



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 10: El ayuntamiento.

ESCENARIOS 1 Quiosco 2 Ayuntamiento	OBJETO PRINCIPALES 1 Revista del quiosco 2 Reloj de Ayuntamiento	TITULO DE LAS INTERACCIONES 1 ¿Qué será? (Incluida en unidad 3). 2 “Rescato mis mascotas”
Correlación con los Objetivos Generales de la L.O.C.E.	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer y usar adecuadamente la lengua castellana y en su caso, también la lengua cooficial de la comunidad autónoma, en sus manifestaciones oral y escrita, así como adquirir hábitos de lectura. • Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje de las tecnologías de la información y de las comunicaciones. 	
Correlación con los Objetivos Generales del ÁREA DE LENGUA CASTELLANA L.O.C.E.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender mensajes orales y analizarlos. • Ampliar el vocabulario utilizando el diccionario como recurso básico • Comprender y construir mensajes verbales y no verbales. • Leer con fluidez y entonación adecuada, comprendiendo los textos adaptados a la edad y usando la lectura como medio de ampliar el vocabulario y fijar la ortografía. • Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como instrumento de trabajo y aprendizaje 	
Correlación con los Objetivos generales para el primer ciclo de primaria (LOCE)	<p><u>Comunicación oral:</u> -Las adivinanzas.</p> <p><u>Lecto-escritura:</u> -Estrategias para la comprensión de textos: identificación y crítica de mensajes transmitidos por el texto.</p> <p><u>Reflexiones sobre la lengua:</u> -Presente/pasado/futuro -Interés por la ortografía. Mayúsculas y minúsculas.</p>	
Contenidos de trabajo:	<ul style="list-style-type: none"> - Adivinanzas de letras y animales. - Ampliación de vocabulario básico de animales. - Asociación de mensajes escritos y gráficos. - Asociación de los fonemas con sus grafías correspondientes. - Mayúsculas y minúsculas. - Presente, pasado y futuro (ahora, antes y después). 	



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 10: El ayuntamiento.

Duración de la actividad	20 minutos aproximadamente cada interactividad.
Orientaciones/reflexiones	

GUIÓN MULTIMEDIA UNIDAD 10

Proyecto	LENGUAJE	Repositorio	DIRECTORIO 09	Unidad didáctica	3-10	Experto en contenidos	FEDERICO FERRER
-----------------	-----------------	--------------------	----------------------	-------------------------	-------------	------------------------------	------------------------

Nombre o referencia del Módulo de contenidos u Objeto de Aprendizaje: ____Ayuntamiento de la ciudad ____→Reloj del Ayuntamiento.

Nº de escena	Personaje/s	Escenario	Alocución – narración - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
1		El primer escenario se sitúa sobre el Ayuntamiento de la ciudad, concretamente en el Reloj del Ayuntamiento. Será sobre el reloj donde el alumno haga clic e inmediatamente se pasará al siguiente escenario.... ILUSTRACION 1	ILUSTRACIÓN 1.	<u>ALOCUCIÓN 1 POR ACCESIBILIDAD:</u> Cuando aparece este escenario Perla dirá: "Mmm, qué Ayuntamiento más bonito. Haz clic sobre el reloj o pulsa la tecla intro" El alumno al hacer clic sobre EL RELOJ del Ayuntamiento de la ciudad, aparece la fachada del Ayuntamiento en la pantalla con un gatito arriba y un coche de bomberos saliendo de un arco del Ayuntamiento .Además aparecerá la zona de interacción principal donde saldrán las frases. (Escena 2).	

Nº de escena	Person.	Escenario	ALocuc. – narr. - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales								
2	Perla Gatito	<p>En este escenario , la zona de interacción está dividida en dos partes, una superior y otra inferior en la siguiente proporción aproximadamente:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; text-align: center;"> zona de interacción principal. Zona 2 </div> <div style="margin-left: 20px;">zona 1</div> </div> <p>Zona 1: Será la formada por la pantalla donde está el Ayuntamiento, coche de bomberos...etc...</p> <p>Zona 2 : Esta será la zona donde aparecerán las frases donde el alumno tendrá que seleccionar la opción AHORA -DESPUES.</p>	<p>ILUSTRACION 2</p> <p>ILUSTRACION 3</p> <p>ILUSTRACION 4</p> <p>ILUSTRACION 5</p> <p>ALOCUCION 1</p>	<p>Zona 1:</p> <p>Perla, cuando se inicie la interacción, dirá la siguiente ALOCUCION 1: "Ayúdame a rescatar al gatito . Señala con una cruz cuándo se producen las acciones de las frases que aparecen y después haz clic sobre mi para ayudarme a subir la escalera".</p> <p>Perla aparecerá subida a la escalera del coche de bomberos en la zona superior. Conforme el alumno vaya acertando , la escalera irá subiendo hasta que Perla llegue a la altura del gatito para rescatarlo</p> <p>Animación 1...Animación del gatito. Sonido 1...Sonido del gatito cuando el alumno pasa por encima el cursor Animación 2...Perla subida a la escalera.</p> <p>Zona 2</p> <p>En la zona 2 es donde aparecerán las diferentes frases donde el alumno deberá marcar con una cruz cuándo se produce la acción. Las frases se presentarán con una tabla a lado donde el alumno marcará las cruces. Un ejemplo puede ser el siguiente:</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>AHORA</th> <th>DESPUÉS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">x</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">x</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">x</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Los niños juegan en el parque</p> <p>El caballo correrá por el campo</p> <p>El niño lava la ropa</p> <p>La tabla donde el alumno debe marcar las cruces debe tener un diseño infantil...ILUSTRACIÓN 4 y las cruces deberán tener un diseño atractivo...ILUSTRACIÓN 5.</p>	AHORA	DESPUÉS	x			x	x		<p>ANIMACIÓN 1</p> <p>ANIMACIÓN 2</p> <p>SONIDO 1</p>
AHORA	DESPUÉS												
x													
	x												
x													



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 10: El ayuntamiento.

			<p>ILUSTRACION 6</p> <p>ILUSTRACION 7</p> <p>ILUSTRACION 8</p> <p>ILUSTRACION 9</p> <p>ALOCUCION 2</p>	<p>El desarrollo de la interacción es el siguiente:</p> <p>Perla , cuando se inicie la interacción ,dirá la siguiente explicación:“Ayúdame a rescatar al gatito .Señala con una cruz cuándo se producen las acciones de las frases que aparecen y después haz clic sobre mi para ayudarme a subir la escalera”</p> <p>Perla aparecerá subida a la escalera del coche de bomberos en la zona superior. Conforme el alumno vaya acertando , la escalera irá subiendo hasta que Perla llegue a la altura del gatito para rescatarlo</p> <p>Cuando aparezcan las tres primeras frases, el alumno deberá marcar con una cruz cuándo se realiza la acción. En este Nivel aparecerá para marcar dos opciones (AHORA-ANTES).Sólo puede marcar una opción por frase, es decir, que si señala una la otra de la misma frase desaparecerá .Una vez tenga marcadas las tres frases, hará clic sobre Perla. Si las tres frases son correctas, la escalera subirá un poquito y Perla dirá la siguiente alocución 2 (por accesibilidad): “Muy bien, ya estoy más cerca “.Si hay alguna cruz incorrecta, Perla dirá la siguiente alocución3 (accesibilidad) “Inténtalo de nuevo”...Al mismo tiempo, cuando el alumno cometa algún error, en el contador de errores...ILUSTRACIÓN 6 que aparecerá en la zona de interacción marcará el error. Si el alumno comete 3 errores, en el mismo grupo de frases, Perla dice la siguiente ALOCUCIÓN 2: “Las respuestas correctas eran las siguientes”.Entonces las cruces se colocarán automáticamente .Para que el invidente pueda apreciar dónde se colocan las cruces, propongo que las casillas (ahora – antes) tengan sonidos diferentes al poner las cruces.</p> <p>El total de grupo de 3 frases que se presentarán al alumno serán 7 y por lo tanto la escalera subirá en 7 veces acertadas al gatito para rescatarlo.</p> <p>Cuando el alumno consiga acertar todos los grupos de frases, habrá conseguido que Perla rescate al gatito e inmediatamente, cuando se vea que Perla ha subido arriba del todo, aparecerá una pantalla en blanco con el busto de Perla sonriendo ILUSTRACIÓN 7 y el gatito rescatado ILUSTRACIÓN 8 a su lado Perla dirá la siguiente alocución 4 (accesibilidad): “Estupendo .He rescatado al gatito”.Debajo aparecerá el mensaje “MUY BIEN”...ILUSTRACIÓN 9.Esta pantalla aparecerá durante 5 segundos y automáticamente se pasará al siguiente nivel de dificultad que corresponde con la escena 3.</p> <p>A continuación expongo los grupos de frases que aparecerán en este nivel. Estas frases deben aparecer de forma aleatoria cada vez que se inicie la interacción:</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 10: El ayuntamiento.

FRASES NIVEL 1: ILUSTRACIÓN 13***Por accesibilidad se deberán locutar todas*******

Escribo las 3 frases y entre paréntesis ahora o despues, que serán las respuestas correctas que el alumno debe marcar con una cruz

El niño abraza a su papá **(AHORA)**
El perro ladrará en el campo **(DESPUÉS)**
El niño aprende Matemáticas. **(AHORA)**

Nosotros nadaremos en la piscina **(DESPUÉS)**
Los niños caminarán por el campo **(DESPUÉS)**
Los alumnos necesitan lapiceros. **(AHORA)**

El niño esconderá el regalo. **(DESPUÉS)**
La niña canta muy bien. **(AHORA)**
Federico olvidará la cartera. **(DESPUÉS)**

Yo leo muy bien. **(AHORA)**
Los niños partirán la madera. **(DESPUÉS)**
Avelino cenará muy pronto. **(DESPUÉS)**

Juan y yo compraremos una revista. **(DESPUÉS)**
Mis compañeros patinan muy bien. **(AHORA)**
Nosotros desayunaremos chocolate. **(DESPUÉS)**

El profesor enseña al alumno. **(AHORA)**
Los niños y las niñas saltan la comba. **(AHORA)**
El frutero venderá las naranjas. **(DESPUÉS)**

Los alumnos escucharán al profesor. **(DESPUÉS)**
Yo estudio mucho. **(AHORA)**
La niña toca el piano. **(AHORA)**

El caballero hablará por el micrófono. **(DESPUÉS)**
El albañil trabaja en la casa. **(AHORA)**
Nosotros viajaremos a Madrid. **(DESPUÉS)**

Los alumnos visitarán el museo. **(DESPUÉS)**
Papá y mamá usan el jabón. **(AHORA)**
El guardia indicará la salida. **(DESPUÉS)**

El vestido llevará muchos botones. **(DESPUÉS)**
El pirata lleva el ojo tapado. **(AHORA)**
Luis escribe una carta. **(AHORA)**

Juan abrirá la puerta **(DESPUÉS)**
Marcos lava la ropa **(AHORA)**
El niño barre la puerta **(AHORA)**

La niña bebe agua **(AHORA)**
Los niños andarán por la playa **(DESPUÉS)**
Marcos limpia la bicicleta **(AHORA)**

Los animales beben agua **(AHORA)**
Luisa apagará la luz **(DESPUÉS)**
Marta llama a su mamá **(AHORA)**

Jaime y Clara bailarán mucho **(DESPUÉS)**
Papá y mamá llegarán tarde **(DESPUÉS)**
El ciclista baja la montaña. **(AHORA)**

El bebe llora mucho **(AHORA)**
El atleta correrá mucho. **(DESPUÉS)**
El niño besa a su papá. **(AHORA)**

Verónica mira por la ventana. **(AHORA)**
Papá cose un vestido. **(AHORA)**
El pirata buscará un tesoro. **(DESPUÉS)**

Mamá prepara la merienda. **(AHORA)**
El niño repartirá los cromos. **(DESPUÉS)**
Los niños patean el balón. **(AHORA)**

El camarero partirá el helado. **(DESPUÉS)**
Nosotros unimos las cuerdas. **(AHORA)**
El futbolista descansará en el vestuario. **(DESPUÉS)**

Mi mamá regresa de la ciudad. **(AHORA)**
El bombero salvará a los niños. **(DESPUÉS)**
Yo reciclo papel. **(AHORA)**

Yo telefonaré a mis abuelos. **(DESPUÉS)**
El hombre practica el baloncesto. **(AHORA)**



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 10: El ayuntamiento.

Nº de escena	Person.	Escenario	ALocuc. – narr. - Texto	Acciones o interactividad	Recursos audiovisuales
3	Perla Conejito	<p>El escenario de este Nivel será exactamente el mismo que en el anterior , con la siguiente diferencia:</p> <p>Aparecerá para rescatar en esta ocasión un conejito.</p> <p>La zona 2 donde aparecerán las frases donde el alumno tendrá que seleccionar la tendrá 3 opciones: AHORA – DESPUÉS - ANTES</p>	<p>ALOCUCION 3</p> <p>ILUSTRACION 10</p> <p>ILUSTRACION 11</p> <p>ILUSTRACIÓN 12</p> <p>ILUSTRACIÓN 13</p> <p>ALOCUCION 4</p>	<p>Perla , cuando se inicie este nivel ,dirá la siguiente ALOCUCIÓN 3 :“Ahora debo rescatar al conejito . Señala con una cruz cuándo se producen las acciones de las frases que aparecen y después haz clic sobre mi para ayudarme a subir la escalera”</p> <p>Perla aparecerá subida a la escalera del coche de bomberos en la zona superior. Conforme el alumno vaya acertando , la escalera irá subiendo hasta que Perla llegue a la altura del CONEJITO para rescatarlo</p> <p>Conforme el alumno vaya realizando los ejercicios correctamente, Perla irá subiendo JUNTO CON LA ESCALERA hasta que rescate al conejito...ANIMACIÓN 4</p> <p>Cuando el alumno pase el cursor por encima del conejito, emitirá un sonido característico de este animal...SONIDO 2</p> <p>Cuando aparezcan las tres primeras frases , el alumno deberá marcar con una cruz cuándo se realiza la acción .En este Nivel aparecerá para marcar tres opciones (AHORA-ANTES-DESPUÉS).Sólo puede marcar una opción por frase, es decir , que si señala una la otra de la misma frase desaparecerá .Una vez tenga marcadas las tres frases, hará clic sobre Perla .Si las tres frases son correctas la escalera subirá un poquito y Perla dirá la siguiente alocución 2 (por accesibilidad) : “Muy bien , ya estoy más cerca. Si hay alguna cruz incorrecta, Perla dirá la siguiente alocución3 (accesibilidad) “Inténtalo de nuevo”... Al mismo tiempo, cuando el alumno cometa algún error, en el contador de errores (ILUSTRACIÓN 6) que aparecerá en la zona de interacción marcará el error. Si el alumno comete 3 errores, en el mismo grupo de frases, Perla dice la siguiente (ALOCUCIÓN 2): “Las respuestas correctas eran las siguientes”. Entonces las cruces se colocarán automáticamente .Para que el invidente pueda apreciar dónde se colocan las cruces, propongo que las casillas (ahora – antes) tengan sonidos diferentes al poner las cruces.</p>	<p>SONIDO 2</p> <p>ANIMACIÓN 3</p> <p>ANIMACIÓN 4</p>

AHORA	DESPUÉS	ANTES
		X
	x	



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 10: El ayuntamiento.

				<p>FRASE 1</p> <p>FRASE 2</p> <p>FRASE 3</p> <p>El total de grupo de 3 frases que se presentarán al alumno serán 8 Cuando el alumno consiga acertar todos los grupos de frases, habrá conseguido que Perla rescate al CONEJITO e inmediatamente, cuando se vea que Perla ha subido arriba del todo, aparecerá una pantalla en blanco con el busto de Perla sonriendo (ILUSTRACIÓN 7) y el conejito rescatado ILUSTRACIÓN 10 a su lado y al otro lado el gatito que en el nivel 1 rescató. lado Perla dirá la siguiente alocución 5 (accesibilidad): “Estupendo .He rescatado también al conejito”.Debajo aparecerá la ILUSTRACIÓN 11 de una impresora .Perla dirá la siguiente ALOCUCION 4 : “Ahora puedes imprimir una hoja acompañada de mis animalitos para colorearlas en clase” La hoja que debe imprimirse contendrá a Perla en el centro, y a los animalitos a ambos lados de Perla, todo sin color para que el alumno lo pueda colorear en clase...I L USTRACIÓN 12</p> <p>A continuación expongo los grupos de frases que aparecerán en este nivel. Estas frases deben aparecer de forma aleatoria cada vez que se inicie la interacción:</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 10: El ayuntamiento.

FRASES NIVEL 2: ILUSTRACIÓN 14

Escribo las 3 frases y entre paréntesis ahora, antes o después, que serán las respuestas correctas que el alumno debe marcar con una cruz.

*****SE DEBEN LOCUTAR POR ACCESIBILIDAD*****

El avión vuela por el cielo. (AHORA)
El perro ladrará al ladrón. **(DESPUÉS)**
El barco navegó por los mares. (ANTES)

El niño regresó triste. (ANTES)
La reina estará muy feliz. **(DESPUÉS)**
Tú miras la televisión. (AHORA)

Las liebres corren mucho. (AHORA)
El caballo era más grande que el burro. (ANTES)
El mono se subirá a un árbol. **(DESPUÉS)**

La niña regresó a su casa (ANTES)
Los coches circularan por la carretera. **(DESPUÉS)**
El pájaro canta en el árbol. (AHORA)

La abuela llamó a su nieto. (ANTES)
El reloj sonará a las dos en punto. **(DESPUÉS)**
La señora se calza el zapato. (AHORA)

La amapola huele muy bien. (AHORA)
El niño mirará por la ventana. **(DESPUÉS)**
La tortuga comía la lechuga. (ANTES)

El músico toca el violín. (AHORA)
Andrés caminaba por el camino. (ANTES)
El maestro explicará la lección. **(DESPUÉS)**

El oso corre mucho. (AHORA)
El niño tenía miedo del perro. (ANTES)
El limpiabotas limpiará mis zapatos. **(DESPUÉS)**

Yo cogí una col en el campo. (ANTES)
Marta recibirá tu tarjeta de invitación. **(DESPUÉS)**
El señor mira el escaparate. (AHORA)

La niña cogerá las flores. **(DESPUÉS)**
El gato arañó la puerta (ANTES)
El leñador corta leña. (AHORA)

La niña lloraba de emoción. (ANTES)
Carlos beberá agua de la fuente. **(DESPUÉS)**
Daniel trae una jarra de miel. (AHORA)

Yo limpiaré la mesa de la cocina. **(DESPUÉS)**
La carne estaba muy jugosa. (ANTES)
El pan está muy tostado. (AHORA)

El pastelero hizo un pastel. (ANTES)
La niña juega en el columpio. (AHORA)
El payaso se caerá de la silla. **(DESPUÉS)**

El campo está cubierto de nieve. (AHORA)
El lunes llovió mucho en la ciudad. (ANTES)
Me gustará ir de viaje con papá. **(DESPUÉS)**

El cocinero viste de blanco. (AHORA)
Mamá estaba muy guapa. (ANTES)
Nos divertiremos mucho en el circo. **(DESPUÉS)**

El jardinero regará las flores. **(DESPUÉS)**
Juan hizo un muñeco de nieve. (ANTES)
El mecánico arregla mi coche. (AHORA)

El pescador pescará muchos peces. **(DESPUÉS)**
La niña despeina su muñeca. (AHORA)
Las estrellas brillaron en la noche. (ANTES)

Marta tiende la ropa. (AHORA)
El mar era muy grande. (ANTES)
El árbitro pitará ese partido. **(DESPUÉS)**

La mujer vestía de negro. (ANTES)
Yo descansaré en la cama. **(DESPUÉS)**
Rosa va a la escuela. (AHORA)

El melocotón está muy bueno. (AHORA)
El niño arrancó la margarita. (ANTES)
El minero trabajará en la mina. **(DESPUÉS)**

El balón es muy grande. (AHORA)
Esta noche beberé mucha leche. **(DESPUÉS)**
El globero vendía globos. (ANTES)

El agricultor trabaja en el campo. (AHORA)
El zorro persiguió al conejo. (ANTES)
El cazador preparará una trampa **(DESPUÉS)**

Mi mamá compró pescado para cenar. (ANTES)
Los pececillos nadan en el estanque. (AHORA)
Los gorriones volarán sobre el tejado. **(DESPUÉS)**

Yo comí arroz con cangrejos. (ANTES)
El gato está en el tejado. (AHORA)
Los aviones despejarán de la pista. **(DESPUÉS)**



**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 10: El ayuntamiento.**