





*VIAJE VIRTUAL POR  
SAN MARTÍN DE LA VEGA*



**Comunidad de Madrid**

CONSEJERIA DE EDUCACION

Dirección General de Ordenación Académica





# Viaje virtual por San Martín de la Vega

1<sup>er</sup> ciclo de Primaria

Luis V. Santidrián Arias

Nieves Sánchez Vicioso



**Comunidad de Madrid**

CONSEJERIA DE EDUCACION

Dirección General de Ordenación Académica



**Biblioteca Virtual**

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN  
**Comunidad de Madrid**

Esta versión digital de la obra impresa forma parte de la Biblioteca Virtual de la Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid y las condiciones de su distribución y difusión de encuentran amparadas por el marco legal de la misma.

[www.madrid.org/edupubli](http://www.madrid.org/edupubli)

[edupubli@madrid.org](mailto:edupubli@madrid.org)

Fotografía de cubierta cedida por el Excmo. Ayuntamiento de San Martín de la Vega.

Coordinación técnica: Daniel Galán

Colección: Materiales curriculares, nº 21

© Consejería de Educación. Dirección General de Ordenación Académica.  
Madrid 2004

D.L.: M-26.332 - 2004

I.S.B.N.: 84-451-2650-4

Imprime: **B.O.C.M.**

# Índice

Presentación .....	5
Introducción .....	7
Primera parte. Orientaciones didácticas .....	9
1. Objetivos .....	11
2. Conceptos .....	12
3. Procedimientos .....	12
4. Actitudes .....	13
5. Criterios de evaluación .....	13
6. Actividades .....	14
7. Utilización del programa .....	22
Segunda parte. Actividades de evaluación .....	29
1. La historia .....	31
El Neolítico .....	33
Los romanos .....	39
Los visigodos .....	50
La Edad Media .....	57
2. La leyenda .....	67
3. Los alimentos .....	77
4. La localidad .....	83



# Presentación.....

La moderna sociedad de la información y de la comunicación ha hecho sus aportaciones al mundo escolar desarrollando nuevos recursos didácticos al servicio de la adquisición de conocimientos.

El objeto de acercar a la escuela estos recursos es el de proporcionar nuevos instrumentos que hagan a los alumnos más hábiles en el momento de acceder a diferentes, posibles y variadas fuentes de información.

Los conocimientos y la información proporcionados por el libro son necesarios pero no suficientes. De ahí que cualquier otro recurso que el estudiante pueda emplear (enciclopedia, libro especializado, vídeo, CD-ROM, DVD, etc.) puede ser un medio valioso y eficaz como herramienta al servicio del estudio y de la preparación del alumno.

La tarea del profesor es abrir este campo de posibilidades a sus alumnos. De ahí que el “Viaje virtual a San Martín de la Vega” tenga el interés añadido de haber sido elaborado por un equipo de profesores que conocen las posibilidades de aplicación de este trabajo en el aula.

Del mismo modo que un profesor prepara en papel un trabajo o un conjunto de actividades para que sus alumnos aprendan una materia, es cada vez mayor el número de profesionales que se anima a preparar trabajo para el aula en nuevos formatos. El “Viaje virtual a San Martín de la Vega” es una buena muestra de ello.



# Introducción.....

Esta unidad didáctica está destinada al primer ciclo de Educación Primaria, aunque algunas partes pueden ser trabajadas en cursos superiores.

El motivo que nos hizo elegir este tema fue que la inmensa mayoría del alumnado de nuestro centro procede de familias que han llegado a San Martín de la Vega hace menos de diez años. Por tanto, ni hay arraigo en el pueblo ni interés por conocer la localidad. Además el porcentaje de inmigrantes en el colegio ya es significativo: el 20% del alumnado.

Además nuestra localidad está sufriendo una profunda transformación sobre todo desde la apertura del Parque Temático, la construcción de la autopista que une Pinto con San Martín y de la línea ferroviaria que hace idéntico recorrido. Aunque el peso de la agricultura es notable, poco a poco este pueblo va configurándose como ciudad dormitorio.

Por otro lado, todas las aulas de nuestro centro disponen de algún ordenador y, en breve, se dispondrá de un aula de informática.

Estas circunstancias hicieron que nos planteáramos la elaboración de un programa multimedia con carácter interactivo que desarrollase los objetivos del Área de Conocimiento del Medio relativos a la localidad, y se adaptase a las características de nuestro alumnado. Sobre todo porque los libros de texto tratan este tema de una manera general y poco relacionada con su propia realidad.

Se estudió el programa de diseño y animación en la web, Flash 4, comprado por nuestro centro. Posteriormente se elaboró un CD-ROM con un programa autoejecutable que contiene las páginas de información acerca del pueblo: "Viaje virtual por San Martín de la Vega" para el primer ciclo de Educación Primaria. Tiene un cierto nivel de interactividad: se elige lo que se quiere ver, el orden, ... Cada parte está realizada por personas distintas y esto provoca que haya variedad de estilos y gustos estéticos, aunque se llegó a un acuerdo en ciertos elementos para que hubiera unidad de criterios. Tiene partes animadas, animaciones puras, fundidos, multitud de fotos y dibujos, planos, ... con sonidos y a veces texto que se colorea según se va leyendo. Se introdujeron unos vídeos que le dan más animación al programa. En el trabajo estuvieron implicadas las Áreas de Conocimiento del Medio y de Lengua.

Para hacer las actividades utilizamos el programa Clic, de libre uso. Este programa permite crear sopas de letras combinadas con sonido y con imágenes, puzles con dos variedades, asociaciones simples o complejas, textos extraíbles de una pestaña para elegir la opción correcta. Con estas actividades se pretende evaluar el logro del alumnado de los objetivos planteados. Las actividades vienen en paquetes autoejecutables independientes, lo que permite hacer la evaluación de los distintos apartados.

Ambos programas están hechos de manera que el alumnado pueda trabajar de una manera autónoma, teniendo unos conocimientos básicos de manejo del ordenador: usar los botones del ratón, moverlo y poco más.

Tras varios años trabajando en este tema creemos que cada vez tiene más vigencia e importancia el conocimiento de la realidad más cercana. Realidad que no se encuentra en los libros de texto, y cuyo conocimiento permite el acceso a otros más universales. Asimismo estos aprendizajes suponen un paso en la integración de las personas de diversos lugares y culturas, pues si no se conoce lo próximo no se puede tener un cierto cariño y, por tanto, respeto a lo que nos rodea.

El conjunto del trabajo está formado por el presente libro y dos CD. El libro contiene las orientaciones didácticas y una fichas en las que se dan las instrucciones técnicas al profesorado para que explique a los alumnos cómo han de realizar cada una de las actividades de evaluación contenidas en uno de los CD, además se indican las respuestas correctas.

El primer CD, "Viaje virtual por San Martín de la Vega", es un programa informático interactivo, destinado al alumnado, y es el eje principal del trabajo. Su contenido versa sobre la historia, la leyenda, los alimentos y la localidad.

En el segundo CD se incluyen las actividades de evaluación y un anexo con las fotografías.

ORIENTACIONES  
DIDÁCTICAS



# 1. Objetivos.....

1. Conocer el nombre de la calle en la que vive el alumno.
2. Identificar las diferentes partes de San Martín de la Vega: calles, plazas, parques, jardines y pistas deportivas.
3. Describir y situar algunos edificios singulares: Iglesia, Ayuntamiento, Centro Cívico, Biblioteca, Centro de Salud, Colegios, Cuartel de la Guardia Civil y Polideportivo.
4. Conocer las fechas de celebración de las fiestas, la leyenda del Patrón y las costumbres de San Martín de la Vega.
5. Conocer la historia de San Martín de la Vega.
6. Conocer el escudo de San Martín de la Vega.
7. Cuidar y respetar el pueblo y sus recursos.
8. Conocer los productos agrícolas característicos del pueblo: lechugas, alcachofas, espárragos, maíz y patatas.
9. Conocer las funciones básicas del Ayuntamiento desarrolladas por el alcalde y los concejales, y los trabajadores de los servicios locales.

## 2. Conceptos.....

1. El nombre de la calle en la que vive el alumno.
2. Los barrios o zonas: calles, plazas, parques, jardines, comercios y edificios destacados.
3. La administración municipal: el alcalde, los concejales y otros servidores públicos.
4. Los edificios singulares de San Martín de la Vega.
5. El sector de servicios locales: enseñanza, orden público, limpieza, sanidad y transporte; y el servicio religioso.
6. Las fiestas, la historia y las costumbres locales.
7. El plano.
8. El escudo de San Martín de la Vega.
9. La producción agrícola.

## 3. Procedimientos.....

1. Escritura y memorización del nombre de la localidad, del barrio y de la dirección del alumno.
2. Identificación de los diferentes barrios o zonas de San Martín de la Vega a través de búsqueda de información *in situ* y en el programa informático.
3. Sencilla utilización de planos, en papel o en ordenador, para situar y describir itinerarios desde su barrio hasta diferentes lugares del pueblo.
4. Recogida de información sobre la bandera *in situ* y en el programa informático.
5. Recogida de información sobre fiestas y costumbres locales en el programa informático.
6. Búsqueda de información sobre las funciones del alcalde, los concejales, los sanitarios, comerciantes, maestros, barrenderos, cartero, policía, sacerdote, ...
7. Identificación de las actividades de tiempo libre que pueden realizar en su entorno.

## 4. Actitudes.....

1. Sentimiento de pertenencia a un grupo social más amplio que la comunidad escolar y familiar.
2. Interés y curiosidad por descubrir rasgos y elementos característicos del pueblo y de su historia.
3. Valoración del trabajo realizado por las autoridades y empleados del Ayuntamiento.
4. Respeto y cuidado por los elementos del entorno y valoración de su importancia.
5. Interés por participar en actividades lúdicas y de ocio que se realicen en su pueblo.

## 5. Criterios de evaluación.....

1. El alumno escribe su dirección completa.
2. Nombra y localiza en el plano los siguientes lugares del pueblo: mercadillo, paradas de autobús, polideportivo, parque y jardines.
3. Nombra y localiza los edificios más significativos.
4. Conoce la historia, leyendas, tradiciones y fiestas de la localidad.
5. Identifica el Ayuntamiento con el escudo que representa al pueblo.
6. Nombra los diferentes servicios públicos de la localidad.
7. Nombra y localiza los lugares del pueblo donde se realizan actividades culturales y de ocio.
8. Muestra respeto y cuidado por el entorno.
9. Nombra los productos agrícolas característicos del pueblo.
10. Relaciona la función del alcalde y los concejales con la organización de los servicios públicos de la localidad.

## 6. Actividades.....

### Sesión previa

Nombre de la actividad	Duración	Material necesario
Asamblea inicial	15'	Fotografías del CD. Las fichas F-1 y F-2*.
Juego: "Me busco"	15'	Imperdibles.

### Asamblea inicial

#### ¿Qué sabemos de nuestro pueblo?

- ¿Conocéis estos edificios o lugares? ¿Sabéis qué se hace en ellos? (El profesor puede mostrar algunas de las fotografías del pueblo que están incluidas en el "CD: fotos").
- ¿Sabéis quién es la primera autoridad del pueblo? Y ¿quiénes lo ayudan?
- ¿Sabéis quién limpia las calles, quién riega los jardines y quién vigila para que no nos atropelle un coche?
- ¿Sabéis quiénes fueron los primeros pobladores que llegaron a la localidad? ¿Qué sabéis de los romanos? ¿Conocéis algo de los visigodos? ¿Sabéis por qué el pueblo se llama San Martín de la Vega?
- ¿Conocéis cuándo son las fiestas del pueblo?
- ¿Sabéis qué hay en los alrededores del pueblo? Y allí, ¿qué se cultiva?
- ¿Sabéis vuestra dirección?

Al acabar la asamblea se les entrega la ficha F-1: "Mi dirección" para que la rellenen en casa y se aprendan dónde viven, y la ficha F-2: "Mi tarjeta".

En la siguiente sesión se recogen las dos fichas. Una la guarda cada alumno y la otra se une con las de los demás.

### Juego: "Me busco"

Cuando están todas las fichas, se entremezclan y se van sacando al azar. Se entrega una tarjeta con un imperdible a los alumnos para que se la coloquen en la ropa. El juego consiste en buscar al que tenga nuestra tarjeta. En ese momento se cambian las tarjetas. El que tiene la suya se sienta y el que no, sigue buscando hasta que encuentre la suya.

\* Las fichas se reproducen en las páginas 17 y 18.

## Visitas al pueblo

Nombre de la actividad	Duración	Material necesario
Asamblea preparatoria I	15'	Folios, lápiz, sacapuntas, goma, pinturas y rotuladores; carpeta de cartón; plano grande de la localidad; planos individuales de la localidad; fotografías del CD; fichas F-3 y F-4*.
Primer itinerario	3,30 h.	
Asamblea preparatoria II	15'	
Segundo itinerario	3,30 h.	
Asamblea final	30'	

### Asambleas preparatorias I y II

- En una asamblea, se presenta el plano grande: se sitúa el colegio, la casa de algunos alumnos, el Centro de Salud, o cualquier otro lugar que conozcan nuestros alumnos. En el plano grande el profesor irá indicando el itinerario que van a realizar cuando hagan el recorrido por el pueblo. Los alumnos irán siguiendo el mismo itinerario en un plano pequeño, parando en los lugares que van a ver en el primer itinerario (Colegio, Centro Cívico, Ermita de San Marcos, Biblioteca, Iglesia, Centro de Salud y Ayuntamiento). En cada parada se les enseña la fotografía del lugar donde nos encontramos. Se insistirá en la manera de andar y cruzar las calles y en la importancia que tiene el respeto al mobiliario urbano. El segundo itinerario (CP Jorge Guillén, Parque Nuestra Señora de la Vega, Casa-Cuartel de la Guardia Civil, CP San Marcos, Polideportivo, IES Anselmo Lorenzo y Parque E. Tierno Galván) requiere la misma preparación.
- Se preparará la ficha F-3. El objetivo de la creación y realización de esta ficha es que los alumnos conozcan qué hace el alcalde, los concejales y cualquier trabajador del sector servicios del Ayuntamiento. Se debe intentar que, tras un proceso de deducción, los alumnos y las alumnas hagan preguntas pertinentes para lograr saber la función de los cargos antes citados. La ficha F-3 muestra un modelo con las preguntas y otro sin ellas. Las preguntas al alcalde y a los concejales las podrán hacer un representante de la clase. Las preguntas a cualquier trabajador de los servicios públicos se las llevan a casa para que las hagan en su tiempo libre. Conviene concertar la visita al Ayuntamiento con antelación.

\* Se reproducen en las páginas 19, 20 y 21.

## Itinerarios I y II

- En los recorridos, cada alumno llevará el material necesario (folios, lápiz, sacapuntas, goma, pinturas, rotuladores y los planos individuales de la localidad; todo en una carpeta de cartón).
- Se insistirá en la forma de caminar por el pueblo, el cuidado de los elementos urbanos,... Se harán las paradas en los lugares previstos en la asamblea preparatoria y se les comentará las funciones de cada edificio. Los alumnos irán marcando cada una de las paradas en sus planos.
- En el Ayuntamiento (primer itinerario), tras el recorrido por el edificio, se visitará la sala de plenos y la zona de los símbolos, se entrevistará al alcalde y a algún concejal.

## Asamblea final

- En una sesión normal, se recuerda la información que les dio el alcalde y el concejal. Después se rellena la ficha F-3.
- Se pone en común la información recogida en las entrevistas con alguno de los trabajadores de los servicios públicos. Se anota en una lista en la pizarra para ver las distintas respuestas.
- Se repasa el itinerario con las fotografías del CD, se dirá el nombre del edificio y su función.
- Se comenta el comportamiento general del grupo durante las salidas.

F - I

Fíjate en este ejemplo de cómo se escribe la dirección completa

**Nombre y apellidos:** Juan Pérez Rodríguez  
**Calle:** Santa Mónica    **Número:** 46 Bajo A  
**Código postal:** 28330    **Localidad:** San Martín de la Vega  
**Provincia:** Madrid

Ahora escribe tu dirección completa

**Nombre y apellidos** .....  
**Calle** .....    **Número** .....  
**Código postal** .....    **Localidad** .....  
**Provincia** .....

Escribe y decora  
la placa con el  
nombre de tu calle

F -2

Calle .....Número .....

Código postal ..... Localidad .....

Provincia .....

ENCUESTA



Me llamo .....  
y voy a preguntar cómo es su trabajo al .....  
.....

★ ¿Cómo se llama su trabajo?

.....

★ ¿Qué tareas hace en su trabajo?

.....  
.....  
.....  
.....

★ Para hacer su trabajo ¿utiliza alguna herramienta?

.....  
.....

★ ¿Dónde realiza su trabajo?

.....

★ ¿Para qué sirve su trabajo?

.....  
.....

ENCUESTA



Me llamo .....  
y voy a preguntar cómo es su trabajo al .....  
.....

★ ¿Cómo se llama su trabajo?

.....

★ ¿Qué tareas hace en su trabajo?

.....  
.....  
.....  
.....

★ Para hacer su trabajo ¿utiliza alguna herramienta?

.....  
.....

★ ¿Dónde realiza su trabajo?

.....

★ ¿Para qué sirve su trabajo?

.....  
.....

ENCUESTA

Me llamo .....  
y voy a preguntar cómo es su trabajo al .....  
.....

★ .....

★ .....

★ .....

★ .....

★ .....

## 7. Utilización del programa.....

### “Viaje virtual por San Martín de la Vega”

El programa consta de los siguientes bloques temáticos:

1. La historia
2. La leyenda
3. Los alimentos
4. La localidad

Cada parte desarrolla uno de los siguientes objetivos:

Bloques temáticos	Objetivos
La historia	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conocer la historia de San Martín de la Vega y los diferentes pobladores que lo habitaron.</li></ul>
La leyenda	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conocer las fechas de celebración de las fiestas, la leyenda de su Patrón y las costumbres.</li></ul>
Los alimentos	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conocer los productos agrícolas característicos del pueblo: lechugas, alcachofas, espárgos, maíz y patatas.</li></ul>
La localidad	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identificar las diferentes zonas de su pueblo: calles, plazas, parques, jardines y pistas deportivas.</li><li>• Describir y situar algunos edificios singulares: Iglesia, Ayuntamiento, Centro Cívico, Biblioteca, Centro de Salud, Colegios, Cuartel de la Guardia Civil y Polideportivo.</li><li>• Conocer el escudo de San Martín de la Vega.</li></ul>

El orden para trabajar cada parte es opcional, pues ninguna implica el conocimiento previo de otras. Por tanto, es el profesor el que determina cómo manejar el programa. Incluso dentro de cada apartado hay elementos de los cuales se puede prescindir o posponer su uso. Sólo hay que tenerlo en cuenta a la hora de la evaluación, pues se deberán elegir los contenidos trabajados.

En el bloque temático de la localidad y en el de los alimentos hay unos iconos que ponen en funcionamiento un breve vídeo.

Contenidos		Duración en seg.	Claves Actividades de evaluación		
<b>La historia</b>	Introducción	29,2	NEO1.SOP		
	<b>El Neolítico</b>	Introducción: necesidades para vivir	32		
		Lugares para vivir	41,2	NEO2.ASS y NEO3.ASS	
		Distribución de los trabajos	Introducción	28.6	NEO4.ASS
			Trabajos de la mujer	67	NEO6.ASS
			Trabajos del hombre	67	NEO5.ASS
			Final	26,20	

Contenidos		Duración en seg.	Claves Actividades de valuación	
La historia	Los romanos	La villa		
		La colmena	10	
		El cerro	9,2	
		El aceite	59,8	ROMA5.PUZ
		El huerto	19,2	
		El trigo	56,6	ROMA.6.PUZ
		La ganadería	15	ROMA1.ASS ROMA2.ASS
		El vino	25,8	ROMA7.PUZ
		La caza	9,6	
		La comida	50,6	ROMA3.ASS, ROMA4.CRW
La escuela	39,6	ROMA8.PUZ		
El transporte	38,2			
Las ropas	Introducción	4,4		
	Esclavos	7,6		
	Niños	11,6		
	Hombres ricos	40,6	ROMA10.ASS	
	Mujeres ricas	24,2	ROMA9.ASS	
	Los soldados	17,8	ROMA11.SOP	

Contenidos		Duración en seg.	Claves Actividades de evaluación
La historia	Los visigodos*	Introducción	VISI1.ASS
		Qué trabajaban	VISI3.ASS,VISI4.PUZ,VISI5.PUZ
		Qué cultivaban	VISI6.ASS,VISI7.SOP
		Dónde estaban	VISI2.SOP

\* Aunque el periodo visigodo debería incluirse en la Edad Media, hemos optado por diferenciarlo, dada la edad del alumnado a quien va destinado este material.

Contenidos		Duración en seg.	Claves Actividades de evaluación		
La historia	La Edad Media	Qué es un quiñón y quién es un quiñonero	MEDIA2.CRW		
		A qué ciudad pertenecía San Martín de la Vega	MEDIA3.ASS		
		Los quiñones: para quién	10,4		
		Condiciones para ser quiñonero	17,2	MEDIA4.ASS	
		Quiñoneros y campesinos	Introducción	23,2	
			Derechos de los quiñoneros	19,4	MEDIA6.ASS
			Obligaciones de los campesinos	23,8	MEDIA5.SOP
		La casa de los campesinos	49,6	MEDIA2.CRW	
		La comida	Introducción	16,6	
			La comida de los caballeros	30,2	MEDIA7.ASS
			La comida campesina	21,8	
		Los dueños de San Martín de la Vega	32,2	MEDIA8.TXA	
		San Martín de la Vega es Ayuntamiento	17,6	MEDIA9.PUZ	
		La revuelta campesina de San Martín de la Vega	37,8		
		Resumen	24	MEDIA1.PUZ	

Contenidos	Duración en min.	Claves Actividades de evaluación
La leyenda	6'30"	LEYEN1.TXA, LEYEN2.TXA, LEYEN3.TXA, LEYEN4.TXA, LEYEN5.PUZ, LEYEN6.PUZ, LEYEN7.SOP

Contenidos	Duración en seg.	Vídeo duración en seg.	Claves Actividades de evaluación
Los alimentos	Introducción	50,4	ALIMENT1.ASS, ALIMENT2.SOP,
	Las patatas	20	ALIMENT3.TXA, ALIMENT4.ASS
	Los espárragos	26,8	
	El maíz	23,8	
	Las alcachofas	19,2	
	La lechuga	18	

La localidad	Contenidos	Duración en seg.	Vídeo duración en seg.		Claves Actividades de evaluación
			Interior	Exterior	
	Localidad: introducción	2'50"			
	Ayuntamiento	38,4	91		
	Biblioteca	47,2	70	13	
	Centro Cívico	37,6	39	10	
	Centro de Salud	31,4			
	CP Los Cerros Chicos	44	52	50	
	Cuartel de la Guardia Civil	32			
	Ermita	18	22	12	
	Iglesia	38,6	72	29	
	IES Anselmo Lorenzo	22,2	23	33	
	CP Jorge Guillén	21,6	10	20	
	Parque E. Tierno Galván	47,6		35	
	Parque Ntra. Sra. de la Vega	36		15	
	Parque de la Warner	76,8			
	Polideportivo	24,2	20	34	
	Residencia de la tercera edad	37,2	20	5	
	CP San Marcos	20,4	35	22	
	Tren	38,4		55	
	<b>Escudo</b>				
	Introducción	23,4			
	Corona	15,8			
	Cabra	26,6			
	León	18,2			
	Escudo antiguo	13,2			
					LOCALI1.ASS, LOCALI2.TXA, LOCALI3.ASS, LOCALI4.TXA, LOCALI5.TXA, LOCALI6.PUZ  LOCALI7.PUZ, LOCALI8.PUZ

ACTIVIDADES  
DE EVALUACIÓN

En esta segunda parte del libro se incluyen unas fichas con las instrucciones técnicas para que el profesor explique a los alumnos cómo han de realizar cada una de las actividades de evaluación contenidas en uno de los CD, además se indican las soluciones correctas.

# 1. LA HISTORIA



# Neolítico

---

## Actividad 1

Neo1.sop

<b>Pregunta</b>	<b>¿Qué dos cosas necesitaban para vivir?</b>
Descripción de la actividad	<ul style="list-style-type: none"><li>• Es una sopa de letras y en ella están las dos palabras.</li><li>• Cuando encuentran una, pinchan con el ratón en la primera letra y arrastran hasta la última. Se coloreará en negro y en la ventana de la derecha aparecerá la fotografía, que aclarará el significado.</li></ul>
Respuesta correcta	<ul style="list-style-type: none"><li>• Agua y madera.</li></ul>
Observaciones	

<b>Pregunta</b>	<b>¿Qué es una vega?</b>
Descripción de la actividad	<ul style="list-style-type: none"><li>• Se dan tres descripciones del concepto: dos falsas y una correcta.</li><li>• Cuando se pulsa el ratón sobre cada texto, un mensaje sonoro repite la descripción.</li><li>• Si se hace clic sobre la correcta, se transformará el texto en una fotografía de una vega.</li></ul>
Respuesta correcta	<ul style="list-style-type: none"><li>• Es un terreno bajo, llano, por el que suele pasar un río y sus tierras son muy buenas para la agricultura.</li></ul>
Observaciones	

# Neolítico

---

## Actividad 3

Neo3.ass

<b>Pregunta</b>	<b>¿Qué río pasa cerca de San Martín de la Vega?</b>
<b>Descripción de la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aparecen tres textos con los nombres de tres ríos: Tajo, Manzanares y Jarama.</li><li>• Cuando se pulsa el ratón sobre cada texto, un mensaje sonoro repite la descripción.</li><li>• Si se hace clic sobre la correcta, se transformará el texto en una fotografía del río Jarama.</li></ul>
<b>Respuesta correcta</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Jarama.</li></ul>
<b>Observaciones</b>	

# Neolítico

---

## Actividad 4

Neo4.ass

Pregunta	¿Qué se inventa, perfecciona o desarrolla en el neolítico?
Descripción de la actividad	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aparecen ocho imágenes y cuando se hace clic sobre ellas, un mensaje sonoro dice lo que significa la imagen.</li><li>• Cuando se pulsa el ratón sobre las respuestas correctas, se vuelve la imagen y aparece: Sí.</li><li>• Si se hace clic sobre las incorrectas, las imágenes no se mueven.</li></ul>
Respuesta correcta	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pastoreo.</li><li>• Agricultura.</li><li>• Cerámica.</li><li>• Herramientas.</li><li>• Tejido.</li></ul>
Observaciones	Las incorrectas son: <ul style="list-style-type: none"><li>• Azúcar.</li><li>• Papel.</li></ul>

# Neolítico

---

## Actividad 5

Neo5.ass

Pregunta	¿De qué cinco trabajos se encargaba el hombre?
Descripción de la actividad	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aparecen ocho imágenes. Cuando se pulsa el ratón sobre ellas, un mensaje sonoro dice lo que significa la imagen: cinco corresponden al trabajo del hombre y tres, no.</li><li>• Debajo de estas ocho imágenes aparecen otras: un hombre del Neolítico y un hombre tachado.</li><li>• De las ocho imágenes de los trabajos, llevaremos:<ul style="list-style-type: none"><li>– Las que hace el hombre con el <i>hombre del Neolítico</i>.</li><li>– Las que no realiza el hombre se unen con el <i>hombre tachado</i>.</li></ul></li><li>• Cuando se unen las del hombre, las imágenes se vuelven y aparece un texto con el nombre del trabajo.</li><li>• Cuando se unen las del hombre tachado, se quedan quietas.</li><li>• Al finalizar quedan los trabajos del hombre con textos escritos y las erróneas se identifican por una fotografía.</li></ul>
Respuesta correcta	<ul style="list-style-type: none"><li>• Hacían armas y herramientas.</li><li>• Trabajaban en el campo.</li><li>• Cazaban.</li><li>• Pescaban.</li><li>• Pastoreaban.</li></ul>
Observaciones	<ul style="list-style-type: none"><li>• Si se pincha con el ratón sobre cada imagen para escuchar el archivo de sonido y, al acabar de oírlo, se vuelve a pulsar el ratón en el mismo lugar, el marcador de aciertos y fallos no lo considera.</li><li>• Las erróneas son:<ul style="list-style-type: none"><li>– Molían el grano – Cocinaban – Hacían cerámica</li></ul></li></ul>

# Neolítico

---

## Actividad 6

Neo6.ass

Pregunta	¿De qué ocho trabajos se encargaba la mujer?
Descripción de la actividad	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aparecen doce imágenes. Cuando se hace clic sobre ellas, un mensaje sonoro dice lo que significa la imagen, ocho corresponden al trabajo de la mujer y cuatro no.</li><li>• A la derecha de estas doce imágenes aparecen otras: una mujer del Neolítico y una mujer tachada.</li><li>• De las doce imágenes de los trabajos, llevaremos:<ul style="list-style-type: none"><li>– Las que hace la mujer con <i>la mujer del Neolítico</i>.</li><li>– Las que no realiza la mujer se unen con <i>la mujer tachada</i>.</li></ul></li><li>• Cuando se unen las de la mujer, las imágenes se vuelven y aparece un texto con el nombre del trabajo.</li><li>• Cuando se unen las de la mujer tachada, se quedan quietas.</li><li>• Al finalizar quedan los trabajos de la mujer con textos escritos y las erróneas se identifican por una fotografía.</li></ul>
Respuesta correcta	<ul style="list-style-type: none"><li>• Molían el grano.</li><li>• Hacían cerámica.</li><li>• Cocinaban.</li><li>• Ayudaban en la agricultura.</li><li>• Hacían cestos.</li><li>• Cuidaban el ganado.</li><li>• Hacían hilo con la lana.</li><li>• Hacían tejidos.</li></ul>
Observaciones	<ul style="list-style-type: none"><li>• Si se pincha con el ratón sobre cada imagen para escuchar el archivo de sonido y al acabar de oírlo se vuelve a pinchar en el mismo lugar, el marcador de aciertos y fallos no lo considera.</li><li>• Las erróneas son:<ul style="list-style-type: none"><li>– Hacían armas y herramientas – Cazaban – Pescaban</li><li>– Pastoreaban.</li></ul></li></ul>

# Los romanos

---

## Actividad 1

Roma1.ass

<b>Pregunta</b>	<b>¿Cómo eran las casas de los romanos en San Martín de la Vega?</b>
Descripción de la actividad	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aparecen cuatro imágenes. Las tres incorrectas, al hacer clic sobre ellas, se quedan quietas. La imagen de la granja romana, que es la correcta, vuelve y aparece el texto: “Has acertado”.</li></ul>
Respuesta correcta	<ul style="list-style-type: none"><li>• Imagen de una granja romana.</li></ul>
Observaciones	<p>El tipo de casa de los romanos en San Martín de la Vega no era un palacio como en Roma, sino una casa-granja, puesto que se dedicaban a la agricultura y a la ganadería.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Las erróneas son:<ul style="list-style-type: none"><li>– Una barraca valenciana.</li><li>– Una casa típica de la Sierra de Francia (Salamanca).</li><li>– Un castillo medieval.</li></ul></li></ul>

# Los romanos

---

## Actividad 2

Roma2.ass

### Pregunta

¿Qué trabajos realizaban y qué tenían en sus granjas los romanos en San Martín de la Vega?

### Descripción de la actividad

- Aparecen quince imágenes, cuatro son incorrectas. Cuando se pulsa el ratón sobre ellas, un archivo de sonido explica el significado de la ilustración.
- Las imágenes correctas vuelven al hacer clic sobre ellas y aparece el texto: "Sí". Las erróneas no vuelven.

### Respuesta correcta

- Plantaban vides.
- Recogían verduras.
- Sembraban trigo.
- Pescaban.
- Tenían vacas y ovejas.
- Tenían colmenas.
- Tenían olivos.
- Cazaban.
- Tenían cabras.
- Tenían palomas.
- Recogían frutas.

### Observaciones

Las erróneas son:

- Arreglaban sus grandes barcos.
- Plantaban espinacas (no se puede confundir con que recogían verduras que sí es correcta, porque las espinacas no las conocían los romanos; las traen, por primera vez, los visigodos como figura en la información dada al alumno en el programa antes de pasar a las actividades).
- Tenían azúcar (en la información se les dice que endulzaban con miel porque no conocían el azúcar).
- Cuidaban a sus leones.

# Los romanos

---

## Actividad 3

Roma3.ass

Pregunta	¿Qué alimentos comían los romanos?
Descripción de la actividad	<ul style="list-style-type: none"><li>• Se presentan ocho imágenes. Hay cinco correctas y tres incorrectas.</li><li>• Cuando se marcan las correctas, desaparecen de la pantalla. Si se hace clic sobre las incorrectas se siguen quedando fijas. Cada vez que se hace clic sobre una que no es la correcta, se acumulan los intentos en el marcador.</li></ul>
Respuesta correcta	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pollo.</li><li>• Sopa y mariscos.</li><li>• Aceitunas.</li><li>• Ensaladas.</li><li>• Frutas.</li></ul>
Observaciones	Las erróneas son: <ul style="list-style-type: none"><li>• Hamburguesa.</li><li>• Pizza.</li><li>• Espaguetis.</li></ul>

# Los romanos

---

## Actividad 4

Roma4.crw

### Pregunta

Descripción de la actividad

### Completa el crucigrama

- Es aconsejable seguir el siguiente proceso:
  - Ponerse con el cursor en la primera casilla de las verticales u horizontales de las palabras completas.
  - Seleccionar con el ratón en las definiciones de la derecha, si queremos la columna horizontal o vertical. Se notará la selección que hemos hecho, si la palabra horizontal o vertical está entre comillas (“ ”).
  - Leer la definición y escribir la palabra con las letras del teclado.
- Con cada palabra hay que seguir el mismo proceso.

Respuesta correcta

- Verticales:
  - Era el único cubierto: cuchara.
  - Caminos romanos: vías.
- Horizontales:
  - Los romanos ricos comían ¿sentados o tumbados? tumbados.
  - Con ella endulzaban los alimentos: miel.

Observaciones

# Los romanos

---

## Actividad 5

Roma5.puz

### Pregunta

¿Cómo hacían los romanos el aceite?  
Ordena las viñetas

### Descripción de la actividad

- La actividad consiste en ordenar las cinco viñetas de la historia del aceite.
- Las viñetas se pueden llevar de un lugar a otro, pero si están mal colocadas, cuando creamos que hemos terminado, no saldrá automáticamente el mensaje de haber acertado.
- Todas las imágenes llevan un archivo de sonido que explica cada viñeta.
- Si pulsamos el ratón una vez sobre una imagen sin moverla de sitio, podemos escuchar un mensaje que nos ayudará. Si volvemos a pinchar en el mismo lugar, no se moverá el marcador, por lo tanto no será un fallo.
- Es bueno escuchar los mensajes porque nos van diciendo 1º, 2º, ... y esto ayudará a la colocación de las viñetas.

### Respuesta correcta

- Olivares. 1º Los romanos tenían olivares.
- Olivo. 2º Los olivares están formados por olivos.
- Aceitunas. 3º Los olivos dan aceitunas.
- Prensa. 4º Aplastaban las aceitunas en las prensas.
- Tinajas. 5º Por último, metían el aceite en tinajas.

### Observaciones

### Pregunta

### ¿Cómo se hacía el pan? Ordena las viñetas

#### Descripción de la actividad

- La actividad consiste en ordenar las siete viñetas de la historia del pan.
- Las viñetas se pueden llevar de un lugar a otro, pero si están mal colocadas, cuando creamos que hemos terminado, no saldrá automáticamente el mensaje de haber acertado.
- Todas las imágenes llevan un archivo de sonido que explica cada viñeta.
- Si pulsamos el ratón una vez sobre una imagen sin moverla de sitio, podemos escuchar un mensaje que nos ayudará. Si volvemos a marcar en el mismo lugar, no se moverá el marcado, por lo tanto no será un fallo.
- Es bueno escuchar los mensajes porque nos van diciendo 1º, 2º, ... y esto ayudará a la colocación de las viñetas.

#### Respuesta correcta

- Arando. 1º Se preparaba la tierra con el arado.
- Campo con surcos: 2º Se hacían surcos en la tierra.
- Sembrando. 3º Se sembraba el trigo.
- Segando. 4º Cuando crecía el trigo se cortaba con la hoz.
- Trillando con el caballo. 5º Se separaba el grano de la paja con un trillo arrastrado por animales y se amontonaba.
- Almacén. 6º Se almacenaba el grano en sacos.
- Pan, trigo y harina. Por último, se molía el grano y con la harina se hacía el pan.

#### Observaciones

# Los romanos

---

## Actividad 7

Roma7.puz

### Pregunta

¿Cómo se hacía el vino?  
Ordena las viñetas

### Descripción de la actividad

- La actividad consiste en ordenar las cinco viñetas de la historia del vino.
- Las viñetas se pueden llevar de un lugar a otro, pero si están mal colocadas, cuando creamos que hemos terminado, no saldrá automáticamente el mensaje de haber acertado.
- Todas las imágenes llevan un archivo de sonido que explica cada viñeta.
- Si pulsamos el ratón una vez sobre una imagen sin moverla de sitio, podemos escuchar un mensaje que nos ayudará. Si volvemos a marcar en el mismo lugar, no se moverá el marcador, por lo tanto no será un fallo.
- Es bueno escuchar los mensajes porque nos van diciendo 1º, 2º, ... y esto ayudará a la colocación de las viñetas.

### Respuesta correcta

- Viñedos. 1º Plantaban viñas.
- Vid. 2º Las viñas están formadas por plantas que se llaman vides.
- Uvas. 3º De las vides se recogían las uvas.
- Pisando uvas. 4º Las uvas se pisaban para sacar el zumo.
- Tinajas. Por último, el zumo o mosto se metía en vasijas hasta que se convertía en vino.

### Observaciones

# Los romanos

---

## Actividad 8

Roma8.puz

### Pregunta

¿Sabes cómo hacían los romanos el papel o papiro? Ordena las viñetas

### Descripción de la actividad

- La actividad consiste en ordenar las seis viñetas de la historia del papel o papiro.
- Las viñetas se pueden llevar de un lugar a otro, pero si están mal colocadas, cuando creamos que hemos terminado, no pasará automáticamente el mensaje de haber acertado.
- Todas las imágenes llevan un archivo de sonido que explica cada viñeta.
- Si pulsamos el ratón una vez sobre una imagen sin moverla de sitio, podemos escuchar un mensaje que nos ayudará. Si volvemos a pulsar en el mismo lugar no se moverá el marcador, por lo tanto no será un fallo.
- Es bueno escuchar los mensajes porque nos van diciendo 1º, 2º, ... y esto ayudará a la colocación de las viñetas.

### Respuesta correcta

- Planta del papiro. 1º Cortaban una planta que se llamaba papiro.
- Cortando tiras. 2º Esta planta se cortaba en tiras.
- Juntando tiras. 3º Las tiras se juntaban unas a otras.
- Machacando. 4º Las machacaban hasta unir las.
- Trozos unidos. 5º Cada trozo lo unían a otro.
- Papiro enrollado. Por último, cuando ya era largo, lo enrollaban.

### Observaciones

Pregunta	¿Cómo vestían las mujeres romanas?
Descripción de la actividad	<ul style="list-style-type: none"><li>• En la izquierda hay cuatro imágenes: mujer en ropa interior, mujer con túnica, mujer con estola y mujer con toga.</li><li>• En la derecha, hay otras cuatro imágenes: túnica, estola, toga y adornos y joyas.</li><li>• Cuando pinchan sobre cada imagen de la derecha, un mensaje sonoro indica qué prenda tendrá que ponerse a continuación. Esta pista ayudará a llevar el ratón hasta la zona derecha donde están las prendas y adornos para marcar sobre la correcta.</li><li>• Si no marcan en la prenda adecuada, sonará la señal de error y quedará todo como antes de realizar el intento, aunque sí se anotará en el marcador este intento, pero no se moverá el marcador de aciertos.</li><li>• Si se une correctamente, en la zona izquierda volverá la imagen de la mujer que habíamos marcado, pero ahora aparecerá con la prenda ya puesta (la que habíamos seleccionado de la zona izquierda).</li></ul>
Respuesta correcta	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Mujer en ropa interior</b> se une con <b>túnica</b>: aparece <b>mujer con túnica</b> (primero se ponían un vestido corto llamado túnica).</li><li>• <b>Mujer con túnica</b> se une con <b>estola</b> y aparece la <b>mujer con estola</b> (sobre la túnica se ponían un vestido largo llamado estola).</li><li>• <b>Mujer con estola</b> se une con <b>toga</b> y aparece <b>mujer con toga</b> (sobre la estola se ponían una tela como la toga de los hombres).</li><li>• <b>Mujer con toga</b> se une con <b>adornos y joyas</b> y aparece <b>mujer con adornos puestos</b> (al final se ponían adornos como broches, collares y pendientes).</li></ul>
Observaciones	Se aconseja ir vistiendo a la mujer por orden, desde la ropa interior hasta los adornos, que será lo último.

# Los romanos

---

## Actividad 10

Roma10.ass

### Pregunta

### ¿Cómo vestían los hombre romanos?

#### Descripción de la actividad

- En la izquierda hay dos imágenes: hombre en calzón y hombre en camiseta.
- En la derecha hay otras dos imágenes: camiseta y toga.
- Cuando pinchan sobre cada imagen de la derecha, un mensaje sonoro indica qué prenda tendrá que ponerse a continuación. Esta pista ayudará a llevar el ratón hasta la zona derecha donde están las prendas y adornos para marcar sobre la correcta.
- Si no marcan en la prenda adecuada, sonará la señal de error y quedará todo como antes de realizar el intento, aunque sí se anotará en el marcador este intento, pero no se moverá el marcador de aciertos.
- Si se une correctamente, en la zona izquierda se volverá la imagen del hombre que habíamos marcado, pero ahora aparecerá con la prenda ya puesta (la que habíamos seleccionado de la zona izquierda).

#### Respuesta correcta

- **Hombre con calzón** se une con **camiseta** y aparece **hombre con camiseta** (encima del calzón ponían una especie de camiseta y un pantalón corto).
- **Hombre con camiseta** se une con **toga** y aparece el **hombre con toga** (sobre la camiseta se ponían una tela enrollada al cuerpo llamada toga).

#### Observaciones

Se aconseja ir vistiendo al hombre por orden, desde el calzón hasta la toga, que será lo último.

# Los romanos

---

## Actividad 11

Roma11.sop

<b>Pregunta</b>	<b>¿Qué cuatro cosas utilizaban los soldados romanos en sus batallas?</b>
Descripción de la actividad	<ul style="list-style-type: none"><li>• Es una sopa de letras y en ella están las cuatro palabras.</li><li>• Cuando encuentran una, pinchan con el ratón en la primera letra y arrastran hasta la última, donde vuelven a pinchar. Se coloreará en negro y en la ventana de la derecha aparecerá la fotografía y un mensaje sonoro explica su significado.</li></ul>
Respuesta correcta	<ul style="list-style-type: none"><li>• Casco.</li><li>• Espada.</li><li>• Lanza.</li><li>• Escudo.</li></ul>
Observaciones	

# Los visigodos

---

## Actividad 1

visi1.ass

<b>Pregunta</b>	<b>Los visigodos llegaron a San Martín de la Vega inmediatamente después de...</b>
<b>Descripción de la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Hay tres imágenes de tres etapas de la historia: Neolítico, romanos y Edad Media.</li><li>• Cuando se hace clic sobre una respuesta incorrecta, la imagen no se mueve, y un mensaje sonoro nos dice qué etapa de la historia hemos marcado.</li><li>• Si hacen clic en la única imagen correcta, ésta desaparece y en su lugar aparece el texto: los romanos.</li></ul>
<b>Respuesta correcta</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Los romanos.</li></ul>
<b>Observaciones</b>	<b>Incorrectas:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Neolítico.</li><li>• Edad Media.</li></ul>

# Los visigodos

---

## Actividad 2

visi2.sop

<b>Pregunta</b>	<b>Encuentra el nombre de la ciudad más importante en la época de los visigodos</b>
<b>Descripción de la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Es una sopa de letras y en ella está el nombre de la ciudad.</li><li>• Cuando la encuentran, pinchan con el ratón en la primera letra, arrastran hasta la última y vuelven a pinchar. Se coloreará en negro y en la ventana de la derecha aparecerá una fotografía de la localidad.</li></ul>
<b>Respuesta correcta</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Toledo.</li></ul>
<b>Observaciones</b>	

# Los visigodos

---

## Actividad 3

visi3.ass

### Pregunta

### ¿Qué fabricaban principalmente los visigodos?

#### Descripción de la actividad

- Hay seis imágenes, tres correctas y tres incorrectas.
- Cuando se hace clic sobre una imagen incorrecta, la imagen no se mueve, y un mensaje sonoro nos dice qué significa la imagen.
- Si se marca en cualquiera de las tres correctas, la imagen desaparece y en su lugar aparece el texto y un mensaje sonoro explica el significado de la imagen.

#### Respuesta correcta

- Objetos de bronce: hacían objetos de bronce.
- Iglesia: hacían iglesias pequeñas.
- Cerámica: hacían objetos de cerámica.

#### Observaciones

#### Incorrectas:

- Globo: viajaban en globo.
- Zapatos: hacían zapatos.
- Tigre: cazaban tigres en la vega del Jarama.

# Los visigodos

---

## Actividad 4

visi4.puz

Pregunta	Intenta construir esta iglesia visigoda
Descripción de la actividad	<ul style="list-style-type: none"><li>• Se trata de un puzle de doce piezas. Las piezas se pueden cambiar de un sitio a otro.</li><li>• Sabemos que está bien ordenado cuando, automáticamente, un mensaje sonoro nos da la enhorabuena.</li></ul>
Respuesta correcta	
Observaciones	

# Los visigodos

---

## Actividad 5

visi5.puz

<b>Pregunta</b>	<b>Intenta reconstruir esta lámpara de bronce hecha por los visigodos</b>
<b>Descripción de la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Es un puzle de nueve piezas que se pueden cambiar de un sitio a otro.</li><li>• Sabemos que está bien ordenado cuando, automáticamente, un mensaje sonoro nos da la enhorabuena.</li></ul>
<b>Respuesta correcta</b>	
<b>Observaciones</b>	

# Los visigodos

---

## Actividad 6

visi6.ass

<b>Pregunta</b>	<b>¿Qué cultivaban principalmente los visigodos en San Martín de la Vega?</b>
Descripción de la actividad	<ul style="list-style-type: none"><li>• Hay cinco imágenes, tres correctas y dos incorrectas.</li><li>• Cuando se hace clic sobre una imagen incorrecta, ésta no se mueve, y un mensaje sonoro nos dice qué significa la imagen.</li><li>• Si marcan en cualquiera de las tres correctas, la imagen desaparece y en su lugar aparece un texto. Un mensaje sonoro explica el significado de la imagen.</li></ul>
Respuesta correcta	<ul style="list-style-type: none"><li>• Olivos.</li><li>• Cereales.</li><li>• Uvas.</li></ul>
Observaciones	Incorrectas: <ul style="list-style-type: none"><li>• Tomates.</li><li>• Naranjas.</li></ul>

# Los visigodos

---

## Actividad 7

visi7.sop

<b>Pregunta</b>	<b>¿Qué dos verduras desconocidas hasta entonces traen los visigodos y las cultivan en sus huertos?</b>
<b>Descripción de la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Es una sopa de letras y en ella están las dos palabras.</li><li>• Cuando encuentran una, pinchan con el ratón en la primera letra y arrastran hasta la última y vuelven a pinchar. Se coloreará en negro y en la ventana de la derecha aparecerá la fotografía que aclara el significado.</li></ul>
<b>Respuesta correcta</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Espinacas.</li><li>• Alcachofas.</li></ul>
<b>Observaciones</b>	

# Edad Media

---

## Actividad 1

Media1.puz

<b>Pregunta</b>	<b>Ordena los habitantes según fueron llegando a San Martín de la Vega</b>
<b>Descripción de la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Hay cuatro imágenes de las cuatro etapas de la historia en San Martín de la Vega: Neolítico, romanos, visigodos y Edad Media.</li><li>• Cuando se pincha una imagen, un mensaje sonoro nos dice la etapa que representa.</li><li>• Al marcar, las imágenes se cogen con el ratón y se trasladan de sitio. Volvemos a marcar para dejarlas en el lugar que les corresponde.</li><li>• Sabemos que están bien colocadas, cuando automáticamente sale el mensaje de enhorabuena.</li></ul>
<b>Respuesta correcta</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 1° Neolítico.</li><li>• 2° Romanos.</li><li>• 3° Visigodos.</li><li>• 4° Edad Media.</li></ul>
<b>Observaciones</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Las piezas se dejan llevar adonde las coloquemos, pero eso no quiere decir que estén bien colocadas. Estarán bien colocadas cuando aparezca el mensaje de enhorabuena.</li></ul>

# Edad Media

---

## Actividad 2

Media2.crw

### Pregunta

Descripción de la actividad

### Contesta a las preguntas del crucigrama

- Es aconsejable seguir el siguiente proceso:
  - Ponerse con el cursor en la primera casilla de las verticales u horizontales de las palabras completas.
  - Seleccionar con el ratón las definiciones de la derecha, si queremos la columna horizontal o vertical. Se notará la selección que hemos hecho, si la palabra horizontal o vertical está entre comillas (“ ”).
  - Leer la definición y escribir la palabra con las letras del teclado.
- Con cada palabra hay que seguir el mismo proceso.

Respuesta correcta

- Verticales:
  - Es el excremento de los animales y se usaba para construir las paredes de las casas: estiercol.
  - Dónde molían el trigo los campesinos: molinos.
  - Los tejados de las chozas de los campesinos estaban hechas de...: paja.
  - Caballero de la Edad Media que tenía quiñones: quiñonero.
- Horizontales:
  - Trozo de terreno para cultivar y que pertenece a un quiñonero: quiñón.
  - Trabajaban las tierras de los monjes y caballeros: campesinos.
  - Comida de harina cocida con agua y sal: gachas.
  - Es una cama pobre: camastro.

Observaciones

# Edad Media

---

## Actividad 3

Media3.ass

<b>Pregunta</b>	¿A qué ciudad pertenecía San Martín de la Vega en la Edad Media?
<b>Descripción de la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aparecen cuatro imágenes. Al marcar sobre las imágenes incorrectas, no se mueven y un mensaje nos dice el nombre de la ciudad o localidad. Si se marca la imagen de Segovia, que es la correcta, aparece el texto: Segovia.</li></ul>
<b>Respuesta correcta</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Segovia.</li></ul>
<b>Observaciones</b>	Las erróneas son: <ul style="list-style-type: none"><li>• Madrid.</li><li>• Toledo.</li><li>• San Martín de la Vega.</li></ul>

# Edad Media

---

## Actividad 4

Media4.ass

<b>Pregunta</b>	<b>¿Qué condiciones se tenían que cumplir para ser quiñonero?</b>
<b>Descripción de la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aparecen seis imágenes y, cuando se hace clic sobre ellas, un mensaje sonoro dice lo que significa la imagen.</li><li>• Cuando se marca sobre las correctas, vuelven las imágenes y aparece un texto con las respuestas adecuadas.</li><li>• Si se marca sobre las incorrectas, las imágenes no se mueven, y un mensaje sonoro dice una condición falsa.</li></ul>
<b>Respuesta correcta</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tener armas propias.</li><li>• Vivir en Segovia.</li><li>• Tener yunta de bueyes.</li><li>• Tener caballo.</li></ul>
<b>Observaciones</b>	Las incorrectas son: <ul style="list-style-type: none"><li>• Tener carroza.</li><li>• Vivir en Toledo.</li></ul>

# Edad Media

---

## Actividad 5

Media5.sop.

<b>Pregunta</b>	<b>¿Qué trabajos realizaban los campesinos en los quiñones?</b>
Descripción de la actividad	<ul style="list-style-type: none"><li>• Es una sopa de letras y en ella están las seis palabras relacionadas con las actividades agrarias.</li><li>• Cuando encuentran una, se pincha con el ratón en la primera letra y se arrastra hasta la última, donde se vuelve a pinchar. Se coloreará en negro y en la ventana de la derecha aparecerá la fotografía y un mensaje sonoro aclara el significado.</li></ul>
Respuesta correcta	<ul style="list-style-type: none"><li>• Trigo.</li><li>• Molinos.</li><li>• Olivos.</li><li>• Ganado.</li><li>• Pastoreo.</li><li>• Viñas.</li></ul>
Observaciones	

Pregunta	¿Qué derechos tenían los quiñoneros por ser caballeros?
Descripción de la actividad	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aparecen cinco imágenes y, cuando se pincha sobre ellas, un mensaje dice lo que significa la imagen.</li><li>• Cuando se pincha sobre las correctas, vuelven las imágenes y aparece un texto con las respuestas adecuadas.</li><li>• Si se pulsa el ratón sobre las incorrectas, las imágenes no se mueven, y un mensaje nos da una contestación errónea.</li></ul>
Respuesta correcta	<ul style="list-style-type: none"><li>• A cazar.</li><li>• A pescar.</li><li>• A tener criados para cultivar los quiñones.</li></ul>
Observaciones	Las incorrectas son: <ul style="list-style-type: none"><li>• A vivir en castillos.</li><li>• A tener esposa e hijos.</li></ul>

# Edad Media

---

## Actividad 7

Media7.ass.

<b>Pregunta</b>	<b>Distribuye los alimentos según sean de los quiñoneros o de los campesinos</b>
<b>Descripción de la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aparecen doce imágenes de alimentos, cuando se pincha sobre ellas, un mensaje dice lo que significa la imagen.</li><li>• A la derecha de estas doce imágenes, aparecen dos: un caballero y un campesino. Estas imágenes se relacionan con las de los alimentos:<ul style="list-style-type: none"><li>– Lo que comen los campesinos con <i>el campesino</i>.</li><li>– Lo que comen los quiñoneros con <i>el caballero</i>.</li></ul></li><li>• Cuando se unen correctamente en la pantalla de la izquierda, se vuelve la imagen, y aparece un texto con el nombre del alimento y el nombre de caballero o campesino.</li></ul>
<b>Respuesta correcta</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Alimentos de los quiñoneros:<ul style="list-style-type: none"><li>– Empanada – Pescado – Pan blanco – Carne</li><li>– Caza – Vino – Pasteles.</li></ul></li><li>• Alimentos de los campesinos:<ul style="list-style-type: none"><li>– Sopa – Tocino – Gachas – Legumbres – Huevos.</li></ul></li></ul>
<b>Observaciones</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Si se pincha con el ratón sobre cada imagen para escuchar el mensaje y, al acabar de oírlo, se vuelve a pinchar en el mismo lugar, no lo considera el marcador de aciertos y fallos.</li></ul>

### Pregunta

¿Cómo se llaman? Elige la respuesta correcta pinchando en los botones naranjas

#### Descripción de la actividad

- Esta actividad es para evaluar si conocen a un matrimonio, a cuya familia perteneció San Martín de la Vega en un largo período de la Edad Media. A este matrimonio, servidores de los Reyes Católicos, le debemos que, en el escudo actual de la localidad, aparezca una cabra que era el símbolo de su escudo de armas.
- Hay tres imágenes y debajo de cada una de ellas hay un botón rectangular de color naranja, si pinchan en él, emerge un menú con tres opciones de texto. El alumno elige una.
- Cuando la selecciona, desaparece el menú y queda la palabra elegida sobre el botón naranja. Este proceso se tiene que realizar con los tres rectángulos naranjas que hay en la pantalla.
- Cuando se termina, se hace clic sobre cualquier parte de la pantalla:
  - Si está todo correcto, saldrá el mensaje de enhorabuena.
  - Si sale en rojo la palabra, significa que está mal y hay que corregirlo. Después, de nuevo, se pincha en cualquier parte de la pantalla.

#### Respuesta correcta

- 1ª Marqueses de Moya.
- 2ª Andrés de Cabrera.
- 3ª Beatriz de Bobadilla.

#### Observaciones

### Pregunta

¿A quiénes fue perteneciendo San Martín de la Vega con el paso de los siglos?

### Descripción de la actividad

- La actividad consiste en ordenar las cinco viñetas cronológicamente.
- Las viñetas se pueden llevar de un lugar a otro, pero si están mal colocadas, cuando creamos que hemos terminado, no aparecerá automáticamente al mensaje de haber acertado.
- Todas las imágenes llevan un archivo de sonido que explica cada imagen si hacemos clic sobre ellas.

### Respuesta correcta

- 1º San Martín de la Vega y sus quiñones pertenecían a Segovia
- 2º Los Reyes Católicos se lo quitan a Segovia.
- 3º Los Reyes Católicos dan San Martín de la Vega y sus quiñones a unos servidores suyos que eran los Marqueses de Moya.
- 4º Pasado un tiempo, los Marqueses de Moya se lo dan al Ayuntamiento.
- 5º Por último, el Ayuntamiento, al principio alquila los quiñones a los labradores ricos, pero termina alquilándoselos a todos. Así ha venido ocurriendo hasta el siglo XIX.

### Observaciones



## 2. LEYENDA



# Leyenda

---

## Actividad 1

Leyen1.txa

### Pregunta

¿A qué animales se parecen las langostas? Elige la respuesta adecuada pulsando en el botón verde

### Descripción de la actividad

- En la zona superior hay un texto: “En el año 1483 hubo en San Martín de la Vega una plaga de langostas que dejó casi sin cosecha al pueblo. Las langostas, ¿a qué animales se parecen?” Si hacen clic sobre el texto se repite el mensaje a través de un archivo de sonido.
- Debajo del texto aparecen las imágenes de tres animales como ilustración: mosca, lagartija y saltamontes.
- Debajo de la ilustración está el rectángulo-botón verde, si hacen clic en él, emerge un menú con tres respuestas. El alumno elige una.
- Cuando la selecciona, desaparece el menú emergente y queda la palabra elegida sobre el botón verde.
- Se hace clic sobre cualquier parte de la pantalla:
  - Si todo está correcto saldrá el mensaje de enhorabuena.
  - Si sale en rojo la palabra, significa que está mal y hay que corregirlo. Después, de nuevo, se hace clic en cualquier parte de la pantalla.

### Respuesta correcta

- Saltamontes.

### Observaciones

Palabras incorrectas:

- Mosca.
- Lagartija.

# Leyenda

---

## Actividad 2

Leyen2.txa

### Pregunta

¿Cómo les ayudó San Marcos? Elige la respuesta adecuada pulsando en el botón naranja

#### Descripción de la actividad

- En la zona superior hay un texto: “Los campesinos de San Martín de la Vega, le pidieron a San Marcos que les ayudara a combatir la plaga de langostas, ¿cómo les ayudó?” Si hacen clic sobre el texto se repite el mensaje a través de un archivo de sonido.
- Debajo del texto hay tres imágenes como ilustración: fuego, lluvia y nieve.
- Debajo de la ilustración está el rectángulo-botón naranja, si hacen clic en él, emerge un menú con tres respuestas. El alumno elige una.
- Cuando la selecciona, desaparece el menú emergente y queda la palabra elegida sobre el botón naranja.
- Se hace clic sobre cualquier parte de la pantalla:
  - Si todo está correcto, saldrá el mensaje de enhorabuena.
  - Si sale la palabra en rojo, significa que está mal y hay que corregirlo. Después, de nuevo, se hace clic en cualquier parte de la pantalla.

#### Respuesta correcta

- Mandando mucha lluvia.

#### Observaciones

Frases incorrectas:

- Mandando una fuerte nevada.
- Mandando fuego a los campos.

# Leyenda

---

## Actividad 3

Leyen3.txa

### Pregunta

¿Quién es nuestro patrón? Elige la respuesta adecuada pulsando en el botón azul

### Descripción de la actividad

- En la zona superior hay un texto: “¿Quién es nuestro patrón?” Si hacen clic sobre el texto, se repite el mensaje a través de un archivo de sonido.
- Debajo del texto hay una imagen como ilustración: San Marcos.
- Debajo de la ilustración está el rectángulo-botón azul, si hacen clic en él, emerge un menú con tres respuestas. El alumno elige una.
- Cuando la selecciona, desaparece el menú emergente y queda la palabra elegida sobre el botón azul.
- Se pincha sobre cualquier parte de la pantalla:
  - Si todo está correcto saldrá el mensaje de enhorabuena.
  - Si sale la palabra en rojo, significa que está mal y que hay que corregirlo. Después, de nuevo, se hace clic en cualquier parte de la pantalla.

### Respuesta correcta

- San Marcos.

### Observaciones

Nombres incorrectos:

- San Martín.
- San Mateo.

# Leyenda

---

## Actividad 4

Leyen4.txa

### Pregunta

¿Cuándo celebramos la fiesta de nuestro patrón? Elige la respuesta adecuada pulsando en el botón rosa

### Descripción de la actividad

- En la zona superior hay un texto: “¿Cuándo celebramos la fiesta de nuestro patrón?” Si hacen clic sobre el texto, se repite el mensaje a través de un archivo de sonido.
- Debajo del texto hay tres imágenes como ilustración: tres agendas con las fechas (25 de abril, 15 de mayo, 18 de junio).
- Debajo de la ilustración está el rectángulo-botón rosa, si pinchan en él, emerge un menú con tres respuestas. El alumno elige una.
- Cuando la selecciona, desaparece el menú emergente y queda la palabra elegida sobre el botón rosa.
- Se pincha sobre cualquier parte de la pantalla:
  - Si todo está correcto saldrá el mensaje de enhorabuena.
  - Si la palabra sale en rojo, significa que está mal y hay que corregirlo. Después, de nuevo, se pincha en cualquier parte de la pantalla.

### Respuesta correcta

- 25 de abril.

### Observaciones

Fechas incorrectas:

- 15 de mayo.
- 18 de junio.

# Leyenda

---

## Actividad 5

Leyen5.puz

### Pregunta

Ordena la historia de las promesas que los campesinos hicieron a San Marcos

#### Descripción de la actividad

- La actividad consiste en ordenar las cinco viñetas de la historia de las promesas.
- Las viñetas se pueden arrastrar de un lugar a otro. Pero si están mal colocadas, cuando creamos que hemos terminado, no aparecerá automáticamente el mensaje de haber acertado.
- Todas las imágenes llevan un archivo de sonido que explica cada imagen.
- Si marcamos una imagen sin moverla de sitio, podemos escuchar un mensaje que nos ayudará. Si volvemos a marcar en el mismo lugar, no se moverá el marcador y no se contabilizará como error.
- Es bueno escuchar los mensajes, porque nos van diciendo 1º, 2º... y esto ayudará a la colocación de las viñetas.

#### Respuesta correcta

- Feria. La primera promesa es que le harían una fiesta en su día cada año.
- Carne (tachada). La segunda es que ese día no se comería carne.
- Procesión. La tercera consistiría en llevar a San Marcos alrededor de los muros del pueblo llevando velas encendidas.
- Pan y queso. La cuarta promesa es que, al finalizar la procesión, darían pan y queso.
- Fuegos artificiales. Por último, tirarían pólvora para que este día fuera recordado.

#### Observaciones

# Leyenda

---

## Actividad 6

Leyen6.puz

Pregunta	Coloca las piezas del puzle de San Marcos
Descripción de la actividad	<ul style="list-style-type: none"><li>• Es un puzle de doce piezas que se pueden cambiar de un sitio a otro y se dejan cambiar aunque se coloquen en un sitio incorrecto.</li><li>• Sabemos que está bien terminado, cuando, un mensaje sonoro nos da la enhorabuena de haberlo conseguido.</li></ul>
Respuesta correcta	
Observaciones	

# Leyenda

---

## Actividad 7

Leyen7.sop

<b>Pregunta</b>	<b>Busca el nombre que recibían las once personas elegidas cada año para organizar las fiestas</b>
<b>Descripción de la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Es una sopa de letras y en ella está la palabra buscada.</li><li>• Cuando la encuentran, pinchan con el ratón en la primera letra y arrastran hasta la última y vuelven a pinchar. Se coloreará en negro y en la ventana de la derecha aparecerá la fotografía que aclarará el significado.</li></ul>
<b>Respuesta correcta</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Soldadesca.</li></ul>
<b>Observaciones</b>	



## 3. ALIMENTOS



# Alimentos

---

## Actividad 1

Aliment1.ass

<b>Pregunta</b>	<b>¿Qué alimentos nos da el campo de San Martín de la Vega?</b>
<b>Descripción de la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• En la zona superior hay cinco textos o pistas. Si se pincha sobre ellos, un archivo de sonido repite el texto escrito.</li><li>• En la zona inferior hay ocho imágenes de frutas o verduras de las cuales cinco son correctas y tres incorrectas.</li><li>• Se pincha primero en el texto y se lleva con el ratón la línea para volver a pinchar sobre el alimento seleccionado.</li><li>• Si se falla, saldrá el sonido clic de error y se reflejará en el contador de aciertos e intentos.</li><li>• Si se acierta, desaparece la imagen del alimento y, en su lugar, aparece el nombre.</li></ul>
<b>Respuesta correcta</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lechugas.</li><li>• Patatas.</li><li>• Espárragos.</li><li>• Maíz.</li><li>• Alcachofas.</li></ul>
<b>Observaciones</b>	Las erróneas son: <ul style="list-style-type: none"><li>• Pera.</li><li>• Naranja.</li><li>• Plátano.</li></ul>

# Alimentos

---

## Actividad 2

Aliment2.sop

<b>Pregunta</b>	<b>Busca en la sopa de letras los nombre de los cinco principales productos que dan los campos de San Martín de la Vega</b>
Descripción de la actividad	<ul style="list-style-type: none"><li>• Es una sopa de letras y en ella están las cinco palabras.</li><li>• Cuando encuentran una, pinchan con el ratón en la primera letra y arrastran hasta la última, donde vuelven a pinchar. Se coloreará en negro y en la ventana de la derecha aparecerá la fotografía del producto.</li></ul>
Respuesta correcta	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lechugas.</li><li>• Maíz.</li><li>• Patatas.</li><li>• Alcachofas.</li><li>• Espárragos.</li></ul>
Observaciones	

# Alimentos

---

## Actividad 3

Aliment3.txa

### Pregunta

Escribe los nombres de los cinco productos que dan los campos de San Martín de la Vega

### Descripción de la actividad

- Aparecen las cinco imágenes: lechuga, espárragos, patatas, maíz y alcachofas.
- Debajo de cada imagen hay un rectángulo rosa y en el primero está el cursor intermitente.
- Con las letras del teclado escribirán el nombre.
- Con la tecla del tabulador pasan a la siguiente imagen.
- Cuando terminan todas, pinchan con el ratón en cualquier parte de la pantalla:
  - Si está todo correcto, saldrá el mensaje de enhorabuena.
  - Si sale en rojo alguna palabra o letra, significa que está mal y hay que corregirlo. Después, de nuevo, se pincha en cualquier parte de la pantalla.

### Respuesta correcta

- Lechugas.
- Maíz.
- Patatas.
- Alcachofas.
- Espárragos.

### Observaciones

Dada la edad de los alumnos, se considera correcta la respuesta tanto si se escribe con acento como sin él, en singular o en plural, excepto en la palabra maíz que hay que escribirla en singular.

Dará como errónea la respuesta, si se escribe con mayúsculas (ni la primera letra).

# Alimentos

---

## Actividad 4

Aliment4.ass

<b>Pregunta</b>	<b>Une cada planta con su producto. Si lo haces bien, te saldrá el plato cocinado</b>
<b>Descripción de la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• En la zona superior hay cinco imágenes de las cinco plantas. En la zona inferior hay imágenes de los productos que dan cada planta de la fila superior.</li><li>• Pinchan primero en la planta y llevan con el ratón la línea para volver a pinchar sobre el producto seleccionado.</li><li>• Si fallan, saldrá el sonido clic de error y se reflejará en el contador de aciertos e intentos.</li><li>• Si aciertan, desaparece la imagen de la parte superior de la planta y aparece un plato cocinado con este producto acompañado de un mensaje sonoro con una frase alusiva al mismo.</li></ul>
<b>Respuesta correcta</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Planta de patatas con las patatas.</li><li>• Recogiendo un espárrago con los espárragos.</li><li>• Campo de maíz con la mazorca.</li><li>• Recogiendo lechugas con la lechuga.</li><li>• Planta de la alcachofa con la alcachofa.</li></ul>
<b>Observaciones</b>	

## 4. LOCALIDAD



# Localidad

---

## Actividad 1

Locali1.ass

### Pregunta

### Según las pistas, señala el lugar

#### Descripción de la actividad

- Hay ocho imágenes de lugares o edificios de San Martín de la Vega en la zona izquierda de la pantalla. Si se pincha sobre ellas, un mensaje sonoro dirá el nombre del lugar o edificio.
- En la parte de la derecha hay ocho textos. Pinchando sobre ellos, un mensaje repetirá el texto. Estos textos son pistas para descubrir de qué lugar hablamos.
- Cuando hacemos clic sobre una imagen y unimos la línea con un texto, al pinchar de nuevo, si hemos acertado, la imagen desaparece y en su lugar aparece el texto con el nombre del edificio o lugar.
- Si la unión es errónea, todo queda igual y suena el clic de error.

#### Respuesta correcta

- Ermita de San Marcos. Es una iglesia pero más pequeña y lleva el nombre del patrón.
- Ayuntamiento. Pido permiso de obras para mi nueva casa.
- Parque Ntra. Sra. de la Vega. Juego en el tobogán y en los columpios.
- Centro de Salud. Me ponen una inyección.
- Residencia de la Tercera Edad. Voy a ver a los ancianitos.
- CP Los Cerros Chicos. En el recreo juego con mis compañeros.
- Iglesia. Hago la comunión.
- Cuartel de la Guardia Civil. Han robado en el banco.

#### Observaciones

Se puede pinchar sobre las fotografías o sobre los textos para escuchar los archivos de voz y, si después de escucharlos, volvemos a hacer clic en el mismo lugar, la actividad no lo considera como fallo y en el marcador no se refleja como intento.

# Localidad

---

## Actividad 2

Locali2.txa

Pregunta	Según las pistas, señala el lugar
Descripción de la actividad	<ul style="list-style-type: none"><li>• Hay ocho rectángulos amarillos distribuidos por la pantalla y cada uno de ellos lleva un texto con pistas para descubrir de qué lugar de la localidad estamos hablando.</li><li>• Debajo del texto están las imágenes de tres lugares de la localidad como ilustración.</li><li>• Debajo de la ilustración está el rectángulo-botón azul, si pinchan en él, emerge un menú con tres respuestas. El alumno elige una sobre la que hace clic.</li><li>• Cuando la selecciona desaparece el menú emergente y queda la palabra elegida sobre el botón azul. Este proceso se tiene que realizar con los ocho rectángulos azules que hay en la pantalla.</li><li>• Cuando se termina con todos, se pincha sobre cualquier parte de la pantalla:<ul style="list-style-type: none"><li>– Si está todo correcto, saldrá el mensaje de enhorabuena.</li><li>– Si sale en rojo la palabra, significa que está mal y hay que corregirlo. Después, de nuevo, se pincha en cualquier parte de la pantalla.</li></ul></li></ul>
Respuesta correcta	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ayuntamiento. Trabajan alcalde y concejales.</li><li>• Iglesia. Voy a misa.</li><li>• Colegio Jorge Guillén. Voy a aprender muchas cosas todos los días.</li><li>• Centro de Salud. Tengo fiebre.</li><li>• Centro Cívico. Estoy en un concierto de música.</li><li>• Polideportivo. Juego al tenis en las pistas.</li><li>• Biblioteca. Me hacen un carnet y puedo llevarme cuentos prestados a casa.</li><li>• Parque de la Warner. Me estoy divirtiendo con las atracciones de Batman.</li></ul>
Observaciones	

# Localidad

---

## Actividad 3

Locali3.ass

### Pregunta

### Según las pistas, señala el lugar

#### Descripción de la actividad

- Hay ocho imágenes de lugares o edificios de San Martín de la Vega en la zona izquierda de la pantalla. Si se pincha sobre ellas, un mensaje dirá el nombre del lugar o edificio.
- En la parte de la derecha hay ocho textos. Pinchando sobre ellos, un mensaje repetirá el texto. Estos textos son pistas para descubrir de qué lugar hablamos.
- Cuando hacemos clic sobre una imagen y unimos la línea con un texto, al pinchar de nuevo, si hemos acertado, la imagen desaparece y en su lugar aparece el texto con el nombre del edificio o lugar.
- Si la unión es errónea, todo queda igual y suena el clic de error.

#### Respuesta correcta

- Centro Cívico. Veo una exposición.
- Biblioteca. Allí puedo leer muchos cuentos.
- Instituto Anselmo Lorenzo. Cuando sea mayor estudiaré allí.
- Polideportivo. Vamos a ver fútbol sala
- Parque Enrique Tierno Galván. Miro a los patos en la laguna.
- Colegio San Marcos. Me han corregido los trabajos de matemáticas.
- Policía Municipal. Unos gamberros no nos dejan dormir.
- Ermita de San Marcos. Sale de aquí en la procesión el 25 de abril.

#### Observaciones

Se puede pinchar sobre las fotografías o sobre los textos para escuchar los archivos de voz y, si después de escucharlos, volvemos a hacer clic en el mismo lugar, la actividad no lo considera como error y en el marcador no se refleja como intento.

# Localidad

---

## Actividad 4

Locali4.txa

### Pregunta

¿Cómo se llaman estos edificios o lugares? Selecciona la respuesta correcta pulsando en los botones verdes

### Descripción de la actividad

- Hay ocho imágenes y debajo de cada una de ellas hay un botón rectangular verde y si se hace clic en él, emerge un menú con tres respuestas. El alumno elige una sobre la que se pincha.
- Cuando la selecciona, desaparece el menú emergente y queda la palabra elegida sobre el botón verde. Este proceso se tiene que realizar con los ocho rectángulos verdes que hay en la pantalla.
- Cuando se termina con todos, se pincha sobre cualquier parte de la pantalla:
  - Si está todo correcto saldrá el mensaje de enhorabuena.
  - Si sale en rojo la palabra, significa que está mal y hay que corregirlo. Después, de nuevo, se pincha en cualquier parte de la pantalla.

### Respuesta correcta

- 1ª Colegio Los Cerros Chicos.
- 2ª Colegio Jorge Gillén.
- 3ª Ayuntamiento.
- 4ª Iglesia.
- 5ª Biblioteca.
- 6ª Centro de Salud.
- 7ª Instituto Anselmo Lorenzo.
- 8ª Colegio San Marcos.

### Observaciones

# Localidad

---

## Actividad 5

Locali5.txa.

### Pregunta

¿Cómo se llaman estos edificios o lugares? Selecciona la respuesta correcta pulsando en los botones lilas

### Descripción de la actividad

- Hay ocho imágenes y debajo de cada una de ellas hay un botón rectangular de color lila y si hacen clic en él, emerge un menú con tres respuestas. El alumno elige una sobre la que pincha.
- Cuando la selecciona, desaparece el menú emergente y queda la palabra elegida sobre el botón lila. Este proceso se tiene que realizar con los ocho rectángulos de color lila que hay en la pantalla.
- Cuando se termina con todos, se pincha sobre cualquier parte de la pantalla:
  - Si está todo correcto saldrá el mensaje de enhorabuena.
  - Si sale la palabra en rojo, significa que está mal y hay que corregirlo. Después, de nuevo, se pincha en cualquier parte de la pantalla.

### Respuesta correcta

- 1ª Cuartel de la Guardia Civil.
- 2ª Polideportivo.
- 3ª Parque de Nuestra Señora de la Vega.
- 4ª Parque Enrique Tierno Galván.
- 5ª Centro Cívico.
- 6ª Ermita de San Marcos.
- 7ª Residencia de la Tercera Edad.
- 8ª Parque temático de la Warner.

### Observaciones

# Localidad

---

## Actividad 6

Locali6.puz

### Pregunta

Pincha las piezas y coloca bien el plano a la derecha

### Descripción de la actividad

- Es un puzle de nueve piezas del plano de San Martín de la Vega.
- Las piezas están descolocadas en la parte izquierda de la pantalla.
- Hay que pincharlas con el ratón y trasladarlas a la zona derecha, colocándolas en su lugar.
- Cuando nos equivocamos, suena el sonido de error y la pieza vuelve a su lugar de origen en la pantalla de la izquierda.
- Las piezas que se quedan colocadas, están en el lugar correcto.
- Se termina cuando no queda ninguna pieza a la izquierda y todas están colocadas a la derecha.

### Respuesta correcta

### Observaciones

# Localidad

---

## Actividad 7

Locali7.puz

Pregunta	Forma el escudo con las piezas correctas
Descripción de la actividad	<ul style="list-style-type: none"><li>• En la zona izquierda de la pantalla hay cuatro imágenes: tres imágenes son elementos del escudo de San Martín de la Vega y una es falsa.</li><li>• En la zona de la derecha está el escudo pero sin elementos.</li><li>• Se pincha con el ratón en cada uno de los tres elementos correctos y se lleva la línea hasta la zona del escudo donde debe ir colocado y se pincha de nuevo.</li><li>• Si hemos pinchando en la zona correcta del escudo el elemento se quedará colocado.</li><li>• Si nos hemos equivocado de pieza o de zona, suena el clic de error y la pieza vuelve a la izquierda.</li></ul>
Respuesta correcta	<ul style="list-style-type: none"><li>• Corona. Zona superior.</li><li>• Cabra. Zona central.</li><li>• León. Zona inferior.</li></ul>
Observaciones	

# Localidad

---

## Actividad 8

Locali8.puz

<b>Pregunta</b>	<b>Pincha las piezas y coloca bien el escudo a la derecha</b>
Descripción de la actividad	<ul style="list-style-type: none"><li>• Es un puzle de nueve piezas del escudo de San Martín de la Vega.</li><li>• Las piezas están descolocadas en la parte izquierda de la pantalla.</li><li>• Hay que pincharlas con el ratón y trasladarlas a la zona derecha, colocándolas en su lugar.</li><li>• Cuando nos equivocamos, suena el sonido de error y la pieza vuelve a su lugar de origen en la pantalla de la izquierda.</li><li>• Las piezas que se quedan colocadas, están en el lugar correcto.</li><li>• Se termina cuando no queda ninguna pieza a la izquierda y todas están colocadas a la derecha.</li></ul>
Respuesta correcta	
Observaciones	











Dirección General  
de Ordenación Académica  
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

**Comunidad de Madrid**

I.S.B.N.: 84-451-2650-4



9 788445 126509