



ReDA “*Sembrando para el futuro*”

Elaborado por:	
Docentes: Adamitza Santaella, Ysbeth Simoza y Maríalejandra Torres. Técnicos: José Guerrero y Homero Hernández. Diseñadora: Alejandra Martínez.	
Categoría Curricular	
Ciencia y tecnología	
Título:	Contenidos:
Sembrando para el Futuro. (Reproducción de plantas) Apoyo al área de aprendizaje: Matemática Ciencias Naturales y Sociedad.	La reproducción de las plantas: <ul style="list-style-type: none"> Las Plantas <ul style="list-style-type: none"> Definición Partes de las plantas Características Reproducción de las plantas <ul style="list-style-type: none"> La germinación Reproducción sexual Reproducción asexual La Agricultura en Venezuela <ul style="list-style-type: none"> Definición Importancia Producción agrícola por región .
Propósito:	
<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar aprendizajes en las y los estudiantes acerca de los mecanismos de reproducción de las plantas con una visión ecológica y pertinencia socio-cultural. 	

Título: “Sembrando para el futuro”



Contenidos	Integración de intencionalidades educativas	Articulación de ejes integradores	Interdisciplinariedad
Las Plantas Las plantas y sus características (Flor, tallo y hojas)	Aprender a crear Aprender a reflexionar Aprender a valorar <i>Desarrollar procesos de investigación que permitan comprender la biodiversidad de las plantas.</i>	Tecnologías de la información y comunicación (TICS)- ambiente y salud integral Se desarrollarán actividades de investigación sobre las partes de las plantas y los diferentes tipos a partir del uso educativo de las TICS.	Lenguaje y comunicación Ciencias naturales y tecnología Comprensión lectora, elaboración de resúmenes, anticipaciones e inferencias. Noción de ambiente.
¿Cómo se reproducen las plantas? <ul style="list-style-type: none"> La germinación Reproducción sexual Reproducción asexual 	Aprender a convivir y participar protagónicamente <i>Fomentar habilidades y destrezas sobre las formas de reproducción de las plantas, así como el trabajo colaborativo, liberador y la promoción de lo socioproductivo.</i>	Ambiente y salud integral trabajo liberador. Mediante el desarrollo de actividades prácticas de diferentes tipos de reproducción de las plantas conjuntamente con el colectivo de estudiantes, haciendo énfasis en el trabajo colaborativo.	Lenguaje y comunicación <i>Lectura comprensiva, utilización y creación de diferentes tipos de textos: instruccional.</i> Ciencia y tecnología <i>Establecimientos de comparaciones y orden de las fracciones mixtas.</i> <i>Experimentación de fenómenos que se producen en el ambiente.</i>
La Agricultura en Venezuela	Aprender a crear Aprender a reflexionar <i>Desarrollar el pensamiento crítico y reflexivo a fin de analizar la agricultura sustentable a pequeña escala y su importancia, así como determinar el conocimiento de las potencialidades agrícolas de su región.</i>	Interculturalidad. Trabajo liberador Ambiente y salud integral Lenguaje Se presentarán actividades colectivas para promover el conocimiento sobre la cultura agrícola de cada región así como la conservación del ecosistema.	Lenguaje y comunicación Desarrollo de los aspectos formales de la lengua escrita: uso de mayúsculas, signos de puntuación, reglas ortográficas. Ciencia y tecnología <i>Lectura Escritura de números.</i>



GUIÓN TÉCNICO: Escrito en donde se plantean los aspectos de diseño y programación necesarios a considerar para el desarrollo del REDA.

Pantalla N°: 0 Pantalla presentación	Diseño Gráfico	Técnico:
<p>Título : Sembrando para el futuro</p> <p>Texto 1: “Sembrando para el Futuro”</p> <p>Texto 2: Bienvenidas y bienvenidos a Sembrando para el futuro. Sigue las instrucciones: para navegar en el recurso utiliza el (objeto 1) o en el teclado las (tecla 1) y la tecla (tecla 2) para ingresar en las pantallas.</p> <p>Texto 3: Bienvenidas y bienvenidos a Sembrando para el futuro. Sigue las instrucciones: para navegar en el recurso utiliza el ratón o en el teclado las teclas de dirección y la tecla enter para ingresar en las pantallas.</p> <p>Botón 1: Diversidad funcional auditiva</p> <p>Botón 2: Diversidad funcional visual</p> <p>Botón 3: Inicio</p>	<p>Texto 1: Ajustado al diseño de la pantalla.</p> <p>Fondo: En el centro de la pantalla y abarcando la mayor parte de la imagen un sembradio, un árbol de Apamate y casita de campo. En la parte inferior un banner de color oscuro, el cual va a contener los botones.</p> <p>Cuadro de texto para instrucciones: cuadro de color beige ubicada en el centro de la pantalla.</p> <p>Imágenes para las instrucciones: estas imágenes deben ser diseñadas como las de la portátil canaima.</p> <p>Objeto 1: Mouse</p> <p>Tecla 1: Teclas de dirección</p> <p>Tecla 2: Enter</p> <p>Tecla 3: F1</p> <p>Botones del Banner: al pasar el puntero del mouse sobre el botón tendrá una animación, esto será aplicado a todos los botones.</p> <p>Botón 1: Representado por el símbolo universal de DFA.</p> <p>Botón 2: Representado por el símbolo universal de DFV.</p> <p>Botón 3: Representado por una hombre con una pala y una mata que simule siembra.</p>	<p>Título: Ubicado en la barra de título.</p> <p>Todos los botones de la pantalla deben poder ser accedidos por mouse o por teclado.</p> <p>Activado el sintetizador de voz y la navegación por teclado por defecto en esta pantalla.</p> <p>Todos los botones deben llevar su nombre en el Tooltip que los identifique cuando se coloque el puntero del mouse sobre el botón y al mismo tiempo se debe reproducir(sonido) el nombre que corresponda al mismo.</p> <p>Cuadro de texto para instrucciones: texto 2. Permanecerán fijos en esta pantalla.</p> <p>Al iniciar el recurso aparecerá el Texto 2 y al mismo tiempo se reproducirá el texto 3.</p> <p>Botones del banner</p> <p>Botón 1: Ubicado del lado izquierdo del banner inferior y tendrá hipervínculo con la pantalla 1.1 .</p> <p>Botón 2: Ubicado en el banner inferior en el centro , tendrá hipervínculo con la pantalla 1.2.</p> <p>Botón 3: Ubicado en el banner inferior del lado derecho de la pantalla, tendrá hipervínculo con la pantalla 2.</p>



		DFV: al iniciar el recurso el sintetizador debe decir Pantalla inicio y luego texto 3
Observaciones:		
Pantalla N°: 1 Menú de configuración	Diseño Gráfico	Técnico:
<p>Título: Sembrando para el futuro.</p> <p>Texto 1: Menú de configuración</p> <p>Texto 2: Instrucciones: pulsa sobre el botón Diversidad Funcional Auditiva (botón 1) o sobre el botón Diversidad Funcional Visual (botón 2) según tu nivel de accesibilidad.</p> <p>Botón 1: Diversidad funcional auditiva Botón 2: Diversidad funcional visual Botón 3: Regresar</p>	<p>Fondo: En el centro de la pantalla y abarcando la mayor parte de la imagen un sembradío, un árbol de Apamate y casita de campo. En la parte inferior un banner de color oscuro, el cual va a contener los botones.</p> <p>Sobre el fondo y en la parte superior agregar un banner de color claro en donde se colocará el Texto 1.</p> <p>Banner de botones: Descrito en la pantalla 0.</p> <p>Botón 1: Representado por el símbolo universal de DFA.</p> <p>Botón 2: Representado por el símbolo universal de DFV.</p> <p>Botón 3: Representado por una puerta con una flecha que apunte a la izquierda.</p>	<p>Título: Ubicado en la barra de título</p> <ul style="list-style-type: none"> • Todos los botones de la pantalla deben poder ser accedidos por mouse o por teclado. • Sintetizador de voz y navegación por teclado activado por defecto. • Todos los botones deben llevar su nombre en el Tooltips que los identifique cuando se coloque el puntero del mouse sobre el botón y al mismo tiempo se debe reproducir (sonido) el nombre que corresponda al mismo. • Al iniciar la pantalla aparecerá el Texto 2 sobre un cuadro de texto para las instrucciones (Descrito en la pantalla 0) y al mismo tiempo se reproducirá su respectivo sonido, dicho texto estará ubicado en el centro de la pantalla. <p>Botón1: Ubicado del lado izquierdo del banner inferior y tendrá hipervínculo con la pantalla 1.1.</p> <p>Botón 2: Ubicado en el banner inferior en el centro, tendrá hipervínculo con la pantalla 1.2.</p> <p>Botón 3: Ubicado en el banner inferior del lado derecho de la pantalla, tendrá hipervínculo con la pantalla 2.</p> <p>DFV: al iniciar la pantalla el sintetizador debe decir Pantalla: Menú de configuración y luego leer el contenido de la pantalla.</p>



Observaciones:		
Pantalla N°: 1.1 Diversidad funcional auditiva	Diseño Gráfico	Técnico:
<p>Título: Sembrando para el futuro</p> <p>Texto 1: Diversidad funcional auditiva</p> <p>Texto 2: ¿Te gustaría hacer el recorrido con un intérprete virtual? Si No</p> <p>Texto 3: Selecciona el género del intérprete con el que deseas hacer el recorrido</p> <p>Texto 3a: F</p> <p>Texto 3b: M</p> <p>Texto 4b: Elige el color de la camisa de la intérprete virtual. (hembra)</p> <p>Texto 5a: Elige la velocidad del intérprete virtual. (Masculino)</p> <p>Texto 5b: Elige la velocidad de la intérprete virtual. (Femenino)</p> <p>Texto 6: Pulsa sobre el botón guardar para salvar tu configuración.</p> <p>Botón 1: Guardar</p> <p>Botón 2: Regresar</p>	<p>Fondo: Pradera que predomine en el fondo, del lado izquierdo árbol de Apamate. Sobre el fondo y en la parte superior agregar un banner de color claro en donde se colocará el Texto 1.</p> <p>Imágenes para las opciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caja de selección color blanco. • Items de selección representado por una hoja. • 3 cuadros de distintos colores: amarillos, rosado (colores pasteles). • Barra para aumentar volumen (como la de un reproductor de música). • <p>Banner de botones:</p> <p>Botón 1: Guardar, imagen alusiva al nombre del botón.</p> <p>Botón 2: Representado por una puerta con una flecha que apunte a la izquierda.</p>	<p>Título: Ubicado en la barra de título</p> <p>Lista de opciones donde irán apareciendo desde el Texto 2 hasta el Texto 5.</p> <p>(DA) Intérprete LSV: Si/No Actv/Desactivar el intérprete virtual: al seleccionar Si automáticamente aparecerá el texto 3 con el género. Si selecciona No el intérprete virtual no se activará.</p> <p>(DA) Género: Femenino/Masculino: Escogencia del género pulsando sobre la caja de selección correspondiente a F o M según su elección, luego aparecerá Texto 4a o 4b según la selección del género y del lado derecho aparecerá una simulación del intérprete virtual asociado al género respectivamente.</p> <p>(DA) Color camisa del intérprete: Selección del color de la camisa a través de imágenes. Luego de la selección aparecerá el Texto 5a o 5b dependiendo del género seleccionado.</p> <p>(DA) Velocidad del intérprete: Lento/medio/rápido. Se podrá graduar a través de una cinta de velocidad. A medida que se mueve sobre la barra aparecerá una animación con el movimiento del intérprete en la velocidad correspondiente. Este proceso se dará a través de clic sobre la cinta de velocidad.</p> <p>Texto 6: Aparecerá si y sólo si se hace alguna selección en la configuración. En el mismo momento deberá aparecer el botón 4</p>



		<p>Botón 1: Ubicado en el banner de los botones del lado derecho. Tendrá hipervínculo a la pantalla 2.</p> <p>Botón 2: Ubicado en el banner del lado derecho. Hipervínculo a la pantalla 1.</p> <p>DFV: al iniciar la pantalla el sintetizador debe decir Pantalla: Diversidad funcional auditiva y luego leer el contenido de la pantalla.</p>
Observaciones:		
Pantalla N°:1.2 Diversidad funcional visual.	Diseño Gráfico	Técnico
<p>Título: Sembrando para el futuro</p> <p>Texto 1: Diversidad funcional visual.</p> <p>Texto 2: Instrucciones: Pulsa las teclas 1, 2, o 3, para seleccionar la opción de tu preferencia en cada una de las siguientes preguntas, o pulsa la tecla escape para volver al menú.</p> <p>Texto 3: 1. ¿Te gustaría utilizar un magnificador de pantalla?</p> <p>Texto 3a: Si</p> <p>Texto 3ab: Pulsa sobre la tecla (tecla 1) para activar o desactivar el magnificador. Las teclas (tecla 2) y (tecla 3) acercan y alejan la imagen. Pulsa y arrastra el magnificador para ubicarlo en otro lugar de la pantalla.</p> <p>Texto 3b: no</p> <p>Texto 4: 2. Elige el tamaño de la letra.</p> <p>Texto 4a: 18</p> <p>Texto 4b: 20</p>	<p>Fondo: Pradera que predomine en el fondo, del lado izquierdo árbol de Apamate. Sobre el fondo y en la parte superior agregar un banner de color claro en donde se colocará el Texto 1.</p> <p>Imágenes para las instrucciones: Diseñar como las teclas de la portátil Canaima:</p> <p>tecla 1: F5</p> <p>tecla 2: +</p> <p>tecla 3: -</p> <p>Banner de botones:</p> <p>Botón 1: Guardar, imagen alusiva al nombre del botón.</p> <p>Botón 2: Representado por una puerta con una flecha que apunte a la izquierda.</p>	<p>Título: Ubicado en la barra de título</p> <p>Texto 3, 3a, 3b, 4, 4a, 4b, 4c, 5, 5a, 5b, 6, 6.1, 6.2, 6.3, aparecerán en una lista numerada del lado izquierdo de la pantalla.</p> <p>Texto 3: Si la respuesta es positiva se debe agregar el texto 3ab en una ventana pop-up del lado derecho de la pantalla.</p> <p>Al iniciar la pantalla el lector de voz iniciará automáticamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Texto 1 • Texto 2 • Texto 5 • Texto 5ab • Texto 6 • Texto 6a • Texto 7 <p>Todos los botones de la pantalla deben poder ser</p>



<p>Texto 4c: 22</p> <p>Texto 5: 3. ¿Deseas activar el lector de pantalla?</p> <p>Texto 5a: Si</p> <p>Texto 5ab: Si deseas activarlo presiona 1. si no deseas activarlo pulsa 2.</p> <p>Texto 5b: No</p> <p>Texto 6: 4. Elige la velocidad del lector de pantalla que desees.</p> <p>Texto 6.1: Lenta</p> <p>Texto 6.2: media</p> <p>Texto 6.3: Rápida</p> <p>Texto 6a: Si deseas velocidad lenta pulsa 1, velocidad media pulsa 2, velocidad rápida pulsa 3.</p> <p>Texto 7: Has configurado el lector de pantalla exitosamente, presiona enter para continuar.</p> <p>Botón 1: Guardar</p> <p>Botón 2: Regresar</p>		<p>accesados por teclado.</p> <p>Sintetizador de voz y navegación por teclado activado por defecto.</p> <p>Escape para salir de la pantalla. (DFV)</p> <p>Enter para guardar la actividad. (DFV)</p> <p>Texto 6: Aparecerá si y sólo si se hace alguna selección en la configuración. En el mismo momento deberá aparecer el botón 4</p> <p>Botón 1: Ubicado en el banner de los botones del lado izquierdo. Tendrá hipervínculo a la pantalla 1.</p> <p>Botón 2: Ubicado del lado derecho del banner. Hipervínculo a la pantalla 2.</p>
<p>Observaciones:</p>		
Pantalla N°: 2 Pantalla menú	Diseño Gráfico	Técnico
<p>Título: Sembrando para el futuro</p> <p>Texto 1: Instrucciones: explora la pantalla para ver el contenidos. Durante el recorrido del recurso encontrarás palabras subrayadas, pulsa sobre ellas para conocer su significado. (tecla 1) activa o desactiva esta instrucción.</p> <p>Texto 2: Instrucciones: explora la pantalla para ver el contenidos. Durante el recorrido del recurso</p>	<p>Título Ajustado al diseño de la pantalla.</p> <p>Fondo: En el fondo de la pantalla y abarcando la mayor parte de la imagen un sembradío en el cual se encuentra una niña y un niño mirando como a un campesino, persona adulta, sembrará una planta que tiene en la mano. Una señora regando un sembradío de flores. Un árbol de Apamate, y casita de campo. En la parte inferior un banner de color oscuro con letras de color claro, con una forma definida, el cual va a contener 2 botones</p>	<p>Título: Ubicado en la barra de título</p> <p>Instrucción: Texto 1 se mostrará a través de una ventana por-up. Esta instrucción se activara o desactivara con la tecla f1 cada vez que el usuario la necesite.</p> <p>Cada vez que un botón sea seleccionado, bien sea con el ratón o con el teclado, debe activarse un sonido que indique el nombre del botón y debe</p>



<p>encontrarás palabras subrayadas, pulsa sobre ellas para conocer su significado. F1 activa o desactiva esta instrucción.</p> <p>Botones de la imagen de fondo: Botón 1: Las plantas Botón 2: Reproducción de las plantas Botón 3: La agricultura en Venezuela Botón 4: Siembra la semilla Botón 5: Plantas y números.</p> <p>Botones del banner: Botón 1: Accesibilidad Botón 2: Orientaciones y sugerencias</p>	<p>Tecla 1: f1</p> <p>Botones de la imagen de fondo: Todos los botones deben estar resaltados.</p> <p>Botón 1: Campesino moviendo la cabeza y la boca y con una flor en la mano, va representar el botón " Las Plantas "</p> <p>Botón 2: Será una animación donde inicialmente se verá una mujer regando una planta con una flor y cuando el puntero del ratón se encuentra por encima de ella la imagen cambiará por otra donde se aprecie la multiplicación de las flores. Y va representar el botón de "Reproducción de las plantas" y será una animación.</p> <p>Botón 3: Una planta de maíz que estará al lado del hombre, y al colocar el cursor sobre ésta planta crecerá el maíz. Éste va a representar el botón "La Agricultura en Venezuela".(Animación).</p> <p>Botón 4: Niño moreno parpadeando y mirando hacia el campesino que siembra.</p> <p>Botón 5: Niña blanca parpadeando y mirando hacia el campesino que siembra.</p> <p>Botones del Banner: Botón 1: Representado por el símbolo universal de Diversidad Funcional. Ubicada en el lado izquierdo del banner. Botón 2: Representado por un diseño alusivo al nombre del botón. Ubicado a la derecha del banner.</p>	<p>aparecer cuadro de diálogo con el nombre del botón y se desaparecerá al deseleccionar. (Sólo cuando este activada la DFVisual)</p> <p>Todos los botones deben llevar su nombre en el Tooltips que los identifique cuando se coloque el puntero del mouse sobre el botón y al mismo tiempo se debe reproducir(sonido= efecto).</p> <p>Botones de la imagen: Botón 1: Animación. Hipervínculo hacia la pantalla 3 Las Plantas. Botón 2: Animación. Hipervínculo hacia la pantalla 5 Reproducción de las planta. Botón 3: Animación. Hipervínculo hacia la pantalla 8 Agricultura en Venezuela. Botón 4: Animación. Hipervínculo con la pantalla 12. Botón 5: Animación. Hipervínculo con la pantalla 13.</p> <p>Botones del Banner Botón 1: estará ubicado en la parte inferior izquierda de la pantalla, tendrá hipervínculo hacia la pantalla 1 Menú de configuración. Botón 2: Ubicado en la parte inferior izquierda de la pantalla, tendrá un hipervínculo hacia la pantalla 11 Orientaciones y sugerencias.</p> <p>DFV: al iniciar la pantalla el sintetizador debe decir Pantalla: Menú principal y luego reproducir texto 2.</p>
--	---	--



Observaciones:		
Pantalla N°: 3 Las Plantas	Diseño Gráfico	Técnico
<p>Título: Sembrando para el futuro.</p> <p>Texto 1: Las plantas</p> <p>Texto 2: Las Plantas como todos los seres vivos realizan funciones de crecimiento, alimentación, respiración y reproducción, pero a diferencia de los otros seres vivos son los únicos que realizan la función de fotosíntesis, que les permite elaborar sus alimentos para nutrirse.</p> <p>Botones del banner: Botón 1: Accesibilidad Botón 2: Avanzar Botón 3: Menú</p>	<p>Fondo: Será un campo donde predomine el verde con árboles y arbustos diversos, algunos de ellos emblemáticos de Venezuela que resalte con relación a los demás (Araguaney, Apamate, Semeruco, entre otros), con la animación de un campesino hablando. Sobre el fondo y en la parte superior agregar un banner de color claro en donde se colocará el Texto 1.</p> <p>Animación 1: Campesino hablando</p> <p>Animación 3: Acercamiento al sembradío de las flores.</p> <p>Cuadro de texto: Barra horizontal de color beige ubicada en la parte inferior de la pantalla antes del banner de los botones.</p> <p>Botones del Banner Inferior Botón 1: Representado por un imagen de engranaje. Ubicada en el lado izquierdo del banner. Botón 2: Representado por una flecha que apunta a la derecha. Botón 3: Representado por la imagen de una casa.</p>	<p>Título: ubicado en la barra de título.</p> <p>Animación 1: Aparecerá con la apertura de la pantalla y al posarse en un lugar comenzará la animación 2</p> <p>Animación 2: El campesino comenzará a moverse al mismo tiempo que aparezca el cuadro de texto con el Texto 2 y por último animación 3</p> <p>Al pulsar sobre la palabra subrayadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aparecerá el glosario del términos si y sólo si no se aplico ninguna configuración • Aparecerá el intérprete virtual si y sólo si está configurada la diversidad funcional auditiva. • Se reproducirá el texto en audio si está configurada la diversidad funcional visual. Al pararse sobre la palabra dirá: <i>Explica la palabra (palabra subrayada).</i> <p>Animación 3: Al hacer click en el botón 2 se iniciará la animación y pasará automáticamente a la pantalla 4</p> <p>Botones del Banner Inferior Botón 1: Estará ubicado en la parte inferior izquierda</p>



		<p>de la pantalla, tendrá hipervínculo hacia la pantalla 1 de Menú de configuración.</p> <p>Botón 2: Estará ubicado en el centro del banner, permitirá enlazar con la pantalla 4 “partes de las plantas”</p> <p>Botón 3: Estará ubicado en la esquina inferior derecha, que enlazará a la pantalla 2 Menú principal.</p> <p>DFV: al iniciar la pantalla el sintetizador debe decir Pantalla: Las plantas y luego leer el contenido de la pantalla.</p>
especiesObservación:		
Pantalla N° 4: Partes de la planta		
<p>Título: Sembrando para el futuro</p> <p>Texto 1: Partes de una planta</p> <p>Texto 2: La raíz es el <u>órgano</u> que fija la planta al suelo y a través de los pelos radicales <u>absorbe</u> los <u>minerales</u>, agua y <u>nutrientes</u> necesarios para la alimentación de la planta y sus frutos.</p> <p>Texto 3: El tallo es el <u>órgano</u> que transpira, sostiene las hojas y <u>transporta</u> el agua y los minerales desde la raíz mediante un complejo sistema de conductos.</p> <p>Texto 4: Las hojas son los <u>órganos</u> que realizan la <u>transformación</u> de los <u>componentes</u> básicos (agua y <u>minerales</u>) en los <u>nutrientes</u>. Otras de sus funciones son la respiración, transpiración y fotosíntesis.</p>	<p>Fondo: El fondo serán varias plantas pequeñas con flores, en ellas se evidenciarán claramente sus partes: la raíz, el tallo, las hojas y las flores. Del lado izquierdo de la pantalla estará la cara del campesino. Sobre el fondo y en la parte superior agregar un banner de color claro en donde se colocará el Texto 1.</p> <p>Animación 1: Movimiento de la boca del campesino para que simule que esta narrando.</p> <p>Animación 2: En visión lupa (ampliada) se mostrará una animación de cómo la raíz absorbe los minerales y agua desde el suelo. Al lado de la animación estará el cara del campesino.</p> <p>Animación 3: En visión lupa (ampliada) se mostrará una animación de cómo se transportan los minerales y el agua a través del tallo como un canal hasta las</p>	<p>Título: ubicado en la barra de título.</p> <p>Al iniciar esta pantalla pasarán unos segundos y se comenzarán a mostrar animación 1 + texto 1 y para el resto de los textos y las animaciones se hará por clic a través del botón siguiente</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animación 1 + cuadro de texto + texto 2 2. Animación 2 + texto 6 (sólo sintetizador) 3. Animación 1 + cuadro de texto + texto 3 4. Animación 3 + Texto 7 (sólo sintetizador) 5. Animación 1 + cuadro de texto + texto 4 6. Animación 4 + Texto 8 (sólo sintetizador) 7. Animación 1 + cuadro de texto + texto 5 8. Animación 5 + Texto 9 (sólo sintetizador)



<p>Texto 5: La flor es el <u>órgano</u> reproductor de las plantas, en su interior produce el fruto y este a su vez encierra la semilla.</p> <p>Texto 6: La raíz absorbe del suelo la savia bruta y la conduce hasta el tallo.</p> <p>Texto 7: Además de las hojas, el tallo sostiene las ramas, las flores y los frutos.</p> <p>Texto 8: Las plantas también absorben el agua a través de las hojas cuando cae la lluvia.</p> <p>Texto 9: La semilla se produce a través de la unión del polen con el óvulo. Fin de contenido, vuelve al menú.</p> <p>Botones del banner: Botón 1: Accesibilidad Botón 2: Retroceder Botón 3: Avanzar Botón 4: Menú</p>	<p>hojas.</p> <p>Animación 4: En visión lupa (ampliada) se mostrará una animación de cómo la lluvia que cae sobre la hoja y fluye como un canal el agua y los minerales en la hoja la misma cambia su tonalidad de amarillo a verde.</p> <p>Animación 5: En visión lupa (ampliada) se mostrará una animación en donde se haga un acercamiento sólo a la flor.</p> <p>Botones del Banner Inferior: Botón 1: Representado por el símbolo universal de Diversidad Funcional. Ubicada en el lado izquierdo del banner. Botón 2: Estará representado por una flecha que apunte a la izquierda. Botón 3: Estará representado por una flecha que apunte a la derecha Botón 4: Representado por la imagen de una casa.</p>	<p>Al pulsar sobre la palabra subrayadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aparecerá el glosario del términos si y sólo si no se aplico ninguna configuración • Aparecerá el intérprete virtual si y sólo si esta configurada la diversidad funcional auditiva. • Se reproducirá el texto en audio si esta configurada la diversidad funcional visual. Al pararse sobre la palabra dirá: <i>Explica la palabra (palabra subrayada).</i> <p>Botones del Banner Inferior Botón 1: Estará ubicado en la parte inferior izquierda de la pantalla, tendrá hipervínculo hacia la pantalla 1 Menú de configuración . Botón 2: Estará ubicado en el centro del banner del lado izquierdo y permitirá enlazar con la pantalla 3 "Las plantas". Botón 3: Ubicado en el centro del banner del lado derecho y permitirá enlazar con los textos y animaciones correspondientes a esta pantalla y en su último clic enlazará con la pantalla 5. Botón 4: Estará ubicado en la esquina inferior derecha y enlazará a la pantalla 2 "menú".</p> <p>DFV: al iniciar la pantalla el sintetizador debe decir Pantalla: Partes de una planta y luego leer el contenido de la pantalla.</p>
<p>Observaciones:</p>		



Pantalla N° 5: La Reproducción de las Plantas /1	Diseño Gráfico	Técnico:
<p>Título: Sembrando para el futuro</p> <p>Texto 1: La Reproducción de las plantas.</p> <p>Texto 2: La reproducción es el proceso que permite a los seres vivos crear otros seres vivos semejantes o iguales a ellos mismos.</p> <p>Texto 3: Las plantas se dividen en dos grandes grupos: las plantas con flor y las plantas sin flor.</p> <p>Texto 4: La reproducción de las plantas puede ser asexual, es decir, no posee células sexuales diferenciadas, ello implica que un sólo organismo da origen a un nuevo ser.</p> <p>Texto 5: También, la reproducción de las plantas puede ser <u>sexual</u>, si el nuevo ser se forma por la unión de una <u>célula</u> femenina y una masculina.</p> <p>Texto 6: Vamos a conocer más sobre la <u>reproducción sexual</u>.</p> <p>Texto 7: En todas las plantas se da el proceso de reproducción.</p> <p>Texto 8: En las plantas existen dos tipos de reproducción ellas llevan por nombre reproducción sexual y reproducción asexual.</p> <p>Texto 9: Las plantas sin flor se reproducen de forma asexual.</p>	<p>Fondo: Elaborar imágenes de un paisaje, campo arado, en donde habrán plantas con flores y sin flores, que se mueven con el viento (animación) y además una niña moviendo la boca. Sobre el fondo y en la parte superior agregar un banner de color claro en donde se colocará el Texto 1.</p> <p>Animación 1: En el fondo inicialmente aparecerán dos o tres plantas con flores y sin flores y después aparecerá el texto 2</p> <p>Animación 2: Luego del texto 2 aparecerán más plantas en crecimiento (que simule reproducción).</p> <p>Animación 3: En visión lupa (ampliada) se realizará un acercamiento, hacia las plantas sin flores y con flores.</p> <p>Animación 4: En visión lupa (ampliada) se realizará un acercamiento, hacia las plantas sin flores.</p> <p>Animación 5: Aparecerá en visión lupa (ampliada) un acercamiento hacia las plantas con flor.</p> <p>Botones del Banner Inferior</p> <p>Botón 1: Representado por el símbolo universal de Diversidad Funcional. Ubicada en el lado izquierdo del banner.</p> <p>Botón 2: Estará representado por una flecha que apunte a la izquierda.</p> <p>Botón 3: Estará representado por una flecha que apunte a la derecha</p>	<p>Título: ubicado en la barra de título</p> <p>Al iniciar la pantalla pasará 5 segundos y luego se mostrará:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animación 1 + texto 2 2. Animación 2 + Texto 7 (Sólo sintetizador) 3. Animación 1 + Texto 3 4. Animación 3 + Texto 8 (Sólo sintetizador) 5. Animación 1 + Texto 4 6. Animación 4 + Texto 9 (Sólo sintetizador) 7. Animación 1 + Texto 5 8. Animación 5 + Texto 10 (Sólo sintetizador) 9. Animación 1 + Texto 6 <p>Al pulsar sobre la palabra subrayadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aparecerá el glosario del términos si y sólo si no se aplico ninguna configuración • Aparecerá el intérprete virtual si y sólo si esta configurada la diversidad funcional auditiva. • Se reproducirá el texto en audio si esta configurada la diversidad funcional visual. Al pararse sobre la palabra dirá: <i>Explica la palabra (palabra subrayada)</i>. <p>Botones del Banner Inferior</p> <p>Botón 1: Estará ubicado en la parte inferior izquierda de la pantalla, tendrá hipervínculo hacia la pantalla 1 Menú de configuración .</p> <p>Botón 2: Estará ubicado en el centro del banner del lado izquierdo y permitirá enlazar con los textos y</p>



<p>Texto 10: Las plantas con flor se reproducen de forma sexual.</p> <p>Botones del banner: Botón 1: Accesibilidad Botón 2: Retroceder Botón 3: Avanzar Botón 4: Menú</p>	<p>Botón 4: Representado por la imagen de una casa.</p>	<p>animaciones anterior de esta pantalla en la misma secuencia en la que se presentan.</p> <p>Botón 3: Ubicado en el centro del banner del lado derecho y permitirá enlazar con los textos y animaciones correspondientes a esta pantalla y en su último clic enlazará con la pantalla 6.</p> <p>Botón 4: Estará ubicado en la esquina inferior derecha y enlazará a la pantalla 2 “menú”.</p> <p>DFV: al iniciar la pantalla el sintetizador debe decir Pantalla: Partes de las plantas y luego leer el contenido de la pantalla.</p>
<p>Observaciones:</p>		

antalla N 6: Reproducción de las Plantas /2	Diseño Gráfico	Técnico:
<p>Título: Sembrando para el futuro.</p> <p>Texto 1: La reproducción de las plantas</p> <p>Texto 2: La flor es el <u>órgano</u> reproductor de las plantas donde se realiza la reproducción por semillas, en el interior de la flor se une una <u>célula</u> sexual femenina y una masculina para formar un fruto y posteriormente la semilla, luego esa semilla desarrolla una nueva planta.</p> <p>TEXTO 3: Ahora bien, la germinación es una forma de reproducción que consiste en el</p>	<p>Fondo: Elaborar imágenes de un vivero, en donde un niño con sombrero campesino de paja (animado moviendo la boca y ojos), observa, materos con diferentes flores, cayena, orquídea, rosa, margarita, girasol que se mueven de un lado a otro. Sobre el fondo y en la parte superior agregar un banner de color claro en donde se colocará el Texto 1.</p> <p>Animación 1: Las flores en los materos se mueven de un lado a otro.</p> <p>Animación 2: Al culminar la lectura del texto 2, se</p>	<p>Título: ubicado en la barra de título.</p> <p>Al iniciar la pantalla pasará 5 segundos y luego se mostrará:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animación 1 + texto 2 2. Animación 2 + Texto 5 (Sólo sintetizador) 3. Animación 1 + Texto 3 + texto 4 4. animación 3 + texto 6 (Sólo sintetizador) <p>La navegabilidad será a través de clic.</p> <p>Al pulsar sobre la palabra subrayadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aparecerá el glosario del términos si y sólo si no



<p>desprendimiento natural o artificial de una semilla que es capaz de crecer hasta formar un nuevo individuo, semejante a la planta de la cual se desprendió.</p> <p>Texto 4: Hay semillas muy pequeñas como las del pimentón y tomate; hay semillas muy grandes como las de mango y cocotero.</p> <p>Texto 5: La flor está constituida por: Pétalo, corola, sépalos, cáliz, pistilos, estambre. Ahora bien, el pistilo es el órgano sexual femenino y está conformado por: Estigma, ovario, óvulo y estilo. y el estambre es el órgano sexual masculino y está compuesto por: Antena y filamento.</p> <p>Texto 6: El proceso de germinación inicia con las semilla, de ella comienzan a salir las raíces, luego que las raíces están bien formadas inicia el crecimiento del tallo, las ramas y posteriormente el de las hojas.</p> <p>Botones del banner: Botón 1: Accesibilidad Botón 2: Retroceder Botón 3: Avanzar Botón 4: Menú</p>	<p>ampliará la imagen de una flor en la cual se podrán ver claramente las células masculinas y femeninas que están internamente. Flor de color intenso, células de color claro haciendo contraste de color. Al finalizar la animación aparecerá el texto 3.</p> <p>Animación 3: Luego del Texto 3 en visión lupa se mostrará el proceso de germinación de una planta. La animación no será repetitiva. (ver imagen prototipo).</p> <p>Botones del Banner Inferior Botón 1: Representado por el símbolo universal de Diversidad Funcional. Ubicada en el lado izquierdo del banner. Botón 2: Estará representado por una flecha que apunte a la izquierda. Botón 3: Estará representado por una flecha que apunte a la derecha Botón 4: Representado por la imagen de una casa.</p>	<p>se aplico ninguna configuración</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aparecerá el intérprete virtual si y sólo si esta configurada la diversidad funcional auditiva. • Se reproducirá el texto en audio si esta configurada la diversidad funcional visual. Al pararse sobre la palabra dirá: <i>Explica la palabra (palabra subrayada)</i>. <p>Botones del Banner Inferior Botón 1: estará ubicado en la parte inferior izquierda de la pantalla, tendrá hipervínculo hacia la pantalla 1 Menú de configuración.</p> <p>Botón 2: Estará ubicado en el centro del banner permitirá retroceder a la pantalla 5 “La reproducción de las plantas/1” y además permitirá retroceder las animaciones.</p> <p>Botón 3: Estará ubicado del lado derecho del botón retroceder permitirá avanzar en las animaciones</p> <p>Botón 4: Estará ubicado en la esquina inferior derecha, inicio, que enlazará a la pantalla 2 “menú”</p> <p>DFV: al iniciar la pantalla el sintetizador debe decir Pantalla: Reproducción de las plantas y luego leer el contenido de la pantalla.</p>
<p>Observaciones:</p>		



Pantalla N°:7 Reproducción de las Plantas /3	Diseño Gráfico	Técnico:
<p>Título: Sembrando para el futuro.</p> <p>Texto 1: Reproducción de las plantas.</p> <p>Texto 2: La reproducción <u>asexual</u> se realiza, generalmente, a partir de cualquier <u>órgano</u> de la planta, como los bulbos o los fragmentos de tallos.</p> <p>Texto 3: ¿Quieres saber cómo se realiza la reproducción asexual? ¡Vamos a conocerlo!</p> <p>Texto 4: Los humanos recurren al proceso de <u>reproducción asexual</u> para obtener cosechas de mejor calidad y con mayor cantidad. Estos procesos llevan por nombre Acodo e Injerto.</p> <p>Texto 5: Por acodo: consiste en doblar una rama de una planta, enterrarla y cuando tenga raíces separarla de la planta madre. Como ejemplo está la mora.</p> <p>Texto 6: Por injerto: consiste en introducir un fragmento de tallo de una planta a otra planta, ambas de la misma especie, formando una nueva planta que mantiene las características de la planta originales.</p> <p>Texto 7: Algunos ejemplos de plantas que se cultivan en Venezuela y se pueden reproducir por acodo son:</p>	<p>Fondo: Elaborar imágenes de un vivero, en donde un niño con sombrero campesino observando (animado moviendo la boca y ojos), materos con diferentes flores, cayena, orquídea, rosa, margarita, girasol que se mueven de un lado a otro. Sobre el fondo y en la parte superior agregar un banner de color claro en donde se colocará el Texto 1.</p> <p>Animación 1: Niño moviendo la boca y ojos.</p> <p>Animación 2: Imagen de un acodo que se transforma en una planta de mora.</p> <p>Animación 3: Animación injerto (circulo) ver imagen de muestra.</p> <p>Botones del Banner Inferior Botón 1: Representado por el símbolo universal de Diversidad Funcional. Ubicada en el lado izquierdo del banner. Botón 2: Estará representado por una flecha que apunte a la izquierda. Botón 3: Estará representado por una flecha que apunte a la derecha Botón 4: Representado por la imagen de una casa.</p>	<p>Título: ubicado en la barra de título.</p> <p>Cuando aparezca el fondo luego de unos segundos aparecerá: (Las animaciones se pasarán con el botón siguiente y la animación 1 siempre aparecerá con el texto)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animación 1 + Texto 2 + texto 3 + texto 4 + texto 5 +texto 6 2. Animación 2 + texto 7 (Sólo sintetizador) 3. Animación 3 + texto 8 (Sólo sintetizador) <p>Al pulsar sobre la palabra subrayadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aparecerá el glosario del términos si y sólo si no se aplicó ninguna configuración. • Aparecerá el intérprete virtual si y sólo si esta configurada la diversidad funcional auditiva. • Se reproducirá el texto en audio si esta configurada la diversidad funcional visual. Al pararse sobre la palabra dirá: <i>Explica la palabra (palabra subrayada)</i>. <p>Botones del Banner Inferior Botón 1: estará ubicado en la parte inferior izquierda de la pantalla, tendrá hipervínculo hacia la pantalla 1 de Menú de Accesibilidad. Botón 2: Estará ubicado en el centro del banner y permitirá retroceder las animaciones. Botón 3: Estará ubicado del lado derecho del botón retroceder y permitirá pasar a la siguiente animación. Botón 4: Estará ubicado en la esquina inferior</p>



<ul style="list-style-type: none"> • Guanábana • Ciruela • Níspero <p>Texto 8: El aguacate es un fruto que se siembra en Venezuela y se puede reproducir por injerto. Fin de contenido, vuelve al menú.</p> <p>Botones del banner: Botón 1: Accesibilidad Botón 2: Retroceder Botón 3: Avanzar Botón 4: Menú</p>		<p>derecha, inicio, que enlazará a la pantalla 2 “menú”</p> <p>DFV: al iniciar la pantalla el sintetizador debe decir Pantalla: Reproducción de las plantas y luego leer el contenido de la pantalla.</p>
Observaciones:		
Pantalla N°: 8 La agricultura en Venezuela /1	Diseño Gráfico	Técnico:
<p>Título: Sembrando para el futuro</p> <p>Texto 1: La agricultura en Venezuela</p> <p>Texto 2: La agricultura es el conjunto de técnicas y conocimientos para cultivar la tierra. En ella se engloban los diferentes trabajos de tratamiento del suelo y los cultivos de vegetales.</p> <p>Texto 3: Comprende todo un conjunto de acciones humanas que transforma el ambiente natural, con el fin de hacerlo más apto para el crecimiento de los alimentos que requiere la comunidad.</p>	<p>Fondo: en la pantalla se mostraran imágenes de actividades agrícolas venezolanas sembradíos de caña de azúcar, en donde habrá un tractor con un agricultor del lado izquierdo, otro agricultor arando con un rastrillo al centro de la pantalla y otro con una cesta del lado derecho.</p> <p>Sobre el fondo y en la parte superior agregar un banner de color claro en donde se colocará el Texto 1.</p> <p>Animación 1: El tractor avanza de un lado a otro.</p> <p>Animación 2: El agricultor ara simultáneamente con el tractor.</p>	<p>Título: ubicado en la barra de título.</p> <p>Al aparecer el fondo, luego de unos segundos comenzará:</p> <p>Animación 1 y 2 + texto 2</p> <p>Animación 1 y 2 + texto 3 y texto 4 + efectos</p> <p>La navegabilidad será a través de clic.</p> <p>Botones del Banner Inferior Botón 1: estará ubicado en la parte inferior izquierda de la pantalla, tendrá hipervínculo hacia la pantalla 1 de Menú de Configuración. Botón 2: Estará ubicado en el centro del banner y al</p>



<p>Texto 4: Es una actividad de gran importancia estratégica como base fundamental para la soberanía alimentaria de las naciones.</p> <p>Botones del banner: Botón 1: Accesibilidad Botón 2: Retroceder Botón 3: Avanzar Botón 4: Menú</p>	<p>Botones del Banner Inferior Botón 1: Representado por el símbolo universal de Diversidad Funcional. Ubicada en el lado izquierdo del banner. Botón 2: Estará representado por una flecha que apunte a la izquierda. Botón 3: Estará representado por una flecha que apunte a la derecha Botón 4: Representado por la imagen de una casa.</p>	<p>lado izquierdo del botón avanzar. Permitirá retroceder en las animaciones.</p> <p>Botón 3: Estará ubicado en el centro del banner permitirá avanzar a la pantalla 9 “La agricultura en Venezuela/2”</p> <p>Botón 4: Estará ubicado en la esquina inferior derecha, inicio, que enlazará a la pantalla 2 “menú”</p> <p>DFV: al iniciar la pantalla el sintetizador debe decir Pantalla: Agricultura en Venezuela y luego leer el contenido de la pantalla. El sintetizador debe leer todo el contenido de la pantalla.</p>
Observaciones:		

Pantalla N°: 9 La agricultura en Venezuela/2	Diseño Gráfico	Técnico:
<p>Título: Sembrando para el futuro.</p> <p>Texto 1: ¿Qué se siembra en las regiones de Venezuela?</p> <p>Texto 2: Pulsa sobre cada región del mapa de Venezuela, para conocer los productos agrícolas que se cultivan en cada una de ellas.</p> <p>Texto 3: Región Capital Los productos agrícolas que se cultivan en esta</p>	<p>Fondo: Aparece un mapa de Venezuela dividido en tres regiones principales: se mantendrá los 3 títulos costa-Montaña, Llanos y Guayana, estos serán unos botones.</p> <p>Sobre el fondo y en la parte superior agregar un banner de color claro en donde se colocará el Texto 1.</p> <p>Mapa de Venezuela con las regiones se identificarán con colores y deben visualizarse los</p>	<p>Título: ubicado en la barra de título.</p> <p>Al colocar el cursor sobre cada región dentro de la leyenda (O desplazarse con el teclado Tab). Aparecerá el texto correspondiente a la región ubicado sobre el mapa de tal forma que no tape la región seleccionada y en el mapa se iluminará la región para así poder identificarla.</p>



<p>región son: cacao, coco, yuca, cereales, entre otros.</p> <p>¿Conoces los nombres de los estados que comprende esta región?. Escribe los nombres de estos estados.</p> <p>Sabías que... en la región Capital se dan varios tipos de agricultura.</p> <p>Texto 4: Región Central Los productos agrícolas que se cultivan en esta región son: aguacate, café, caraota, cebolla, maíz, pimentón, quinchoncho, arroz, tabaco, papas, cambur, tomate, leguminosa de grano, entre otros.</p> <p>¿Has visitado alguno de los estados que comprende esta región?. Escribe el nombre del estado que visitaste, cuéntale a tus compañeras y compañeros sobre la agricultura de esta región.</p> <p>Texto 6: Región Los Llanos Los productos agrícolas que se cultivan en esta región son: arroz, caraota, frijol, maíz, mango, patilla, tabaco, algodón, sorgo, tomate, cambur y plátano, entre otros.</p> <p>El árbol emblemático del estado Apure es el Merecure ¿Conoces los árboles emblemáticos del los estados que conforman esta región? Describe estos arboles y crea un mensaje acerca de la prevención de la deforestación.</p> <p>Texto 7: Región Occidental</p>	<p>países limítrofes. Del lado derecho se mostrará la instrucción</p> <p>Cada texto deberá estar sobre un cuadro de texto de color claro. (Tamaño acorde al contenido)</p> <p>Botones del Banner Inferior Botón 1: Representado por el símbolo universal de Diversidad Funcional. Ubicada en el lado izquierdo del banner. Botón 2: Representado por una flecha que apunta a la izquierda. Botón 3: Representado por una casa.</p>	<p>Botones del Banner Inferior Botón 1: estará ubicado en la parte inferior izquierda de la pantalla, tendrá hipervínculo hacia la pantalla 1 de Menú de Configuración. Botón 2: Estará ubicado en el centro del banner permitirá retroceder a la pantalla 8 “La agricultura en Venezuela/2” Botón 3: Estará ubicado en la esquina inferior derecha, inicio, que enlazará a la pantalla 2 “menú”</p> <p>DFV: al iniciar la pantalla el sintetizador debe decir Pantalla: ¿Qué se siembra en las regiones de Venezuela? y luego leer el contenido de la pantalla. El sintetizador debe leer todo el contenido de la pantalla.</p>
---	--	---



Los productos agrícolas que se cultivan en esta región son: caña de azúcar, coco, maíz, melón, ñame, ocumo, patilla, tomate, sorgo, berenjena, café, frijol, maíz, naranja, palma aceitera, plátano, arroz, algodón, ajonjolí, entre otros.

Esta región esta constituida por 4 estados ¿Cuál de estos estados es el más seco de Venezuela? Socializa con tus compañeras y compañeros sobre las características de este estado.

Texto 8: Región Zuliana

Los productos agrícolas que se cultivan en esta región son: cambur, plátano, caña de azúcar, coco, yuca, algodón, frijol, melón, cacao, maíz, sorgo, entre otros.

¿Cuál es el lago que se encuentra en esta región? Realiza una composición sobre este lago y compártela con tus compañeras y compañeros.

Texto 9: Región los Andes

Los productos agrícolas que se cultivan en esta región son: café, caña de azúcar, cacao, maíz, papa, ajo, cambur, caraota, cebolla, plátano, tomate, lechuga, apio, coliflor, zanahoria, entre otros.

¿Cuál de los estados que comprende esta región tiene por capital a San Cristóbal? La Región los Andes está constituida por 4 estados, escribe sobre la flora de esta región de Venezuela. ¿Por qué en la región los Andes la agricultura se



<p>desarrolla en terrazas?</p> <p>Texto 10: Región Nor Oriental Los productos agrícolas que se cultivan en esta región son: maní, maíz, algodón, caña, sorgo, café, cacao, cambur, raíces, tubérculo, caña de azúcar, coco, yuca, entre otros.</p> <p>¿Conoces la flora del estado Anzoátegui? Elabora una receta con productos agrícolas cultivados en esta región.</p> <p>Texto 11: Región Guayana Los productos agrícolas que se cultivan en esta región son: arroz, maíz, coco, plátano, yuca, piña, palmito, mapuey, ñame, caucho, sarrapia, zarzaparrilla, vainilla, entre otros.</p> <p>Guayana es una región particularmente selvática, los alimentos que se cultivan allí requieren de mucha agua. ¿Conoces cuáles son los ríos más importantes de esta región? Elabora una composición sobre alguno de estos ríos.</p> <p>Texto 12: Región Insular Los productos agrícolas que se cultivan en esta región son: berenjena, maíz, melón, pimentón, tomate, entre otros.</p> <p>¿Conoces cuáles son las islas que constituyen el estado Nueva Esparta? Socializa con tus compañeras y compañeros sobre como se desarrolla la agricultura en esta región.</p> <p>¿Cómo se traslada el cultivo de la región Insular</p>		
---	--	--



a otras regiones de Venezuela?		
Botones del banner: Botón 1: Accesibilidad Botón 2: Retroceder Botón 3: Menú		
Observaciones:		

Pantalla N° 10: Glosario de términos	Diseño Gráfico	Técnico:
Título: Sembrando para el futuro Texto 1: Glosario de términos Texto 2: A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z Texto 3: Absorber: Texto 3a: Ejercer atracción sobre un fluido con el que está en contacto, de modo que las moléculas de este penetren en aquella. Texto 4: Célula: Texto 4a: Unidad fundamental de los organismos vivos capaz de reproducirse independientemente, de tamaño microscópico y formada por un citoplasma, núcleo y membrana. Texto 5: Componentes: Texto 5a: Se trata de elementos que a través de algún tipo de asociación da lugar a un conjunto uniforme.	Fondo: Pradera que predomine en el fondo, del lado izquierdo árbol de Apamate. Sobre el fondo y en la parte superior agregar un banner de color claro en donde se colocará el Texto 1 . Cuadro de texto: cuadro de color claro, dimensiones acordes al contenido. Las letras del abecedario tendrán dos colores Color claro: letras con palabras asignadas. Color oscuro: Letras sin palabras asignadas. Botones del Banner Inferior Botón 1: Representado por una flecha que apunta a la izquierda. Botón 2: Representado por una casa.	Título: ubicado en la barra de título. Al lado derecho del árbol de Apamate aparecerá la tira de las letras del abecedario. La letra que no tenga asignada ninguna palabra deberá estar inactiva y la letra que tenga palabra asignada deberá mostrar debajo de la tira de letras el contenido de la palabra seleccionada y las otras palabras asignadas si ese es el caso. Palabra: ubicado del lado izquierdo Cuadro de texto + contenido: ubicado del lado derecho. La letra seleccionada aumentará de tamaño. Botones del Banner Inferior Botón 1: Ubicado en el centro del banner. Hipervínculo con la ultima pantalla de contenido visitada. Botón 2: Estará ubicado en la esquina inferior



<p>Texto 6: Fotosíntesis: Texto 6a: Proceso por el cual las plantas verdes, las algas y algunas bacterias utilizan la energía de la luz para su desarrollo, crecimiento y reproducción. Texto 7: Germinar: Texto 7a: Comenzar a desarrollarse desde la semilla. Texto 8: Germinación: Texto 8a: Acción de germinar.</p> <p>Texto 9: Mineral: Texto 9a: Elemento químico simple cuya presencia e intervención es imprescindible para la actividad de las células. Texto 10: Nutriente: Texto 10a: Producto químico procedente del exterior de la célula y que ésta necesita para realizar sus funciones vitales. Texto 11: Órgano: Texto 11a: Cada una de las partes del cuerpo animal o vegetal que ejercen una función. Texto 12: Reproducción asexual Texto 12a: Consiste en que de un organismo se desprende una sola célula o trozos del cuerpo, que por procesos mitóticos, son capaces de formar un individuo completo idéntico a él. Texto 13: Reproducción sexual Texto 13a: Proceso mediante el cual se crean nuevos individuos similares a sus progenitores, gracias a la combinación entre sus células masculinas y femeninas.</p>		derecha, inicio, que enlazará a la pantalla 2 “menú”
---	--	---



<p>Texto 14: Transformación: Texto 14a: Procedimiento mediante el cual algo se modifica, altera o cambia de forma manteniendo su identidad.</p> <p>Texto 15: Transporte: Texto 15a: Llevar a alguien o algo de un lugar a otro.</p> <p>Botones del banner: Botón 1: Retroceder Botón 2: Menú</p>		
Observaciones:		
Pantalla N° 11: Orientaciones y sugerencias	Diseño Gráfico	Técnico:
<p>Título: Sembrando para el futuro.</p> <p>Texto 1: Orientaciones y sugerencias Texto 1.1: Pulsa sobre cada botón para que puedas explorar las orientaciones y sugerencias. Texto 2: Orientaciones a la niña, niño y adolescente Texto 3: Sugerencias pedagógicas Texto 4: Orientaciones a la adulta y al adulto responsable.</p> <p>Texto 5:</p> <ul style="list-style-type: none"> Socializa con tus compañeras y compañeros las experiencias sobre las actividades desarrolladas en tu hogar en beneficio del cuidado de las áreas verdes 	<p>Fondo: Pradera que predomine en el fondo, del lado izquierdo árbol de Apamate. Sobre el fondo y en la parte superior agregar un banner de color claro en donde se colocará el Texto 1, 2, 3 ó 4.</p> <p>Cuadro de texto: cuadro de color claro, dimensiones acordes al contenido.</p> <p>Botones del Banner Inferior Botón 1: Representado por una puerta abierta con una flecha que apunte a la izquierda. Ubicada en el lado izquierdo del banner. Botón 2: Representada por imagen alusiva al nombre del botón.</p>	<p>Título: ubicado en la barra de título.</p> <p>El contenido del banner superior y el contenido de la pantalla cambiará al hacer click en los botones 2, 3 ó 4 respectivamente.</p> <p>Botones del banner inferior Botón 1: estará ubicado en la parte inferior izquierda de la pantalla, tendrá hipervínculo hacia la pantalla 1 de Menú de Configuración. Botón 2: Ubicado del lado izquierdo del botón 3. Aparecerá Texto 2 y Texto 5 al hacer clic. Botón 3: Ubicado en el centro del banner. Aparecerá Texto 3 y Texto 6 al hacer clic. Botón 4: Ubicado del lado derecho del botón 3. Aparecerá Texto 4 y Texto 7 al hacer clic</p>



<ul style="list-style-type: none"> Realiza con la ayuda de la o el docente actividades de clasificación de las plantas, tomando en cuenta su tipo de reproducción Elabora germinadores que posteriormente favorezcan a la comunidad <p>Texto 5.1: Ahora, utiliza las teclas de dirección y explora las siguientes orientaciones o sugerencias.</p> <p>Texto 6:</p> <ul style="list-style-type: none"> Propicia el trabajo en equipo para fortalecer el intercambio de experiencias en cuanto a la clasificación de las plantas Promueve actividades para que las y los estudiantes experimenten y practiquen la siembra de plantas Promueve la recuperación de áreas verdes que impulsen a la conservación del ambiente Impulsa a la niña y al niño a familiarizarse con la diversidad funcional auditiva y visual invitándolos a explorar este recurso en sus distintas modalidades <p>Texto 6.1: Ahora, utiliza las teclas de dirección y explora las siguientes orientaciones o sugerencias.</p> <p>Texto 7:</p> <ul style="list-style-type: none"> Desarrolla el conocimiento de las plantas, su reproducción y cuidado en el hogar Contribuye en la recuperación de áreas verdes en tu comunidad Realiza campañas de concienciación para la conservación de las áreas verdes de tu comunidad 	<p>Botón 3: Representada por imagen alusiva al nombre del botón.</p> <p>Botón 4: Representada por imagen alusiva al nombre del botón.</p>	<p>Botón 5: Estará ubicado en la esquina inferior derecha, inicio, que enlazará a la pantalla 2 “menú”</p> <p>DFV: al iniciar la pantalla el sintetizador debe decir Pantalla: Orientaciones y sugerencias y luego leer el contenido de la pantalla.</p> <p>El sintetizador debe leer todo el contenido de la pantalla, los botones y el título y contenido relacionado a cada uno de los botones de esta pantalla.</p> <p>Texto 5 + texto 5.1 Texto 6 + texto 6.1 Texto 7 + texto 7.1</p>
--	---	--



<p>Texto 7.1: Fin de contenido. Regresa al menú.</p> <p>Botones del banner inferior Botón 1: Regresar Botón 2: Orientaciones a la niña, niño y adolescente Botón 3: Sugerencias pedagógicas Botón 4: Orientaciones a la adulta y al adulto responsable.</p>		
<p>Observaciones:</p>		
<p>Pantalla N° 12: Siembra la semilla</p>	<p>Diseño Gráfico</p>	<p>Técnico:</p>



<p>Título: Sembrando para el futuro</p> <p>Texto 1: Pulsa sobre F1 para activar o desactivar las instrucciones del juego.</p> <p>Texto 2: Instrucciones: Recolecta todos los elementos necesarios para sembrar plantas. Utiliza (tecla 3) por cada elemento selecciona la opción que corresponda a cada enunciado utilizando el (tecla 5) o pulsando la tecla 1, 2 ó 3 según se te indique. Utiliza la tecla (tecla 1) para salir.</p> <p>Texto 2.1: Instrucciones: Recolecta todos los elementos necesarios para sembrar plantas. Utiliza las teclas de dirección por cada elemento selecciona la opción que corresponda a cada enunciado utilizando el ratón o pulsando la tecla 1, 2 ó 3 según se te indique. Utiliza la tecla esc para salir.</p> <p>Texto 2.2: Pulsa la tecla (tecla 2) para activar o desactivar las instrucciones del juego.</p> <p>Texto 2.3: Pulsa la tecla F1 para activar o desactivar las instrucciones del juego.</p> <p>Texto 3: Órgano que fija la planta al a suelo y a través de los pelos radicales absorbe los minerales, agua y nutrientes necesarios para la alimentación de la planta y sus frutos.</p> <p>Texto 3a: 1. Tallo.</p> <p>Texto 3ab: Recuerda: Es un órgano que carece de hojas.</p> <p>Texto 3b: 2. Flor</p> <p>Texto 3ba: Recuerda: crece dentro de la tierra</p> <p>Texto 3c: 3. Raíz</p> <p>Texto 3ca: ¡Muy bien! Sabías que... el 29 de mayo</p>	<p>Fondo: Caminería rodeada de grama con un sembradío una casa al fondo, un tractor y unas matas con flores sembradas en la tierra.</p> <p>Objeto 1: Bolsa de semillas.</p> <p>Objeto 2: Regadera.</p> <p>Objeto 3: Palas.</p> <p>Objeto 4:</p> <p>Objeto 5: Bolsa de abono.</p> <p>Objeto 6: Campesino con carretilla</p> <p>Objeto 7: Campesino</p> <p>Objetivo 8: Carretilla</p> <p>Animación 1: Proceso de crecimiento de las plantas en el sembradío.</p> <p>Mensajes:</p> <p>Afirmativo: niña aplaudiendo.</p> <p>Negativo: niño pensando.</p> <p>Elemento 1: orquídea.</p> <p>Elemento 2: Injerto de púa y de yema.</p> <p>Elemento 3: árbol araguaney.</p> <p>Elemento 4: mapa del estado portuguesa</p> <p>Elemento 5: clorofila</p> <p>Elemento 6: árbol apamate.</p> <p>Elemento 7: reproducción por acodo</p> <p>Elemento 8: Siembra de la yuca.</p> <p>Elemento 9: Mango</p> <p>Elemento 10: imagen que muestre cuales son los tipos de seres vivos que se reproducen.</p> <p>Botón 1: Aceptar</p> <p>Botón 2: Salir. Representado por una tablita pegada de un palo clavado en la tierra.</p>	<p>Título: Ubicado en la barra de título.</p> <p>Texto 1: Ubicado en la parte inferior derecha de la pantalla sobre un cuadro de texto siempre visible.</p> <p>Texto 2: Ventana pop-up al iniciar la actividad que se activará o desactivará con la f1 en cualquier momento que el usuario lo desee. Las preguntas deben ser aleatorias y no se pueden repetir. Texto 2.1: sólo lo leerá el sintetizador de voz.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El campesino avanzará o retrocederá por el camino para buscar los objetos 2. El campesino al pararse sobre un objeto se desplegará una ventana pop-up en donde saldrán los textos con sus opciones asociadas. <ol style="list-style-type: none"> a. Esta ventana se cerrará si y sólo si se selecciona la respuesta correcta. b. Al responder correctamente el objeto aparecerá en sobre la carretilla. 3. Al pulsar sobre la opción correcta saldrá otra ventana pop-up (en primer plano) con un mensaje afirmativo y un botón aceptar que permita cerrar la ventana. <ol style="list-style-type: none"> a. Cada mensaje tiene una imagen asociada al texto b. Cada mensaje tendrá la imagen de una niña aplaudiendo 4. Al pulsar sobre la opción incorrecta saldrá otra ventana pop-up (en primer plano) con un mensaje de realimentación y un botón aceptar para cerrarlo. <ol style="list-style-type: none"> a. Cada mensaje tendrá un imagen de un niño pensativo. 5. El juego estará dividido en dos niveles. <ol style="list-style-type: none"> a. Nivel I: El objeto 7 recolectará los
--	--	--



Observaciones:		
----------------	--	--

Pantalla N°: Plantas y números/1	Diseño Gráfico	Técnico:
<p>Título: Sembrando para el futuro</p> <p>Texto 1: Instrucciones: resuelve el siguiente problema y verifica la respuesta colocándola en el recuadro. La tecla (tecla 2) activa o desactiva la ayuda. (tecla 1) te permitirá regresar al menú. Pulsa la tecla F1 (tecla 4) para iniciar la actividad.</p> <p>Texto 1.1: Instrucciones: resuelve el siguiente problema y verifica la respuesta colocándola en el recuadro. La tecla F2 activa o desactiva la ayuda. Escape te permitirá regresar al menú. Pulsa la tecla F1 para iniciar la actividad.</p> <p>Texto 2: Pulsa F1 para activar o desactivar las instrucciones del juego.</p> <p>Texto 3: Los trabajadores de una floristería tiene que empacar 3215 flores en paquetes de 25 flores cada uno. ¿Cuántas flores sobran después de armar todos los paquetes?</p> <p>Texto 4: Calcula el número total de flores que puedes armar en paquetes de 25 flores.</p> <p>Texto 5: Recuerda: Si se reparten de forma equitativa, podrás saber cuantas cajas lograrás armar.</p>	<p>Fondo: Pantalla dividida en 2 partes. Del lado derecho se mostrará una animación de trabajadores en una floristería simulando que empaquetan flores y en la parte superior derecha aparecerá el botón 3 y del lado izquierdo deberá estar el texto 2, texto 3, botón 1 y 2.</p> <p>Objeto 1: Caja de texto Objeto 2: Niño pensado Objeto 3: Niña aplaudiendo}</p> <p>Botón 1: imagen alusiva al botón Botón 2: imagen alusiva al botón Botón 3: imagen alusiva al botón Botón 4: imagen alusiva al botón</p> <p>Las teclas deberán ser diseñadas como las de la portátil canaima: Tecla 1: Escape Tecla 2: F2 Tecla 3: Enter Tecla 4: F1</p>	<p>Título: Ubicado en la barra de título.</p> <p>El texto 1 aparecerá al iniciar la actividad. Para poder introducir los números en la caja de texto se debe hacer clic con el mouse. En el Caso DFV utilizar la tecla tab.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tecla f1 para activar o desactivar las instrucciones Texto 1 2. Tecla f2 para activar o desactivar la ayuda Texto 4 + botón 1 (ventana pop-up) 3. Caja de texto para la respuesta: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Si la respuesta es correcta se genera ventana pop-up con texto 7 + botón 4 + objeto 3 ◦ Si la repuesta es incorrecta se genera ventana pop-up con texto 5 + botón 4 + objeto 2 ◦ Si la caja esta vacia aparecerá ventana pop-up con texto 6 + botón 4 + objeto 1 ◦ tecla enter para revisar la respuesta. ◦ tecla enter para botón aceptar. 4. Texto 2 debe estar fijo en la parte superior derecha 5. Texto 3 debajo del texto 2 6. Objeto 1 centrado y debajo del texto 3 7. Botón 2 ubicado en la parte inferior izquierda de la pantalla 8. Botón 3 ubicado en la parte superior



<p>Texto 6: Para continuar deberás contestar correctamente la pregunta. Si la casilla queda vacía no podrás avanzar al siguiente nivel.</p> <p>Texto 7: ¡Muy bien! Un trozo de tallo verde que sea introducido en la tierra para multiplicar una planta tiene por nombre esqueje.</p> <p>Indicadores:</p> <p>Texto 8: Escribe los números que corresponden a la respuesta correcta.</p> <p>Texto 9: Tu respuesta es (Número)</p> <p>Texto 10: Pulsa enter para continuar.</p> <p>Texto 11: Pulsa enter para pasar a la siguiente problema.</p> <p>Botón 1: Comprobar</p> <p>Botón 2: Ayuda</p> <p>Botón 3: Cerrar</p> <p>Botón 4: Aceptar</p>		<p>izquierda del lado de la animación.</p> <p>DFV: al iniciar la pantalla el sintetizador debe decir Pantalla: Plantas y números + texto 1.1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si se para en el cuadro de texto debe reproducir: texto 8 • Luego de escribir la respuesta debe reproducir texto 9 • En las ventanas pop-up de mensaje incorrecto o vacío, después de reproducir el mensaje debe decir: texto 10 • En las ventanas pop-up de mensaje correcto, después de reproducir el mensaje debe decir: texto 11 • Utilizar la tecla escape para cerrar la actividad.
<p>Observaciones:</p>		

Pantalla N°: Plantas y números/2	Diseño Gráfico	Técnico:
<p>Título: Sembrando para el futuro</p> <p>Texto 1: Instrucciones: resuelve el siguiente problema y verifica la respuesta colocándola en el recuadro. La tecla (tecla 2) activa o desactiva la ayuda. (tecla 1) te permitirá regresar al menú. Pulsa la tecla F1 (tecla 4) para iniciar la actividad.</p>	<p>Fondo: Pantalla dividida en 2 partes. Del lado derecho se mostrará una animación de trabajadores simulando la distribución de cajas de flores y en la parte superior derecha aparecerá el botón 3 y del lado izquierdo deberá estar el texto 2, texto 3, botón 1 y 2.</p>	<p>Título: Ubicado en la barra de título.</p> <p>El texto 1 aparecerá si y solo si pulsa tecla F1</p> <p>Para poder introducir los números en la caja de texto se debe hacer clic con el mouse. En el Caso DFV utilizar la tecla tab.</p> <p>9. Tecla f1 para activar o desactivar las</p>



<p>Texto 1.1: Instrucciones: resuelve el siguiente problema y verifica la respuesta colocándola en el recuadro. La tecla F2 activa o desactiva la ayuda. Escape te permitirá regresar al menú. Pulsa la tecla F1 para iniciar la actividad.</p> <p>Texto 2: Pulsa F1 para activar o desactivar las instrucciones del juego.</p> <p>Texto 3: En una cesta hay 60 sobres de semilla, de ellos 1/5 son de pimentón, 1/2 son de girasol y el resto son de perejil. ¿Cuántos sobres son de semilla de perejil?</p> <p>Texto 4: Al construir la ecuación utiliza los 60 sobres como la unidad. Luego de hallar el valor en fracciones transformala a números naturales.</p> <p>Texto 5: Recuerda: un sobre esta representado en fracciones como 1/60.</p> <p>Texto 6: Para continuar deberás contestar correctamente la pregunta. Si la casilla queda vacía no podrás avanzar al siguiente nivel.</p> <p>Texto 7: ¡Excelente! Para evitar la deforestación y contribuir con el cuidado del ambiente, cuando vayas de visita a los recoge los desechos que te hayan quedado durante tu visita.</p> <p>Indicadores:</p> <p>Texto 8: Escribe los números que corresponden a la respuesta correcta.</p> <p>Texto 9: Tu respuesta es (Número)</p>	<p>Objeto 1: Caja de texto Objeto 2: Niño pensado Objeto 3: Niña aplaudiendo}</p> <p>Botón 1: imagen alusiva al botón Botón 2: imagen alusiva al botón Botón 3: imagen alusiva al botón Botón 4: imagen alusiva al botón</p> <p>Las teclas deberán ser diseñadas como las de la portátil canaima: Tecla 1: Escape Tecla 2: F2 Tecla 3: Enter Tecla 4: F1</p>	<p>instrucciones Texto 1</p> <p>10. Tecla f2 para activar o desactivar la ayuda Texto 4 + botón 1 (ventana pop-up)</p> <p>11. Caja de texto para la respuesta:</p> <ul style="list-style-type: none"> Si la respuesta es correcta se genera ventana pop-up con texto 7 + botón 4 + objeto 3 Si la repuesta es incorrecta se genera ventana pop-up con texto 5 + botón 4 +objeto 2 Si la caja esta vacía aparecerá ventana pop-up con texto 6 + botón 4 + objeto 1 tecla enter para revisar la respuesta. tecla enter para botón aceptar. <p>12. Texto 2 debe estar fijo en la parte superior derecha</p> <p>13. Texto 3 debajo del texto 2</p> <p>14. Objeto 1 centrado y debajo del texto 3</p> <p>15. Botón 2 ubicado en la parte inferior izquierda de la pantalla</p> <p>16. Botón 3 ubicado en la parte superior izquierda del lado de la animación.</p> <p>DFV: al iniciar la pantalla el sintetizador debe decir Pantalla: Problema 2 + texto 1.1</p> <ul style="list-style-type: none"> Si se para en el cuadro de texto debe reproducir: texto 8 Luego de escribir la respuesta debe reproducir texto 9 En las ventanas pop-up de mensaje incorrecto o vacío, después de reproducir el mensaje debe decir: texto 10 En las ventanas pop-up de mensaje correcto,
---	--	---



<p>Texto 10: Pulsa enter para continuar.</p> <p>Texto 11: Pulsa enter para pasar a la siguiente problema.</p> <p>Botón 1: Comprobar</p> <p>Botón 2: Ayuda</p> <p>Botón 3: Cerrar</p> <p>Botón 4: Aceptar</p>		<p>después de reproducir el mensaje debe decir: texto 11</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizar la tecla escape para cerrar la actividad.
Observaciones:		

Pantalla N°: Plantas y números/3	Diseño Gráfico	Técnico:
<p>Título: Sembrando para el futuro</p> <p>Texto 1: Instrucciones: resuelve el siguiente problema y verifica la respuesta colocándola en el recuadro. La tecla (tecla 2) activa o desactiva la ayuda. (tecla 1) te permitirá regresar al menú. Pulsa la tecla F1 (tecla 4) para iniciar la actividad.</p> <p>Texto 1.1: Instrucciones: resuelve el siguiente problema y verifica la respuesta colocándola en el recuadro. La tecla F2 activa o desactiva la ayuda. Escape te permitirá regresar al menú. Pulsa la tecla F1 para iniciar la actividad.</p> <p>Texto 2: Pulsa F1 para activar o desactivar las instrucciones del juego.</p> <p>Texto 3: Una distribuidora de flores recibió 12.831 bolívares por concepto de las ventas durante el mes de marzo. Si vendieron 987 flores, ¿Cuál es el costo de cada flor?</p>	<p>Fondo: Pantalla dividida en 2 partes. Del lado derecho se mostrará una animación de trabajadores en una floristería simulando que empaquetan flores y en la parte superior derecha aparecerá el botón 3 y del lado izquierdo deberá estar el texto 2, texto 3, botón 1 y 2.</p> <p>Objeto 1: Caja de texto</p> <p>Objeto 2: Niño pensando</p> <p>Objeto 3: Niña aplaudiendo</p> <p>Objeto 4: Germinador</p> <p>Botón 1: imagen alusiva al botón</p> <p>Botón 2: imagen alusiva al botón</p> <p>Botón 3: imagen alusiva al botón</p> <p>Botón 4: imagen alusiva al botón</p> <p>Las teclas deberán ser diseñadas como las de la portátil canaima:</p>	<p>Título: Ubicado en la barra de título.</p> <p>El texto 1 aparecerá si y solo si pulsa tecla F1</p> <p>Para poder introducir los números en la caja de texto se debe hacer clic con el mouse. En el Caso DFV utilizar la tecla tab.</p> <ol style="list-style-type: none"> Tecla f1 para activar o desactivar las instrucciones Texto 1 Tecla f2 para activar o desactivar la ayuda Texto 4 + botón 1 (ventana pop-up) Caja de texto para la respuesta: <ul style="list-style-type: none"> Si la respuesta es correcta se genera ventana pop-up con texto 7 + botón 4 + objeto 3 Si la respuesta es incorrecta se genera ventana pop-up con texto 5 + botón 4 + objeto 2 Si la caja está vacía aparecerá ventana pop-up con texto 6 + botón 4 + objeto 1 tecla enter para revisar la respuesta. tecla enter para botón aceptar.



<p>Texto 4: Existe una operación básica que te permite repartir equitativamente una cantidad entre cierto número. Es el proceso contrario a la multiplicación.</p> <p>Texto 5: Recuerda: Debes separar en partes iguales para obtener el valor de cada flor.</p> <p>Texto 6: Para continuar deberás contestar correctamente la pregunta. Si la casilla queda vacía no podrás avanzar al siguiente nivel.</p> <p>Texto 7: ¡Muy bien! ¿Has hecho alguna vez un germinador con semillas de caraota? Con la ayuda de tu maestra o maestro investiga los pasos a seguir para que una semilla se reproduzca y se logre obtener una nueva planta.</p> <p>Indicadores:</p> <p>Texto 8: Escribe los números que corresponden a la respuesta correcta.</p> <p>Texto 9: Tu respuesta es (Número)</p> <p>Texto 10: Pulsa enter para continuar.</p> <p>Texto 11: Pulsa enter para pasar a la siguiente problema.</p> <p>Botón 1: Comprobar</p> <p>Botón 2: Ayuda</p> <p>Botón 3: Cerrar</p> <p>Botón 4: Aceptar</p>	<p>Tecla 1: Escape</p> <p>Tecla 2: F2</p> <p>Tecla 3: Enter</p> <p>Tecla 4: F1</p>	<p>20. Texto 2 debe estar fijo en la parte superior derecha</p> <p>21. Texto 3 debajo del texto 2</p> <p>22. Objeto 1 centrado y debajo del texto 3</p> <p>23. Botón 2 ubicado en la parte inferior izquierda de la pantalla</p> <p>24. Botón 3 ubicado en la parte superior izquierda del lado de la animación.</p> <p>DFV: al iniciar la pantalla el sintetizador debe decir</p> <p>Pantalla: Problema 3 + texto 1.1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si se para en el cuadro de texto debe reproducir: texto 8 • Luego de escribir la respuesta debe reproducir texto 9 • En las ventanas pop-up de mensaje incorrecto o vacío, después de reproducir el mensaje debe decir: texto 10 • En las ventanas pop-up de mensaje correcto, después de reproducir el mensaje debe decir: texto 11 • Utilizar la tecla escape para cerra la actividad.
<p>Observaciones:</p>		