



**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.**

Sobre fondo de color gris y en negrita, se muestran los contenidos que sirven de base a las interacciones de esta unidad.

<b>Unidad 5</b>	<b>Comprensión de textos orales informativos. Sentido global del texto.</b> Ideas principales y secundarias. Deducción de palabras por el contexto. <b>Ampliación del vocabulario.</b>	Lectura y memorización de textos que estimulen la imaginación del alumno.	<b>Producción de textos periodísticos: noticias, entrevistas.</b>	<b>La sílaba tónica y átona... Reglas de acentuación (agudas, llanas y esdrújulas).</b>
-----------------	---	---	---	---

*El desarrollo global es el siguiente:*

**Tratamiento del texto periodístico.**

1. El alumno debe construir una noticia a partir de la información que obtiene de los amigos de Perla que están en la playa. Se muestran dos posibilidades (Cada una de ellas puede durar 20 minutos)
2. El alumno debe averiguar tras leer una noticia **quién ha proporcionado la información**. Se muestran dos posibilidades independientes
3. **Introducción a la técnica de la entrevista** Se muestran también dos ejemplos independientes.
4. **Revisión ortográfica.** Hay tres niveles. El primer nivel corresponde a la discriminación de la sílaba **tónica** de una palabra. La superación de este nivel pasa automáticamente al siguiente en la que el alumno debe clasificar la palabra en **agudas, llanas, esdrújulas**. Si supera este nivel puede elegir el nivel avanzado en cuyo caso deberá primero clasificar una palabra en **aguda, llana o esdrújula y posteriormente reflexionar sobre la regla de acentuación para elegir una de las opciones que se le mostrarán**. Para cada uno de los niveles hay tres actividades diseñadas. Cada actividad puede conllevar los 20 minutos de duración.
5. **El alumno dispone de una “maqueta” en la que elaborar una noticia libremente.**

**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.**

Nº	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
				Botón de ayuda
1	<p><i>Perla, por su vestimenta, nos recuerda a una intrépida reportera. Calza botas de montaña; viste pantalones de bolsillos. De uno de ellos sobresale un periódico enrollado. Un chaleco de bolsillos sobre una camiseta de color claro y manga corta en la que se lee: "Reportera". De uno de los bolsillos del chaleco sobresale parte de una pequeña libreta en cuyo alambre lleva introducido un bolígrafo. En una mano porta una grabadora y la cámara de fotos la lleva cruzada al pecho por una correa de cuero. La cabeza cubierta con gorra de visera, ligeramente levantada ésta. <b>i_gb05_0001</b></i></p> <p>Se acerca a un plano medio y emite la locución <b>s_gb05_0001</b></p>	<p>Perla tal como se describe en la celda anterior. Etiquetas con las noticias pendientes</p>	<p>Se acerca a un plano medio y emite la locución <b>s_gb05_0001</b></p> <p><i>"¡Menudo día llevo! No veáis la cantidad de noticias que están ocurriendo en este mismo momento. Si quieres puedes ayudarme a investigar alguna de ellas. Mira en mi cuaderno de notas para ver el listado que tengo pendiente y haz clic en una de ellas.</i></p>	<p>El recurso se detiene tras la locución. Se espera que el alumno haga clic en el cuaderno de notas que lleva en el chaleco. Al hacerlo el recurso nos lleva a la escena siguiente.</p>
2	<p><b>El cuaderno de notas en el que se lee las actividades que debe realizar Perla:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Ballenas varadas en la playa.</li> <li>☞ Bañistas descubren la presencia de medusas.</li> <li>☞ Última hora. Socorrista salva.....</li> <li>☞ Entrevista al "farero"</li> <li>☞ Entrevista al equipo de salvamento de la playa"</li> <li>☞ Revisando la ortografía</li> <li>☞ Elaborar noticias libremente</li> </ul>	<p>El cuaderno de notas</p>	<p>Se espera que el alumno por decisión propia o indicación del profesor haga clic en una de las actividades previstas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Si el alumno hace clic en "Ballenas varadas en la playa" <b>pasa a la escena 3</b></li> <li>☞ Si el alumno hace clic "La costa se llena de medusas" <b>pasa a la escena 6</b></li> <li>☞ Si el alumno hace clic en "Última hora, socorrista salva..." <b>pasa a la escena 8</b></li> <li>☞ Si el alumno hace clic "Entrevista al farero" <b>pasa a la escena 10</b></li> <li>☞ Si el alumno hace clic "Entrevista a al equipo de salvamento de la playa" <b>pasa a la escena 12</b></li> <li>☞ Si el alumno hace clic "Revisando la ortografía" <b>pasa a la escena 14</b></li> <li>☞ Si el alumno pulsa en Elaborar noticias libremente <b>pasa a la escena 5</b></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**  
**Segundo ciclo.**

Nº	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
3	<p>La escena transcurre en la orilla de la playa. Vemos en el fondo del escenario o en un lateral y alejadas, una ballena y su ballenato varados. De vez en cuando echan algo de vapor de agua por su orificio nasal. <b>i_gb05_0002</b></p> <p>La mayor parte del escenario la puede ocupar Perla con 6 niños vestidos con pantalón corto y camisetas blancas de manga corta. Cada niño lleva en la camiseta una pregunta escrita con mayúsculas.</p> <p><i>Camiseta de niño 1.- ¿Quién? i_gb05_0003</i>  <i>Camiseta de niño 2.- ¿Qué? i_gb05_0004</i>  <i>Camiseta de niño 3.- ¿Cómo? i_gb05_0005</i>  <i>Camiseta de niño 4.- ¿Dónde? i_gb05_0006</i>  <i>Camiseta de niño 5.- ¿Por qué? i_gb05_0007</i>  <i>Camiseta de niño 6.- ¿Cuándo? i_gb05_0008</i></p>		<p>Locución (al entrar a la escena): <i>“Aquí estoy con mis colaboradores habituales. Antes de elaborar una noticia siempre me hago las mismas preguntas y ellos me las responden, así que, haz clic en cada uno de ellos para obtener la información que necesitamos. Cuando la tengas haz clic en mi periódico para elaborarla. s_gb05_0002</i></p>	<p><b>Botón de ayuda:</b> <i>“Para obtener la información de esta noticia debes hacer clic en mis colaboradores. Cuando lo hayas hecho pulsa en mi periódico para elaborarla.</i></p> <p>Se espera que el alumno haga clic en cada una de las camisetas de los niños en cuyo caso pasamos a la escena siguiente.</p> <p><i>Si el alumno hace clic en el periódico y no ha pulsado anteriormente en todas las camisetas se le devolverá ésta locución: No has preguntado a todos mis colaboradores. Debes hacerlo para conocer la respuesta de todas preguntas antes de elaborar la noticia. s_gb05_0004</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**  
**Segundo ciclo.**

Nº	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
4	Se mantiene la misma escena que en la celda anterior		<p>Si el alumno pulsa en la <i>camiseta de niño 1.- ¿Quién?</i> Escuchará la siguiente locución: "Las hemos visto todos los <i>bañistas de la playa.</i> <b>s_gb05_0005</b></p> <p>Si el alumno pulsa en la <i>camiseta de niño 2.- ¿Qué?</i> Escuchará la siguiente locución: "Una enorme ballena y su ballenato" <b>s_gb05_0006</b></p> <p>Si el alumno pulsa en la <i>camiseta de niño 3.- ¿Cómo?</i> Escuchará la siguiente locución <b>s_gb05_0007</b> <i>Se han quedado varadas y tenemos que ayudarlas, primero echándoles agua para mantener su piel húmeda porque fuera del agua no sobreviven más de 48 horas. Después hay que animarlas para que cuando suba la marea vuelvan al mar. En una ocasión vino un remolcador para ayudarles a volver al agua."</i></p> <p>Si el alumno pulsa en la <i>camiseta de niño 4.- ¿Dónde?</i> Escuchará la siguiente locución: <b>s_gb05_0008</b> "Ha sucedido aquí mismo, junto a la playa"</p> <p>Si el alumno pulsa en la <i>camiseta de niño 5.- ¿Por qué?</i> Escuchará la siguiente locución: <b>s_gb05_0009</b> <i>No sabemos por qué pero hay quien opina que la contaminación de las aguas del mar les está afectando mucho. Se quedan sin fuerzas para nadar y las corrientes marinas las depositan en la costa. Si no las ayudamos a volver al agua pueden morir y si seguimos contaminando las aguas de ríos y mares desaparecerán muchas especies animales y vegetales.</i></p> <p><i>Camiseta de niño 6.- ¿Cuándo?</i> Escuchará la siguiente locución: <b>s_gb05_0010</b> "Ha debido ser cuando estaba bajando la marea"</p> <p><b>Si el alumno pulsa en el botón de ayuda escuchará la locución:</b> <i>Para construir la noticia primero debes hacer clic en cada uno de los amigos de perla y te proporcionarán la información que necesitas</i> <b>s_gb05_0011</b></p> <p><b>Si el alumno pulsa en el periódico sin haber pulsado antes en todas las camisetas escuchará la locución:</b> <i>No has preguntado a todos mis colaboradores. Debes hacerlo para conocer la respuesta de todas preguntas antes de elaborar la noticia.</i> <b>s_gb05_004</b></p> <p><b>Si el alumno pulsa en el periódico habiendo pulsado en todas las camisetas pasa a la escena siguiente:</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**  
**Segundo ciclo.**

Nº	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
5	<p>Fondo de pantalla “Hoja de periódico” en estado alfa” de un porcentaje que permita simplemente darse la idea de que es una hoja de periódico. <b>i_gb05_0009</b></p> <p>Cajas de introducción de texto. Botón de ayuda Botón Imprimir noticia Miniaturas de imágenes <b>Paleta para textos:</b> <b>Negrita, cursiva, tamaño de letra normal y tamaño grande (para titular). Fuente de letra: Cómico, arial</b></p>	<p>Fondo de pantalla “Hoja de periódico”</p> <p>Imágenes: Fotos o dibujos de Ballenas o de sus enormes colas</p>	<p>Título del periódico(<i>pendiente de decidir entre todos</i>) <b>Caja de texto con el epígrafe: <i>Escribe aquí la noticia</i></b>”.</p> <p><b>Caja de texto con el epígrafe: <i>Lee la noticia que has escrito y haz un breve resumen de la misma para que tus lectores sepan de qué va.</i></b></p> <p><b>Caja de texto con el epígrafe <i>Escribe aquí tu nombre. Será tu firma de periodista.</i></b></p> <p><b>Caja de texto con el epígrafe <i>Inserta una foto. Debe haber unas miniaturas para que el alumno pasee el ratón por ellas las vea algo más grande y pueda elegir la que desee incorporar a su noticia</i></b></p> <p><b>Caja de texto con el epígrafe <i>Escribe un “pie de foto” (titular para tu foto)</i></b></p> <p><b>Caja de texto con el epígrafe <i>Finalmente lee una vez más tu noticia y escribe un titular impactante.</i></b></p> <p><b>Botón de Imprimir noticia -&gt;Da paso a una ventanita tipo Windows de confirmación con el texto: <i>Si estás seguro de imprimirla pulsa en Sí. Si quieres modificar algo pulsa en No</i></b></p>	<p>Se espera que el alumno vaya introduciendo texto en las cajas destinadas a tal efecto.</p> <p><b>Botón de Imprimir noticia -&gt;Da paso a una ventanita tipo Windows de confirmación con el texto: <i>Si estás seguro de imprimirla pulsa en Sí. Si quieres modificar algo pulsa en No</i></b></p> <p><b>Botón de ayuda <i>Debes rellenar todas las cajas de texto para poder imprimir la noticia. Si necesitas volver a preguntar a los colaboradores de Perla pulsa en el botón de Colaboradores s_gb05_0012</i></b></p> <p><b>Botón de colaboradores-&gt; <i>Accede a la escena anterior pero ATENCIÓN. NO DEBERÍA PERDERSE EL TEXTO QUE HAYA ESCRITO EL ALUMNO. SI TÉCNICAMENTE NO ES POSIBLE DEBRÍAMOS PONER UNOS BOTINES CON LAS PREGUNTAS ¿Qué? ¿Dónde? ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Por qué? Y ASOCIAR A CADA UNO DE ELLOS LA LOCUCIÓN CORRESPONDIENTE.</i></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  
Segundo ciclo.**

Nº	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
6	<p>Es la misma escena que la número 3. La única diferencia es que, en el fondo de aquella o en un lateral se veían dos ballenas y en ésta ocasión no habrá tales. En su lugar añadimos por la orilla de la playa restos de medusas. <b>i_gb05_0006</b></p> <p>El resto, Perla y sus colaboradores, se mantiene.</p>	<p>Perla Los seis colaboradores de la escena 3 Restos de medusas por la orilla de la playa.</p>	<p>Locución (al entrar a la escena): <i>“¡Hola! No sé si conoces a mis colaboradores habituales. Antes de elaborar una noticia siempre me hago las mismas preguntas y ellos me las responden, así que, haz clic en cada uno de ellos para obtener la información que necesitamos. Cuando la tengas haz clic en mi periódico para elaborarla.</i></p> <p><b>i_gb05_0002</b></p>	<p><b>Botón de ayuda:</b> <i>“Para obtener la información de esta noticia debes hacer clic en mis colaboradores. Cuando lo hayas hecho pulsa en mi periódico para elaborarla</i></p> <p><b>s_gb05_0011.</b></p> <p>Se espera que el alumno haga clic en cada una de las camisetas de los niños en cuyo caso pasamos a la escena siguiente.</p> <p><i>Si el alumno hace clic en el periódico y no ha pulsado anteriormente en todas las camisetas se le devolverá ésta locución: <b>No has preguntado a todos mis colaboradores. Debes hacerlo para conocer la respuesta de todas preguntas antes de elaborar la noticia.</b></i></p> <p><b>s_gb05_0004</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**  
**Segundo ciclo.**

Nº	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
7	Se mantiene la misma escena que en la celda anterior		<p>Si el alumno pulsa en la <i>camiseta de niño 1.- ¿Quién?</i> Escuchará la siguiente locución: <b>s_gb05_0013</b>  <i>“¡Hola Perla! ¡Mira! Hay medusas enteras y restos de ellas por la arena de la playa. Si te fijas un poco también las verás flotando por la orilla del mar”</i></p> <p>Si el alumno pulsa en la <i>camiseta de niño 2.- ¿Qué?</i> Escuchará la siguiente locución: <b>s_gb05_0014</b>  <i>” Un bañista se dio cuenta, mientras nadaba, que había medusas flotando. Salió del agua y avisó a los socorristas para que diera la voz de alarma y no se acercara nadie a la orilla”</i></p> <p>Si el alumno pulsa en la <i>camiseta de niño 3.- ¿Cómo?</i> Escuchará la siguiente locución: <b>s_gb05_0015</b>  <i>“Nosotros no nos habíamos dado cuenta. Cuando nos enteramos salimos del agua con cuidado para no tocarlas.”</i></p> <p><i>Camiseta de niño 4.- ¿Dónde?</i> Escuchará la siguiente locución: : <b>s_gb05_0016</b>  <i>“Están en la orilla del mar por la zona donde solemos bañarnos. Ahora también hay restos por la playa...”</i></p> <p><i>Camiseta de niño 5.- ¿Por qué?</i> Escuchará la siguiente locución: : <b>s_gb05_0017</b>  <i>“Las medusas viven en alta mar, pero en ocasiones cuando cambia la temperatura del agua y la dirección de las corrientes marinas, éstas las acercan a la playa. Para defenderse de sus depredadores, llevan unas células que en contacto con la piel producen una sensación de picor y quemazón muy fuerte”</i></p> <p><i>Camiseta de niño 6.- ¿Cuándo?</i> Escuchará la siguiente locución: : <b>s_gb05_0018</b>  <i>“ Nos hemos dado cuenta al mediodía”</i></p> <p><b>Si el alumno pulsa en el botón de ayuda escuchará la locución:</b> <i>Para construir la noticia primero debes hacer clic en cada uno de los amigos de perla y te proporcionarán la información que necesitas</i> <b>s_gb05_0011</b></p> <p><b>Si el alumno pulsa en el periódico sin haber pulsado antes en todas las camisetas escuchará la locución:</b> <i>No has preguntado a todos mis colaboradores. Debes hacerlo para conocer la respuesta de todas preguntas antes de elaborar la noticia.</i> <b>s_gb05_004</b> <b>Si el alumno pulsa en el periódico habiendo pulsado en todas las camisetas pasa a la escena 5</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**  
**Segundo ciclo.**

Nº	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
8	<p><i>En pantalla, ocupando los dos tercios de la izquierda, se muestra el siguiente texto como si fuera una noticia periodística en la sección de última hora. En el resto del tercio e pantalla se muestran unas miniaturas de los amigos colaboradores de Perla (Quién, Qué, Dónde. Cómo, por qué) y un botón de ayuda.</i></p> <p><i>Si el alumno pulsa en el botón de ayuda escuchará la siguiente locución:</i></p> <p><i>“En esta ocasión ya tengo el texto de la noticia redactado y debes adivinar quién me ha proporcionado esa información. Para ello debes arrastrar cada párrafo al colaborador que crees que me ha dado la información s_gb05_0019</i></p> <p><b>Noticia de</b></p> <p><b>Un socorrista de la playa “El arenal” (Etiqueta 1 que arrastrará el alumno a quién) i_gb05_0007</b></p> <p><b>Vio un niño que hacía unos movimientos muy extraños mientras nadaba y movía los brazos como si pidiera ayuda. ”(Etiqueta 2 que arrastrará el alumno a qué)</b></p> <p><b>Se acercó rápidamente con su lancha “Zodiac” y lo sacó del agua trayéndolo a la playa” (Etiqueta 3 que arrastrará el alumno a cómo)</b></p> <p><b>El niño se estaba bañando cerca del límite de las boyas. ”(Etiqueta 4 que arrastrará el alumno a dónde)</b></p> <p><b>.Al parecer o que le ocurrió es que después de comer no había esperado un tiempo prudencial antes de meterse al agua. que estaba algo fría y tuvo un “corte de digestión” ” (Etiqueta 5 que arrastrará el alumno a ¿Por qué?)</b></p> <p><b>Si la interacción realizada por el alumno es correcta, el texto quedará resaltado y se escuchará la locución de acierto.</b></p> <p><b>Al finalizar la actividad el recurso le devuelve a la escena 2</b></p>			
9	<p>No hay escena 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.**

Nº	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
10	<p>La pantalla la ocupa una hoja de periódico que contiene la entrevista de Perla al “farero”. Y con una foto de él o del faro o ambas.</p> <p><b>i_gb05_0009</b></p> <p>La hoja lleva la mancheta del periódico con su nombre y el titular siguiente.” <b>Cuarenta años guiándonos con su luz</b>”</p> <p>Un botón “volver” si se considera necesario para regresar a la escena 2.</p> <p>Un botón de <b>actividades</b> que <b>nos lleva a la escena siguiente.</b></p> <p>Un botón de <b>ayuda</b> con la locución asociada siguiente. “<i>Lee atentamente la entrevista y después pulsa en actividades para que compruebes si has entendido la entrevista</i>”</p> <p><b>s_gb05_0020</b></p>	<p>Hoja de periódico con el texto y las fotos o imágenes que se indican.</p> <p>Botones de “volver”, “ayuda”, “actividades”</p>	<p>El farero de la isla, cumplirá mañana cuarenta años de trabajo en su oficio. Siempre ha vivido en el faro. Su padre era el anterior farero y de él aprendió el oficio y el amor a su trabajo. A los diecinueve años y tras morir su padre, se hizo cargo del faro. Desde entonces cuida siempre que esté encendido para guiar a los marineros por la noche.</p> <p><b>¿A qué distancia llega la luz del faro?</b> <i>Este faro, en noches claras, se ve desde una distancia de 22 millas que son unos 35 Kms.</i></p> <p><b>¿Cómo funciona?</b> <i>Hace muchos años se utilizaba como combustible el aceite de oliva, luego se usó el petróleo y derivados de él, más tarde vino la electricidad y ahora se controla por ordenador.</i></p> <p><b>¿Cuándo hay niebla por la noche también se ve la luz del faro?</b> <i>Navegar en noches de niebla es muy peligroso porque apenas se ve. Por eso este faro lleva una sirena que emite una señal en código Morse que se repite cada 25 segundos. Así, los navegantes, si no ven la luz del faro al menos oyen el sonido de la sirena y pueden orientarse para llegar a la costa o no encallar en el acantilado.</i></p> <p><b>¿Está siempre encendido?</b> <i>No. Se enciende automáticamente cuando oscurece el día, igual que las farolas de la calle y se apaga cuando hay luz suficiente. Antes tenía que hacerlo manualmente pero ahora lo controla un ordenador.</i></p> <p><b>¿Se ha apagado alguna vez?</b> <i>Este faro concretamente no. Nunca. Si se funde una de las lámparas, suena una alarma para avisarme y se enciende automáticamente otra de repuesto. Si se va la luz ocurre lo mismo, cuenta con un generador automático así que nunca se queda sin luz.</i></p> <p><b>¿Cuál es el recuerdo que tienes más grabado después de tantos años de vida en el faro?</b> <i>Recuerdo una vez, siendo yo muy pequeño, que un rayo cayó en el faro y se estropeó el motor que gira la lámpara. Eran las cinco de la mañana y mi padre tuvo que estar girándola a mano hasta que pudo arreglarla.</i></p> <p><b>A mí me gustaría ser farera ¿Qué tengo que hacer?</b> <i>Pues tienes que estudiar mucho Perla. Hay que ser técnico en señales marítimas.</i></p> <p><b>Pues ¿Sabes una cosa Carlos? Voy a estudiar mucho. Quiero ser farera como tú.</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**  
**Segundo ciclo.**

Nº	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
11	<p>En pantalla se muestra un fondo en alfa del faro <b>i_gb05_0010</b> y las preguntas de comprensión escrita que vamos a hacer al alumno. Podemos reutilizar el esquema seguido en el cuento del "Gato con botas"</p>	<p>Botón comprobar (para comprobar el resultado) Botón de avance para pasar a la pregunta siguiente <b>Botón entrevista para volver a la escena 10 y repasar la entrevista.</b></p>	<p>Se presenta en cada pantalla cada una de las cuestiones siguientes. (retomamos el código utilizado en el Gato con Botas, el funcionamiento debe ser similar). <i>Recordad que siempre debe estar visible un botón de "Leer entrevista" que nos accede a la escena anterior</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>¿A qué edad empezó el farero a trabajar?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>. A los 19 años ✓</li> <li>. A los 41 años</li> <li>. A los 60 años</li> <li>. Desde su nacimiento</li> </ul> </li> <li>2. <b>¿Cómo aprendió El farero su oficio?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Estudió la especialidad de Técnico en Señales Marítimas.</li> <li>. Aprendió el oficio de su padre ✓</li> <li>. Se hizo técnico electricista.</li> </ul> </li> <li>3. <b>El primer combustible que utilizó el faro fue:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>. El petróleo.</li> <li>. La electricidad</li> <li>. El aceite de oliva. ✓</li> <li>. La gasolina</li> </ul> </li> <li>4. <b>Cuando hay niebla</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>. El faro se ve igual desde lejos</li> <li>. El faro emite destellos de colores para que se vea mejor.</li> <li>. El faro no funciona.</li> <li>. Este faro emite además lleva una sirena que emite una señal acústica en código Morse. ✓</li> </ul> </li> <li>5. <b>Si se funde una lámpara del faro...</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Deja de funcionar el faro hasta que se pone otra.</li> <li>. El farero tiene que colocar otra de repuesto.</li> <li>. El faro emite el sonido de la sirena hasta que se arregla la lámpara.</li> <li>. No pasa nada porque automáticamente se enciende una de reserva. ✓</li> </ul> </li> <li>6. <b>¿Cuántos años tiene el farero?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>. 59 años ✓</li> <li>. 19 años</li> <li>. 40 años.</li> <li>. 60 años</li> </ul> </li> </ol>	10

**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.**

Nº	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
			<p>7. <i>¿Cuánto tiempo está encendido un faro?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. <i>Todo el día y toda la noche</i></li> <li>. <i>Sólo está encendido por la noche.</i></li> <li>. <i>Se enciende desde que oscurece el día hasta que se vuelve a aclarar. ✓</i></li> <li>. <i>Hasta que se le funde o gasta una lámpara</i></li> </ul> <p>8. <i>¿Se apagó el faro alguna vez?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. <i>Sí en una ocasión que le cayó un rayo.</i></li> <li>. <i>Se apaga cada vez que se gasta o estropea una lámpara.</i></li> <li>. <i>Se apagó una noche de mucha niebla.</i></li> <li>. <i>No. No se apagó nunca. ✓</i></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**  
**Segundo ciclo.**

Nº	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
12	<p>La pantalla la ocupa una hoja de periódico que contiene la entrevista de Perla al “Equipo de vigilancia de la playa”. <b>i_gb05_0007 i_gb05_0008 i_gb05_0011</b> Y con una foto de socorristas o de la tienda de campaña de cruz roja en la que se ve su logo y algunos salvavidas así como la lancha “Zodiac”.</p> <p>La hoja lleva la mancheta del periódico con su nombre y el titular siguiente.” <b>Siempre pendientes de los bañistas”</b></p> <p>Un botón “volver” si se considera necesario para regresar a la escena 2.</p> <p>Un botón de <b>Comprobar</b> que únicamente se activa cuando haya respondido a todas preguntas y nos lleva a la escena siguiente.</p> <p>Un botón de <b>ayuda</b> con la locución asociada siguiente. “<i>Selecciona las preguntas o respuestas adecuadas para completar la entrevista de Perla al equipo de salvamento de la playa</i>” <b>s_gb05_0021</b></p>		<p style="text-align: center;"><i>Al alumno se le muestra la pregunta y en un menú desplegable tres posibles respuestas para que elija la más adecuada y coherente con el tema objeto de la entrevista.</i></p> <p>① P.- <b>¿Cuántas personas componen el equipo de vigilancia de la playa?</b> <i>(se le ofrecen tres posibles respuestas)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ En el puesto de vigilancia estamos 1 médico, 2 ATS, 3 socorristas y 1 conductor de la UVI móvil</li> <li>✗ En el puesto de vigilancia estamos: Dos bomberos, un médico y tres policías.</li> <li>✗ En el puesto de vigilancia estamos: Un fotógrafo, un reportero y dos cámaras de televisión.</li> </ul> <p>② P. <b>¿Qué es lo que más estáis atendiendo estos días?</b> <i>(se le ofrecen tres posibles respuestas)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✗ Casos de gripe y varicela</li> <li>✓ El mar anda algo revuelto así que ha traído hasta la orilla medusas y erizos. El tratamiento de las picaduras de medusas y pinchazos de erizos es lo más habitual.</li> <li>✗ Accidentes de tráfico</li> </ul> <p>③ P.- <b>¿Por qué se recomienda no bañarse después de comer?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✗ Porque el agua está más caliente y te puedes quemar</li> <li>✓ Porque se nos puede cortar la digestión</li> <li>✗ Porque no se puede dormir la siesta nadando.</li> </ul> <p>④ P <i>(Se le ofrece tres posibles preguntas para que seleccione la más adecuada)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✗ ¿Qué se recomienda para evitar los cortes de digestión?</li> <li>✗ ¿Qué cuidados se ha de tener cuando el mar lleva mucho oleaje?</li> <li>✓ ¿Qué se recomienda para evitar las quemaduras solares?</li> </ul> <p><b>R.-</b> Protegerse con crema solar adecuada cada cierto tiempo: No tomar el sol en las horas centrales del día y tomar el sol caminando, mejor que estar tumbados.</p> <p>⑤ P <i>(Se le ofrece tres posibles preguntas para que seleccione la más adecuada)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✗ La bandera de la playa tiene tres colores ¿qué significa cada color?</li> <li>✗ La bandera de la playa tiene cuadros de colores rojo, verde y amarillo ¿Qué significan?</li> <li>✓ La bandera que ponéis en la playa puede ser de tres colores ¿Qué significan?</li> </ul> <p><b>R.-</b> La de color rojo indica la prohibición de bañarse. La amarilla que hay cierto riesgo y se recomienda no hacerlo y la bandera verde que nos podemos bañar pero... siempre con cuidado.</p> <p style="text-align: center;"><i>Cuando el alumno haya seleccionado las preguntas y respuestas adecuadas se activará el botón de <b>Comprobar</b> y pasa a la escena siguiente</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  
Segundo ciclo.**

Nº	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
13	<p>Si el alumno tiene todas las preguntas y respuestas correctas se le muestra en pantalla la entrevista completamente rellena y lista para imprimirse. Se mostrará asimismo un botón de <b>actividades</b> que devuelve al alumno a la escena 2.</p> <p>Si el alumno comete algún fallo no se le mostrará la entrevista finalizada. Obtendrá un <b>mensaje “Tienes...(número de) fallos”</b></p>			
14	<p>La pantalla del portátil de Perla (que contiene una noticia periodística) ocupa todo el escenario <b>i_gb05_0012</b> y sobre ella y mientras dura la locución, rodeada por un círculo el busto parlante de Perla.</p> <p>En la pantalla del portátil aparece una barra de menús en la parte superior y el cuerpo de la misma lo ocupa una noticia con imagen (a modo de hoja de periódico). La noticia que se muestra es ésta:</p> <p style="text-align: center;"><i>Ballenas varadas</i></p> <p><b>Un grupo de bañistas ayudaron, en el día de ayer, a una ballena y su ballenato a regresar al mar tras haber quedado varadas en la playa durante varias horas. Los bañistas estuvieron durante todo ese tiempo echándoles agua sobre la piel para mantenerla húmeda.</b></p> <p>En la barra de menús se lee :</p> <p>Editar noticia- Imprimir noticia- Revisar ortografía</p>		<p>Perla.- <i>Una buena periodista no debe cometer faltas de ortografía, y en este momento iba a revisar las dudas que tengo en algunas palabras para poder terminar mi artículo antes de enviarlo a la redacción.</i></p> <p><i>Así que si te parece empezamos ya s_gb05_0022</i></p>	<p>Al terminar la locución el recurso pasa automáticamente a la escena siguiente.</p>
15	<p>Hacemos un pequeño zoom, si es necesario, a la pantalla del portátil. En pantalla se muestra cómo el cursor en forma de flecha se dirige hacia el botón <b>Revisar ortografía</b> y se escucha el “<b>clik</b>”, <b>se despliega un submenú con dos ítems o botones:</b></p> <p><b>Silabas tónicas,</b> <b>Reglas de acentuación</b></p> <p>La flecha del cursor hace “<b>clik</b>” <b>en sílabas tónicas</b></p>			
<p>La actividad que viene a continuación: <b>Reconocimiento de la sílaba tónica</b> debería funcionar como si estuviéramos pasando en Word la revisión ortográfica de un texto (Cuando Word encuentra una palabra que no tiene en su diccionario se detiene en ella para que el usuario elija la acción a seguir)</p>				



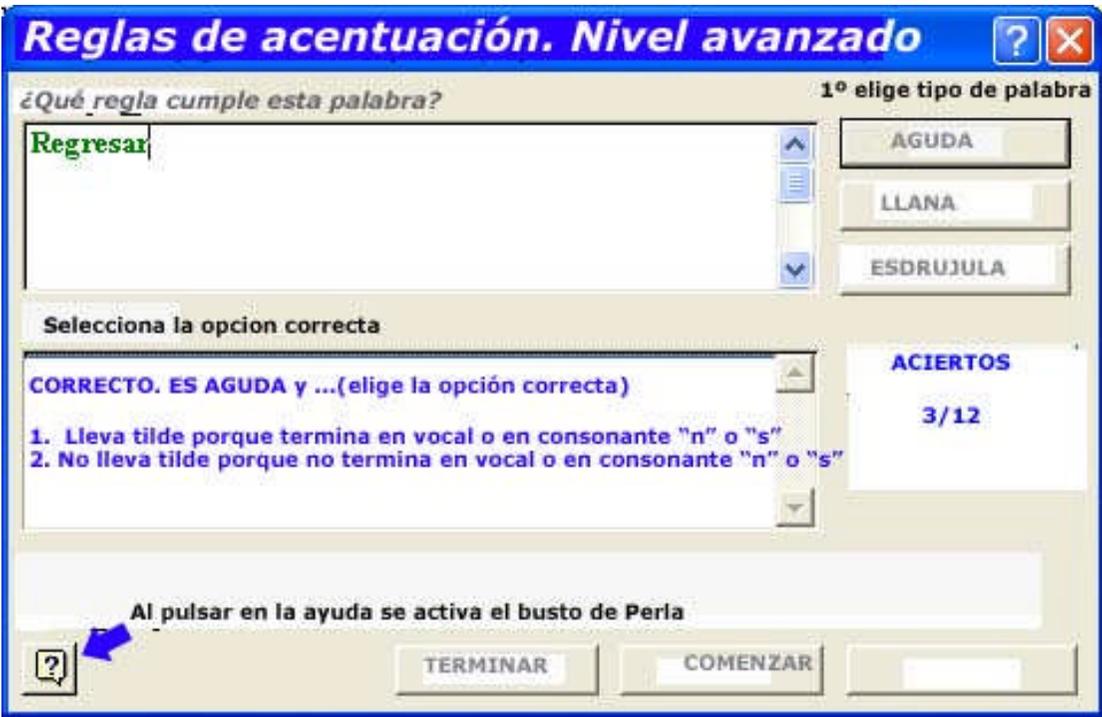
**Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la  
Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades  
autónomas  
Segundo ciclo.**

Nº	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
16	<p>Se muestra el texto que viene a continuación <i>Ballenas varadas</i> Un grupo de <b>bañistas ayudó</b>, en el día de <b>ayer</b>, a una <b>ballena</b> y su ballenato a <b>regresar</b> al mar tras <b>haber</b> quedado <b>varadas</b> en la playa durante varias <b>horas</b>. Los bañistas estuvieron durante todo ese tiempo <b>echándoles agua</b> sobre la <b>piel</b> para mantenerla <b>húmeda</b></p> <p>Y únicamente la palabra “<b>bañistas</b>” en color diferente-&gt; Esto ayudará al alumno a interpretar que es en esa palabra donde debe elegir la sílaba que considera tónica. No obstante al mostrarse de color la palabra se escuchará la locución correspondiente</p> <p><b>BOTÓN DE AYUDA. Locución: <i>Debes hacer clic en la sílaba tónica, es decir en la que se pronuncie con mayor intensidad de voz</i></b> s_gb05_0023</p>		<p><b>Bañistas</b></p> <p><b>Ayudó</b></p> <p><b>Ayer</b></p> <p><b>Ballena</b></p> <p><b>Regresar</b></p> <p><b>Haber</b></p> <p><b>Varadas</b></p> <p><b>Horas</b></p> <p><b>Echándoles</b></p> <p><b>Agua</b></p> <p><b>Piel</b></p> <p><b>húmeda</b></p>	<p>En el caso de la palabra <b>bañistas</b> se espera que el alumno haga clic en la sílaba “<b>ñis</b>”. Si es correcto escuchará el sonido de acierto y se le mostrará la palabra siguiente: <b>ayudó</b>.</p> <p>Si la elección no es correcta se escucha el sonido de error y debe volver a intentarlo. Si falla nuevamente, escuchará el sonido de error y la sílaba tónica se le mostrará de color rojo pasando el recurso a la palabra siguiente día.</p> <p>Este proceso se repite con el resto de palabras que se indican en el guión en fuente de color rojo y negrita.</p> <p>Si el alumno falla en cuatro palabras (lo que supone la tercer parte), escuchará la locución: <i>“Creo que es mejor que vuelva a empezar. ¿No te parece?”</i> Y el recurso le devuelve a esta misma escena.</p> <p>Si el número de palabras acertadas es superior a ocho, el recurso pasa a la escena siguiente.</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.**

Nº	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
17	<p>Sobre el fondo de la pantalla anterior, se nos presenta nuevamente el busto parlante de Perla con la locución <i>Después de reconocer las sílabas tónicas tenemos que clasificar las palabras. s_gb05_0024</i></p> <p>Se hace un pequeño zoom, si es necesario, a la pantalla del portátil. En pantalla se muestra cómo el cursor en forma de flecha se dirige hacia el botón <b>Revisar ortografía</b> y se escucha el “clic”, se despliega un submenú con dos ítems o botones: <b>Silabas tónicas,</b> Reglas de acentuación -&gt;La flecha del cursor hace “clic” en reglas de acentuación-&gt; Sobre la pantalla anterior se muestra una ventana emergente similar a la de Word y a la que se muestra. Las palabras que le aparecerán serán las mismas del ejercicio anterior: Ayudó, Ayer, Ballena, Regresar, Haber, Varadas, Horas, Echándoles, Agua, Piel, húmeda</p>			<p>El alumno puede leer la sugerencia que a modo de ayuda se muestra permanentemente y debe pulsar en los botones de AGUDA, LLANA, ESDRÚJUL.</p> <p>Según vaya acertando, el contador inferior le irá mostrando los aciertos En cualquier momento el alumno puede volver a empezar pulsando en el botón correspondiente y en ese caso vuelve a esta misma escena mostrándosele las palabras en orden aleatorio.</p> <p>En cualquier momento el alumno puede pulsar en TERMINAR en cuyo caso obtendrá un mensaje emergente con cuatro posibilidades</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Salir del programa (<i>abandona</i>)</li> <li>Terminar esta actividad y pasar a otra (<i>en cuyo caso pasa a la escena 1</i>)</li> <li>Repetir la actividad (<i>vuelve a esta misma escena</i>)</li> <li>Nivel avanzado (<i>En cuyo caso pasa a la escena siguiente</i>)</li> </ol>

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.

Nº	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
18	<p>Se le muestran las mismas palabras que ha trabajado en la escena anterior (Las palabras que le aparecerán serán las mismas del ejercicio anterior: Ayudó, Ayer, Ballena, Regresar, Haber, Varadas, Horas, Echándoles, Agua, Piel, húmeda . En primer lugar el alumno debe elegir si es <b>aguda, llana o esdrújula</b>. <b>Si acierta</b>, en el campo de texto <b>“Selecciona la opción correcta”</b> se le muestra <b>CORRECTO ES...</b></p> 			<p>(Aguda, llana o esdrújula –según corresponda) y unas opciones para reforzar su conocimiento de la regla que rige la acentuación o no de esa palabra. <b>Si acierta</b> escucha el sonido de acierto y se le acumula un punto en el contador de aciertos. <b>Si falla</b> escucha un sonido de error y debe volver a intentarlo. El resultado se le refleja en el contador.</p> <p>a) Cuando ha terminado todas las palabras o pulsa en <b>TERMINAR</b> obtiene esta ventana emergente Salir del programa (<i>abandona</i>) b) Terminar esta actividad y pasar a otra (<i>en cuyo caso vuelve a la escena 1</i>) c) Repetir la actividad (<i>vuelve a esta misma escena 22</i>) d) Nivel avanzado (<i>En cuyo caso se le mostrará un nuevo listado de palabras</i>)</p> <p>El botón de ayuda muestra el busto de perla con la locución <i>Primero debes pensar y elegir si la palabra es aguda llana o esdrújula y después elegir la opción que consideres que es correcta.</i> <b>s_gb05_0025</b></p> <p><i>Si el alumno en su elección Aguda, llana o esdrújula se equivoca en la caja de texto inferior se le muestra el mensaje <b>NO ES CORRECTO PIENSA SONDE ESTÁ LA SÍLABA TÓNICA Y VUELVE A ELEGIR</b></i></p>

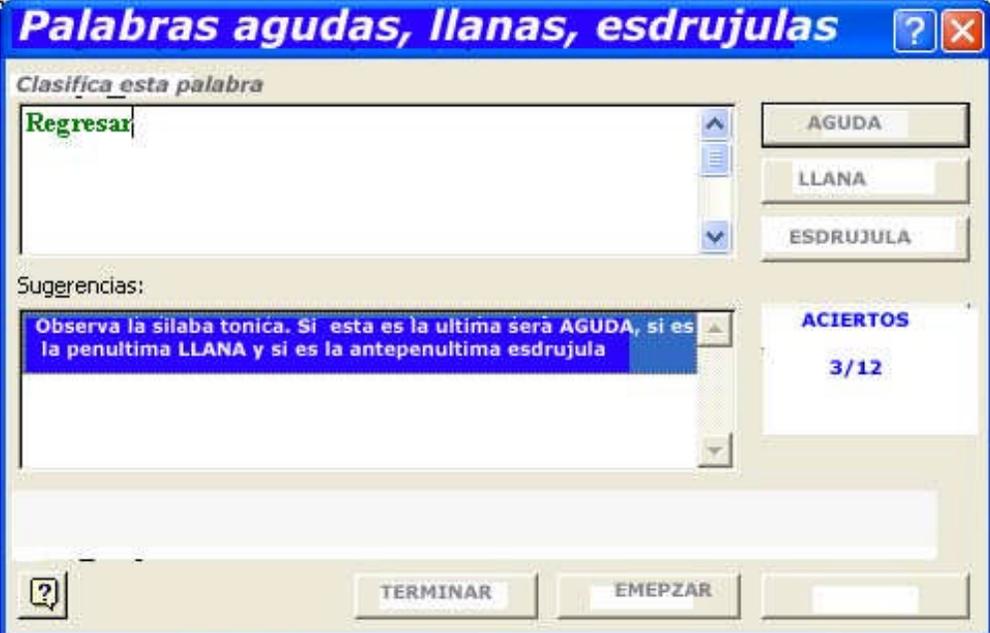
**Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas**  
**Segundo ciclo.**

Nº	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
Haber	<b>palabras</b>		<b>Opciones que se muestran en el mensaje para marcar (en negro la correcta)</b>	
	Ayudó		<input type="checkbox"/> Lleva tilde porque es aguda y termina en <b>vocal</b> o en consonante “ <b>n</b> ” o “ <b>s</b> ” <input type="checkbox"/> Lleva tilde porque es llana y no termina en “ <b>n</b> ” o “ <b>s</b> ”	
	Ayer		<input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es aguda y no termina en <b>vocal</b> o en consonante “ <b>n</b> ” o “ <b>s</b> ” <input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es llana y termina en vocal o en consonante “ <b>n</b> ” o “ <b>s</b> ”	
	Ballena		<input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es llana y termina en vocal <input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es aguda y no termina en <b>vocal</b> o en consonante “ <b>n</b> ” o “ <b>s</b> ”	
	Regresar		<input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es aguda y no termina en <b>vocal</b> o en consonante “ <b>n</b> ” o “ <b>s</b> ” <input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es llana y termina en vocal o en consonante “ <b>n</b> ” o “ <b>s</b> ”	
	varadas		<input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es aguda y no termina en <b>vocal</b> o en consonante “ <b>n</b> ” o “ <b>s</b> ” <input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es llana y termina en vocal o en consonante “ <b>n</b> ” o “ <b>s</b> ”	
	Horas		<input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es aguda y no termina en <b>vocal</b> o en consonante “ <b>n</b> ” o “ <b>s</b> ” <input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es llana y termina en vocal o en consonante “ <b>n</b> ” o “ <b>s</b> ”	
	Echándoles		<input type="checkbox"/> Lleva tilde porque es esdrújula <input type="checkbox"/> Lleva tilde porque es aguda y termina en <b>vocal</b> o en consonante “ <b>n</b> ” o “ <b>s</b> ”	
	Agua		<input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es aguda y no termina en <b>vocal</b> o en consonante “ <b>n</b> ” o “ <b>s</b> ” <input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es llana y termina en vocal o en consonante “ <b>n</b> ” o “ <b>s</b> ”	
	Piel		<input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es aguda y no termina en <b>vocal</b> o en consonante “ <b>n</b> ” o “ <b>s</b> ” <input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es llana y termina en vocal o en consonante “ <b>n</b> ” o “ <b>s</b> ”	
	húmeda		<input type="checkbox"/> Lleva tilde porque es esdrújula <input type="checkbox"/> Lleva tilde porque es aguda y termina en <b>vocal</b> o en consonante “ <b>n</b> ” o “ <b>s</b> ”	

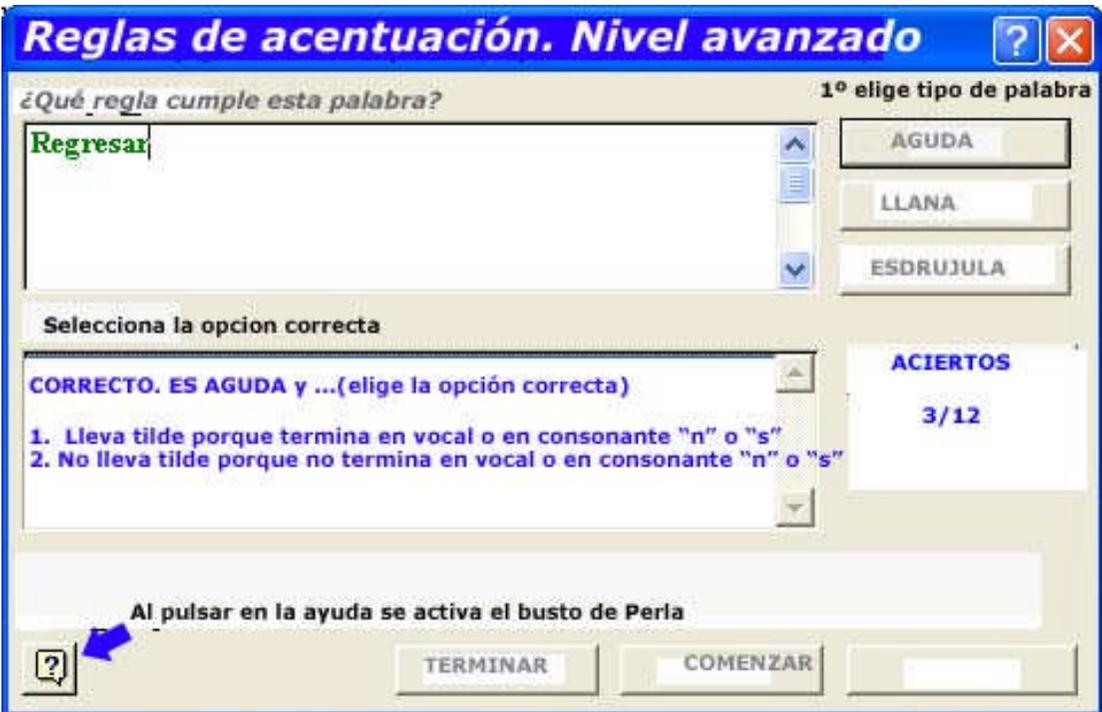
Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas  
Segundo ciclo.

Nº	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
19	<p>Se muestra el texto que viene a continuación <i>Encuentran medusas</i> <b>Un grupo de bañistas alertó, en el día de ayer, a los servicios de vigilancia de la playa de la existencia de medusas.</b> <b>Las medusas tienen unas células que en contacto con nuestra piel producen una sensación de picor y quemazón.</b></p> <p>Y únicamente la palabra “grupo” en color diferente-&gt; Esto ayudará al alumno a interpretar que es en esa palabra donde debe elegir la sílaba que considera tónica. No obstante al mostrarse de color la palabra se escuchará la locución correspondiente <b>BOTÓN DE AYUDA. Locución: Debes hacer clic en la sílaba tónica, es decir en la que se pronuncie con mayor intensidad de voz</b> s_gb05_0023</p>		<p>Grupo Alertó Ayer Vigilancia Playa Existencia Medusas Células Contacto Sensación Picor quemazón</p>	<p>En el caso de la palabra <b>grupo</b> se espera que el alumno haga clic en la sílaba “<b>gru</b>”. Si es correcto escuchará el sonido de acierto y se le mostrará la palabra siguiente: <b>ayudó</b>.</p> <p>Si la elección no es correcta se escucha el sonido de error y debe volver a intentarlo. Si falla nuevamente, escuchará el sonido de error y la sílaba tónica se le mostrará de color rojo pasando el recurso a la palabra siguiente día. Este proceso se repite con el resto de palabras que se indican en el guión en fuente de color rojo y negrita. Si el alumno falla en cuatro palabras (lo que supone la tercer parte), escuchará la locución: <i>“Creo que es mejor que vuelva a empezar. ¿No te parece?”</i> Y el recurso le devuelve a esta misma escena.</p> <p>Si el número de palabras acertadas es superior a ocho, el recurso pasa a la escena siguiente.</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.**

Nº	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
20	<p>Sobre el fondo de la pantalla anterior, se nos presenta nuevamente el busto parlante de Perla con la locución <i>Después de reconocer las sílabas tónicas tenemos que clasificar las palabras.</i> <b>s_gb05_0024</b></p> <p>Se hace un pequeño zoom, si es necesario, a la pantalla del portátil. En pantalla se muestra cómo el cursor en forma de flecha se dirige hacia el botón <b>Revisar ortografía</b> y se escucha el “clic”, se despliega un submenú con dos ítems o botones:  <b>Silabas tónicas,</b>  <b>Reglas de acentuación</b> -&gt;La flecha del cursor hace “clic” en reglas de acentuación-&gt; Sobre la pantalla anterior se muestra una ventana emergente similar a la de Word y a la que se muestra. Las palabras que le aparecerán serán las mismas del ejercicio anterior: Grupo, Alertó, Ayer, Vigilancia, Playa, Existencia, Medusas, Células, Contacto, Sensación, Picor, quemazón</p> 			<p>El alumno puede leer la sugerencia que a modo de ayuda se muestra permanentemente y debe pulsar en los botones de AGUDA, LLANA, ESDRÚJULA.</p> <p>Según vaya acertando, el contador inferior le irá mostrando los aciertos</p> <p>En cualquier momento el alumno puede volver a empezar pulsando en el botón correspondiente y en ese caso vuelve a esta misma escena mostrándosele las palabras en orden aleatorio.</p> <p>En cualquier momento el alumno puede pulsar en TERMINAR en cuyo caso obtendrá un mensaje emergente con cuatro posibilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>e) Salir del programa (<i>abandona</i>)</li> <li>f) Terminar esta actividad y pasar a otra (<i>en cuyo caso pasa a la escena 1</i>)</li> <li>g) Repetir la actividad (<i>vuelve a esta misma escena</i>)</li> </ul> <p>Nivel avanzado (<i>En</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  
Segundo ciclo.**

Nº	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
21	<p>Se le muestran las mismas palabras que ha trabajado en la escena anterior (Las palabras que le aparecerán serán las mismas del ejercicio anterior: : Grupo, Alertó, Ayer, Vigilancia, Playa, Existencia, Medusas, Células, Contacto, Sensación, Picor, quemazón . En primer lugar el alumno debe elegir si es <b>aguda, llana o esdrújula</b>. <b>Si acierta</b>, en el campo de texto <b>“Selecciona la opción correcta”</b> se le muestra <b>CORRECTO ES...</b></p> 			<p><b>se le muestra CORRECTO ES...</b> (Aguda, llana o esdrújula –según corresponda) y unas opciones para reforzar su conocimiento de la regla que rige la acentuación o no de esa palabra. <b>Si acierta</b> escucha el sonido de acierto y se le acumula un punto en el contador de aciertos. <b>Si falla</b> escucha un sonido de error y debe volver a intentarlo. El resultado se le refleja en el contador.</p> <p>a) Cuando ha terminado todas las palabras o pulsa en <b>TERMINAR</b> obtiene esta ventana emergente Salir del programa (abandona)</p> <p>b) Terminar esta actividad y pasar a otra (en cuyo caso vuelve a la escena 1)</p> <p>e) Repetir la actividad (vuelve a esta misma escena 22)</p> <p>f) Nivel avanzado (En cuyo caso se le mostrará un nuevo listado de palabras)</p> <p>El botón de ayuda muestra el busto de perla con la locución <i>Primero debes pensar y elegir si la palabra es aguda llana o esdrújula y después elegir la opción que consideres que es correcta.</i> <b>s_gb05_0025</b></p> <p><i>Si el alumno en su elección Aguda, llana o esdrújula se equivoca en la caja de texto inferior se le muestra el mensaje <b>NO ES CORRECTO PIENSA SONDE ESTÁ LA SÍLABA TÓNICA Y VUELVE A ELEGIR</b></i></p>

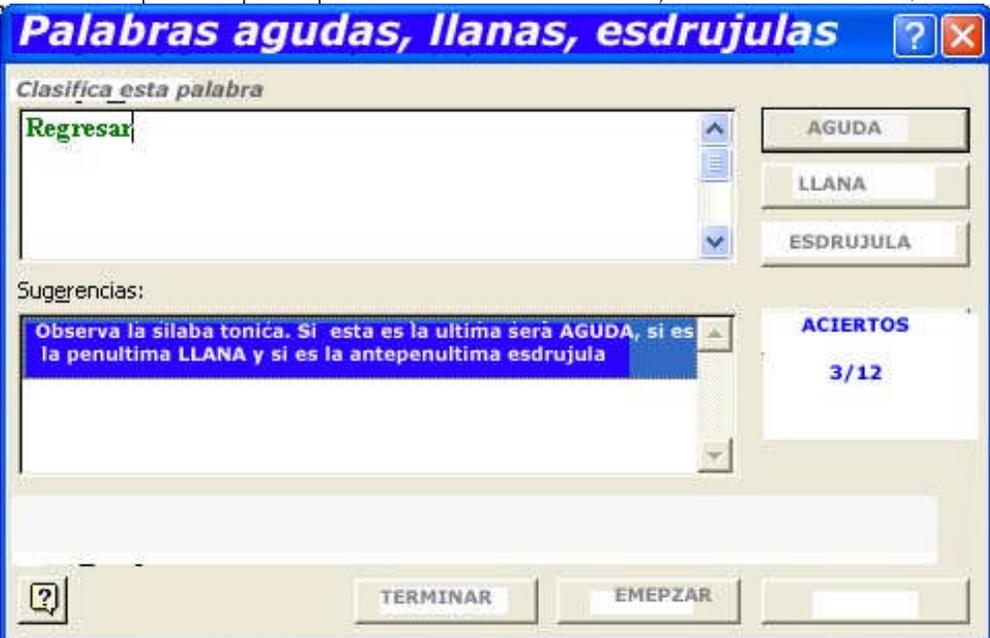
**Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas**  
**Segundo ciclo.**

Nº	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
21. 1	palabras		<b>Opciones que se muestran en el mensaje para marcar (en negro la correcta)</b>	
	Grupo		<input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es aguda y no termina en <b>vocal</b> o en consonante “n” o “s” <input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es llana y termina en vocal o en consonante “n” o “s”	
	Alertó		<input type="checkbox"/> Lleva tilde porque es aguda y termina en <b>vocal</b> o en consonante “n” o “s” <input type="checkbox"/> Lleva tilde porque es llana y no termina en “n” o “s”	
	Ayer		<input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es llana y termina en vocal <input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es aguda y no termina en <b>vocal</b> o en consonante “n” o “s”	
	Vigilancia		<input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es aguda y no termina en <b>vocal</b> o en consonante “n” o “s” <input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es llana y termina en vocal o en consonante “n” o “s”	
	Playa		<input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es aguda y no termina en <b>vocal</b> o en consonante “n” o “s” <input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es llana y termina en vocal o en consonante “n” o “s”	
	Existencia		<input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es aguda y no termina en <b>vocal</b> o en consonante “n” o “s” <input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es llana y termina en vocal o en consonante “n” o “s”	
	Medusas		<input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es aguda y no termina en <b>vocal</b> o en consonante “n” o “s” <input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es llana y termina en vocal o en consonante “n” o “s”	
	Células		<input type="checkbox"/> Lleva tilde porque es esdrújula <input type="checkbox"/> Lleva tilde porque es aguda y termina en <b>vocal</b> o en consonante “n” o “s”	
	Contacto,		<input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es aguda y no termina en <b>vocal</b> o en consonante “n” o “s” <input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es llana y termina en vocal o en consonante “n” o “s”	
	Sensación		<input type="checkbox"/> Lleva tilde porque es esdrújula <input type="checkbox"/> Lleva tilde porque es aguda y termina en <b>vocal</b> o en consonante “n” o “s”	
	Picor,		<input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es aguda y termina en <b>vocal</b> o en consonante “n” o “s” <input type="checkbox"/> Lleva tilde porque es llana y no termina en “n” o “s”	
	quemazón		<input type="checkbox"/> Lleva tilde porque es esdrújula <input type="checkbox"/> Lleva tilde porque es aguda y termina en <b>vocal</b> o en consonante “n” o “s”	

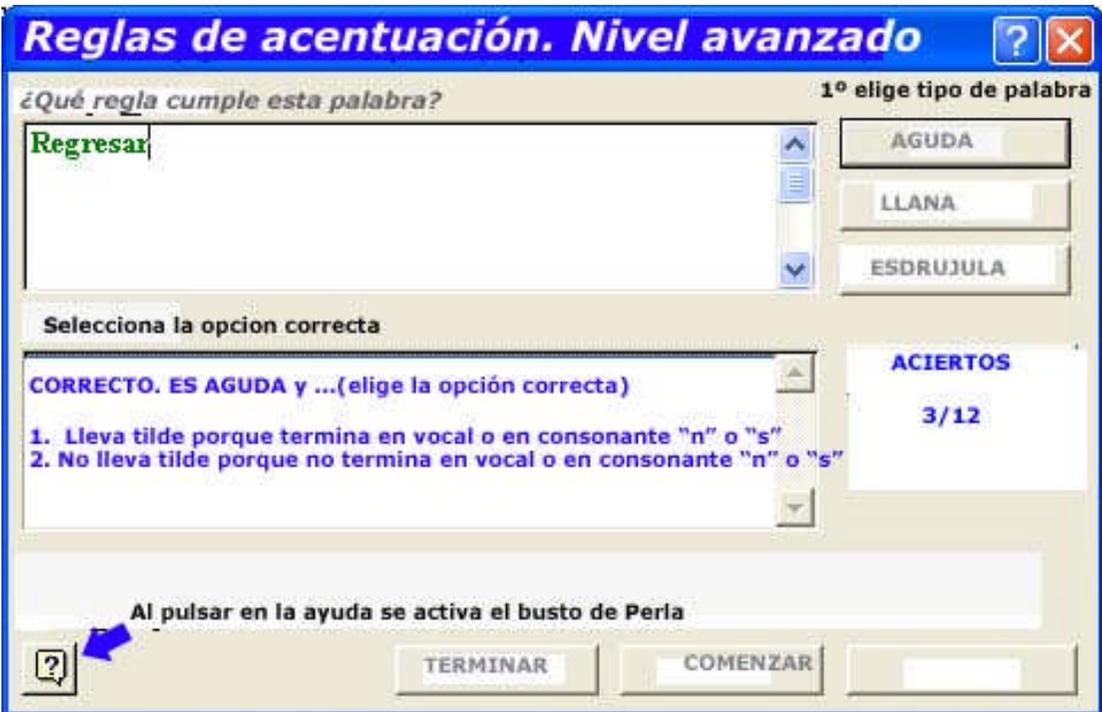
Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas  
Segundo ciclo.

Nº	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
22	<p>Se muestra el texto que viene a continuación</p> <p><i>Tomás, el farero, es coruñés y recuerda que en una ocasión cayó un rayo en el faro y se estropeó el motor que gira la lámpara. Al farero le gusta subir al ático de su casa y sentarse sobre el cajón en que guarda elementos ópticos de repuesto por si falla el sistema. Desde allí contempla la extensión del horizonte y deja volar su imaginación</i></p> <p>Y únicamente la palabra “grupo” en color diferente-&gt; Esto ayudará al alumno a interpretar que es en esa palabra donde debe elegir la sílaba que considera tónica. No obstante al mostrarse de color la palabra se escuchará la locución correspondiente</p> <p><b>BOTÓN DE AYUDA. Locución: Debes hacer clic en la sílaba tónica, es decir en la que se pronuncie con mayor intensidad de voz</b></p> <p>s_gb05_0023</p>		<p>Tomás Farero Coruñés Ocasión Cayó Rayo Estropeó Motor Gira Lámpara Cajón Ópticos Allí Extensión Volar imaginación</p>	<p>En el caso de la palabra <b>grupo</b> se espera que el alumno haga clic en la sílaba “<b>gru</b>”. Si es correcto escuchará el sonido de acierto y se le mostrará la palabra siguiente: <b>ayudó</b>.</p> <p>Si la elección no es correcta se escucha el sonido de error y debe volver a intentarlo. Si falla nuevamente, escuchará el sonido de error y la sílaba tónica se le mostrará de color rojo pasando el recurso a la palabra siguiente día.</p> <p>Este proceso se repite con el resto de palabras que se indican en el guión en fuente de color rojo y negrita.</p> <p>Si el alumno falla en cinco palabras (lo que supone la tercer parte), escuchará la locución: “<i>Creo que es mejor que vuelva a empezar. ¿No te parece?</i>” Y el recurso le devuelve a esta misma escena.</p> <p>Si el número de palabras acertadas es superior a ocho, el recurso pasa a la escena siguiente.</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.**

Nº	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
23	<p>Sobre el fondo de la pantalla anterior, se nos presenta nuevamente el busto parlante de Perla con la locución <i>Después de reconocer las sílabas tónicas tenemos que clasificar las palabras.</i> <b>s_gb05_0024</b></p> <p>Se hace un pequeño zoom, si es necesario, a la pantalla del portátil. En pantalla se muestra cómo el cursor en forma de flecha se dirige hacia el botón <b>Revisar ortografía</b> y se escucha el “clic”, se despliega un submenú con dos ítems o botones:  <b>Silabas tónicas,</b>  <b>Reglas de acentuación</b> -&gt;La flecha del cursor hace “clic” en reglas de acentuación-&gt; Sobre la pantalla anterior se muestra una ventana emergente similar a la de Word y a la que se muestra. Las palabras que le aparecerán serán las mismas del ejercicio anterior: Tomás, Farero, Coruñés, Ocasión, Cayó, Rayo, Estropeó, Motor, Gira, Lámpara, Cajón, Ópticos, Allí, Extensión, Volar, imaginación</p> 		<p>El alumno puede leer la sugerencia que a modo de ayuda se muestra permanentemente y debe pulsar en los botones de AGUDA, LLANA, ESDRÚJUL.</p> <p>Según vaya acertando, el contador inferior le irá mostrando los aciertos</p> <p>En cualquier momento el alumno puede volver a empezar pulsando en el botón correspondiente y en ese caso vuelve a esta misma escena mostrándosele las palabras en orden aleatorio.</p> <p>En cualquier momento el alumno puede pulsar en TERMINAR en cuyo caso obtendrá un mensaje emergente con cuatro posibilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>h) Salir del programa (<i>abandona</i>)</li> <li>i) Terminar esta actividad y pasar a otra (<i>en cuyo caso pasa a la escena 1</i>)</li> <li>j) Repetir la actividad (<i>vuelve a esta misma escena</i>)</li> </ul> <p>Nivel avanzado (<i>En</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  
Segundo ciclo.**

Nº	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
24	<p>Se le muestran las mismas palabras que ha trabajado en la escena anterior (Las palabras que le aparecerán serán las mismas del ejercicio anterior: Tomás, Farero, Coruñés, Ocasión, Cayó, Rayo, Estropeó, Motor, Gira, Lámpara, Cajón, Ópticos, Allí, Extensión, Volar, imaginación</p> <p>. En primer lugar el alumno debe elegir si es <b>aguda, llana o esdrújula</b>. <b>Si acierta</b>, en el campo de texto <b>“Selecciona la opción correcta”</b> se le muestra <b>CORRECTO ES...</b></p> 			<p><b>se le muestra CORRECTO ES...</b> (Aguda, llana o esdrújula –según corresponda) y unas opciones para reforzar su conocimiento de la regla que rige la acentuación o no de esa palabra. <b>Si acierta</b> escucha el sonido de acierto y se le acumula un punto en el contador de aciertos. <b>Si falla</b> escucha un sonido de error y debe volver a intentarlo. El resultado se le refleja en el contador.</p> <p>a) Cuando ha terminado todas las palabras o pulsa en <b>TERMINAR</b> obtiene esta ventana emergente Salir del programa (<i>abandona</i>)</p> <p>b) Terminar esta actividad y pasar a otra (<i>en cuyo caso vuelve a la escena 1</i>)</p> <p>g) Repetir la actividad (<i>vuelve a esta misma escena 22</i>)</p> <p>h) Nivel avanzado (<i>En cuyo caso se le mostrará un nuevo listado de palabras</i>)</p> <p>El botón de ayuda muestra el busto de perla con la locución <i>Primero debes pensar y elegir si la palabra es aguda llana o esdrújula y después elegir la opción que consideres que es correcta.</i> <b>s_gb05_0025</b></p> <p><i>Si el alumno en su elección Aguda, llana o esdrújula se equivoca en la caja de texto inferior se le muestra el mensaje <b>NO ES CORRECTO PIENSA SONDE ESTÁ LA SÍLABA TÓNICA Y VUELVE A ELEGIR</b></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**  
**Segundo ciclo.**

Nº	Escena (Lo que se ve en pantalla)	Objetos	Guión de la secuencia	Interacciones
		<b>palabras</b>	<b>Opciones que se muestran en el mensaje para marcar (en negro la correcta)</b>	
		Tomás	<input type="checkbox"/> Lleva tilde porque es aguda y termina en <b>vocal</b> o en consonante “n” o “s” <input type="checkbox"/> Lleva tilde porque es llana y no termina en “n” o “s”	
		Farero	<input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es aguda y no termina en <b>vocal</b> o en consonante “n” o “s” <input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es llana y termina en vocal o en consonante “n” o “s”	
		,Coruñés,	<input type="checkbox"/> Lleva tilde porque es aguda y termina en <b>vocal</b> o en consonante “n” o “s” <input type="checkbox"/> Lleva tilde porque es llana y no termina en “n” o “s”	
		Ocasión	<input type="checkbox"/> Lleva tilde porque es aguda y termina en <b>vocal</b> o en consonante “n” o “s” <input type="checkbox"/> Lleva tilde porque es llana y no termina en “n” o “s”	
		Cayó	<input type="checkbox"/> Lleva tilde porque es aguda y termina en <b>vocal</b> o en consonante “n” o “s” <input type="checkbox"/> Lleva tilde porque es llana y no termina en “n” o “s”	
		Rayo	<input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es aguda y no termina en <b>vocal</b> o en consonante “n” o “s” <input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es llana y termina en vocal o en consonante “n” o “s”	
		Estropeó	<input type="checkbox"/> Lleva tilde porque es aguda y termina en <b>vocal</b> o en consonante “n” o “s” <input type="checkbox"/> Lleva tilde porque es llana y no termina en “n” o “s”	
		Motor	<input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es aguda y no termina en <b>vocal</b> o en consonante “n” o “s” <input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es llana y termina en vocal o en consonante “n” o “s”	
		Gira	<input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es aguda y no termina en <b>vocal</b> o en consonante “n” o “s” <input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es llana y termina en vocal o en consonante “n” o “s”	
		Lámpara	<input type="checkbox"/> Lleva tilde porque es esdrújula <input type="checkbox"/> Lleva tilde porque es aguda y termina en <b>vocal</b> o en consonante “n” o “s”	
		Cajón	<input type="checkbox"/> Lleva tilde porque es aguda y termina en <b>vocal</b> o en consonante “n” o “s” <input type="checkbox"/> Lleva tilde porque es llana y no termina en “n” o “s”	
		Ópticos	<input type="checkbox"/> Lleva tilde porque es esdrújula <input type="checkbox"/> Lleva tilde porque es aguda y termina en <b>vocal</b> o en consonante “n” o “s”	
		Allí	<input type="checkbox"/> Lleva tilde porque es aguda y termina en <b>vocal</b> o en consonante “n” o “s” <input type="checkbox"/> Lleva tilde porque es llana y no termina en “n” o “s”	
		Extensión	<input type="checkbox"/> Lleva tilde porque es aguda y termina en <b>vocal</b> o en consonante “n” o “s” <input type="checkbox"/> Lleva tilde porque es llana y no termina en “n” o “s”	
		Volar	<input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es aguda y no termina en <b>vocal</b> o en consonante “n” o “s” <input type="checkbox"/> No lleva tilde porque es llana y termina en vocal o en consonante “n” o “s”	
		Imaginación	<input type="checkbox"/> Lleva tilde porque es aguda y termina en <b>vocal</b> o en consonante “n” o “s” <input type="checkbox"/> Lleva tilde porque es llana y no termina en “n” o “s”	



**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.**