>
Escena 12. Escenario 1 con animación.	El farero Clemente y Perla	Escenario del interior del faro	Música de celebración. 19."Enhorabuena, niña, has completado todas las actividades te felicito por	Cuando en una misma sesión el usuario termine los tres ejercicios, se cargará el escenario	Animación del farero Clemente dando la mano a Perla, ésta con cara muy contenta inclinando



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

Número de escena	Personajes	Escenario	Locución o narración	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
			ello”.	general con animación.	la cabeza.



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

Anexo. Ejercicio 3.1. Sopa de letras

C	M	C	O	S	T	A	Y	A	M
E	L	F	V	A	Y	N	S	T	A
N	A	V	E	G	A	C	I	O	N
P	U	E	L	O	F	L	A	B	O
A	P	L	A	Y	A	A	R	O	T
T	A	S	M	O	R	F	E	C	R
R	A	M	I	L	E	H	M	A	E
O	S	T	O	R	R	E	O	N	U
N	A	V	L	P	O	R	B	A	P

(en rojo las letras que forman palabras verticales, en amarillo las horizontales, en verde las coincidentes)