



EXPLORACIÓN DE LÁMINAS

Coordinador: Blanca T. González Alvarez

Serie
Software educativo para el aula



EXPLORACIÓN DE LÁMINAS

Coordinador: Blanca T. González Álvarez

Serie

Software educativo para el aula



Ministerio de Educación y Ciencia

Secretaría de Estado de Educación

*Programa Nuevas Tecnologías
de la Información y Comunicación*

N. I. P. O.: 176-92-007-5
I. S. B. N.: 84-369-2243-3
Depósito legal: M-21552-1992
Realización: MARIN ALVAREZ HNOS.

EXPLORACION DE LAMINAS

Blanca González Alvarez

Fco. Javier Tamargo Rodriguez

ASTURIAS -1991

1

DATOS IDENTIFICATIVOS DE LOS AUTORES Y DEL PROGRAMA

TÍTULO DEL PROGRAMA Exploración de láminas.

AREA O ASIGNATURA Interdisciplinar (Se presentan ejemplos para el área de Idioma Extranjero y C. Sociales)

NIVEL EDUCATIVO Primaria (8-12 años).

NOMBRE DEL DIRECTOR BLANCA T. GONZALEZ ALVAREZ

NUMERO DEL D.N.I. 10.544.526

DIRECCIÓN C/Soria 18 2º Dcha.

LOCALIDAD 33208-Gijón (Asturias)

TELÉFONO 98/5147066

AUTORES: Blanca González Alvarez, Fco. Javier Tamargo

2

PROCEDIMIENTO Y MEDIOS UTILIZADOS EN SU ELABORACION

El programa ha sido desarrollado íntegramente en lenguaje C, utilizando el entorno Turbo C 2.0 de Borland C.

El interfaz gráfico es propio del programador basándose en la biblioteca de funciones gráficas BGI (Borland Graphics Interface).

El tratamiento de las imágenes en formato PCX, (carga y presentación en pantalla también es propio del programador y está basado en la información de dominio público que Zsoft (Empresa propietaria del formato) ha difundido.

El manejo de la interrupción del ratón está realizado a través de la biblioteca de funciones que Microsoft ha comercializado como ayuda a la programación de su dispositivo.

La tarea más árdua, sin duda, ha sido la elaboración del entorno de cajas y el tratamiento de la posición del ratón para validar las distintas opciones.

En cuanto al análisis del programa han surgido muchas dudas en cuanto a la conveniencia o no de mezclar dentro del mismo ejercicio la parte de vocabulario o trabajo con palabras conceptuales y el trabajo con frases. Al final se ha decidido separarlo debido sobre todo al nivel para el cual está pensado el programa. Así el profesor es libre de graduar el nivel de profundidad del ejercicio, con más facilidad.

Se ha discutido sobre la conveniencia de traducir los mensajes de ayuda de las distintas opciones cuando se utiliza el programa con un idioma extranjero. Se ha decidido no hacerlo pensando en la edad de los alumnos y en su dificultad para comprender oraciones gramaticales completas en otra lengua.

3

PROCESOS DE VALIDACION EDUCATIVA DEL PROGRAMA

3.1.- INTRODUCCION

El programa EXPLORACION DE LAMINAS que aquí se presenta permite una explotación del mismo en diferentes áreas del currículo escolar, y una aplicación del mismo a distintos niveles de enseñanza.

En el proyecto aquí realizado se explica su aplicación dentro del campo de la enseñanza de las lenguas extranjeras. Está preparado para trabajar las tres lenguas mas usadas de la Comunidad Europea.

Aplicado en un centro de enseñanza, se considera elemento de gran utilidad en los estadios iniciales del aprendizaje de un idioma. Muy adecuado para alumnos de Ciclo Medio de E.G.B., en su trabajo de progreso y para cualquier otro curso superior ya que permite el afianzamiento, la revisión y la recuperación de objetivos pendientes.

Su fácil manejo, permite que sea usado por la practica totalidad de los escolares.

3.2.- ANALISIS DEL CENTRO

El colegio público Montevil I donde se ha desarrollado este trabajo es un centro de E.G.B. de módulo dos, esto es, tiene 16 unidades de E.G.B. y cuatro de preescolar. La ratio profesor- alumno es elevada y ronda los 35 alumnos.

La segunda etapa consta de seis unidades y funciona desde hace cinco cursos escolares según un sistema de talleres que permiten poner a disposición de los alumnos todo el material y recursos que de cada área existen en el centro. Los alumnos acuden a los diferentes talleres para realizar sus clases, trabajos, investigaciones... y esta circunstancia facilita un aprendizaje más autónomo.

Dentro de esta concepción de la enseñanza- aprendizaje, el ordenador se entiende como una herramienta de trabajo con múltiples ventajas en todas las áreas e indiscutiblemente en el de las lenguas extranjeras, área éste, en el que más se ha trabajado el programa que aquí se presenta. Es un recurso que facilita tremendamente el aprendizaje y la automatización de cantidad de conocimientos en distintas áreas, desde vocabulario y estructuras gramaticales hasta mapas geográficos.

El idioma moderno que se ha trabajado hasta el presente curso es el inglés. Su estudio comenzaba a partir del sexto nivel. Actualmente se ha podido hacer la oferta de la opción de idiomas por parte del alumno y su estudio comienza en el ciclo medio.

Este nuevo campo de trabajo ha obligado al profesorado a una creación y actualización de materiales para adecuarlos a los nuevos niveles de enseñanza y a la búsqueda de nuevas metodologías.

La dotación de ordenadores del centro es mínima si bien existe un proyecto para integrar a corto plazo la informática en el campo de las actividades escolares.

3.3.- EL ORDENADOR DENTRO DEL AULA

Partiendo de la premisa de que "se aprende" más fácilmente aquello que "se hace", se ha fomentado en el colegio las actividades que enfrentan al alumno con el objeto de estudio, y exija de éste una respuesta, una actividad frente a un alumno pasivo y receptivo.

En esta línea se fomentan los trabajos en equipo, los proyectos de investigación individuales o en grupo, los ejercicios autocorrectivos, las autoevaluaciones,.. todo un conjunto de técnicas que se pueden encuadrar en el marco del autoaprendizaje.

Estas tareas permiten el trabajo individualizado y la posibilidad de que un mismo grupo de alumnos trabaje diferentes objetivos de incluso diferentes materias dentro de un mismo tiempo, orientado tanto para el avance en sus conocimientos como en la recuperación.

En esta línea, el ordenador cumple una función fundamental al dar al alumno la posibilidad de un aprendizaje "controlado" continuamente. La máquina le irá marcando los aciertos y errores en cada momento y permite así al alumno adquirir seguridad al poder observar su progreso.

Por otra parte sustituye en muchos casos a fichas de autoaprendizaje o a libros de ayuda, elementos ambos menos motivadores que el ordenador. Este al principio por su novedad, y a medida que avanza el tiempo, por la seguridad y confianza que da al alumno ,hace que las pantallas multicolores atraigan al estudiante desde el primer momento.

Finalmente, el ordenador es una herramienta básica que permite el "self-access", el autoaprendizaje del alumno a la vez que lo integra en el mundo de la sociedad informatizada de la que ya forma parte.

3.4.- CARACTERISTICAS DE LOS ALUMNOS

El alumno actual está inmerso en una sociedad audiovisual. Los cambios, la rapidez de mensaje, la variedad y el colorido llaman su atención tan poderosamente que se convierte a veces en mero espectador de todos los fenómenos.

La escuela moderna tiene ante sí el reto de integrar dentro de sus paredes éstas nuevas técnicas y dar así al alumno los recursos para sacar de ellas el máximo beneficio. El alumno actual, de Ciclo Medio ó incluso de Segunda Etapa, no aprende a base de horas y horas de estudio. Pero no le importa pasar largos ratos frente al ordenador, ya que éste le ofrece un campo lleno de sorpresas.

Muchos alumnos, tiene un "aparato" en casa, otros no, pero todos han jugado a "marcianitos " y están familiarizados con el teclado, el ratón y demás accesorios. El siguiente paso lo dan en el aula. Tanto los que habían trabajado antes con un ordenador como los que empiezan en este punto, van a adquirir mucha mas seguridad al darse cuenta de que "conocen" lo que hacen.

El alumno juega un papel primordial cuando trabaja con el ordenador, porque de su respuesta depende su avance en el programa. Está totalmente implicado en su aprendizaje, y lo que es más, controla en todo momento sus éxitos y sus fracasos. Le ayuda a colaborar con los compañeros en la búsqueda de respuestas y le da sensación de importancia al observar su progreso.

Es capaz de hacer ejercicios de repetición de estructuras con un gusto que no se consigue por ningún otro medio. Revisa su vocabulario y lo actualiza de una forma casi inconsciente al mismo tiempo que asegura sus conocimientos.

El ordenador, reúne para el niño todos los elementos que le atraen. Este agradece este tipo de tareas y esta forma de aprender y responde ante él muy positivamente.

3.5.- VENTAJAS PARA EL PROFESORADO

Desde el punto de vista del profesor, las ventajas de utilizar el ordenador como una herramienta de trabajo son muy grandes.

Por una parte, le permiten adecuar los programas a su programación concreta y le facilita las tareas de graduación de objetivos, y por consiguiente le facilitan la labor del control del aprendizaje de los alumnos. En esta misma línea, le permiten adecuar las tareas de recuperación y de avance a los diferentes alumnos. Esto da lugar a una transformación del aula tradicional. Los alumnos trabajan en diferentes materias y a distinto ritmo en un mismo momento, de forma tremendamente activa y colaboradora.



En cuanto a los profesores han visto ante sí la posibilidad de "transformar" sus clases en algunos momentos, y la facilidad 'para hacer los programas ha sido un estímulo.

El programa ha sido desarrollado pensando en los equipos que se encuentran en los centros educativos como dotación del Programa de Nuevas Tecnologías.

Es capaz de funcionar en un ordenador basado en la familia de procesadores 80X86, (incluido 8088) de Intei, con una memoria mínima de 640 Kb.

Puede ejecutarse en máquinas que no posean disco duro, y está preparado para utilizarse desde disketteras de todos los formatos incluido el de 5 1/4" y 360 Kb.

El programa se adapta automáticamente a la tarjeta de gráficos que el ordenador posee, detectándolo y reconociendo las siguientes:

- CGA color y Monocroma.
- EGA color y Monocroma.
- VGA color.
- ATT400 (640x400) Olivetti M-24.

Las aplicaciones que se presentas como ejemplo, han sido desarrolladas para VGA, dada la diferencia de formato de los ficheros PCX utilizados no pueden ser visualizados en otra resolución.

Precisa para su correcta utilización la presencia de un ratón compatible Microsoft o Logitech, cuyo drive debe haber sido cargado previamente.

El programa requiere sistema Operativo MSDOS 3.xx.

5

ANALISIS DEL PROGRAMA

5.1. ANALISIS GENERAL

El presente programa "Exploración de láminas" es fundamentalmente un marco de desarrollo de aplicaciones adaptables a cualquier área del currículo. No es un programa cerrado sino un conjunto de herramientas que permiten por una parte la generación fácil y rápida de nuevos programas y por otra la realización de un trabajo concreto en el aula.

El núcleo central del entorno se basa en laminas gráficas sobre las cuales se asienta todo el trabajo del alumno. Estas láminas se hallan conectadas mediante un sistema basado en la filosofía del hipertexto, de manera que áreas concretas de la pantalla dan lugar a una nueva situación gráfica o de procedimiento.

La otra herramienta fundamental de manejo son los iconos profusamente utilizados ya en la informática educativa, cuya validez como interfaz agradable e inteligible al alumno, esta fuera de toda duda.

Junto a esto se ha elegido como dispositivo de entrada el ratón, con el cual ya se encuentran familiarizados generalmente los alumnos. Su facilidad de manejo ofrece una agilidad no comparable al teclado.

Como el entorno nace con la intención de extenderse a varias áreas curriculares se ha previsto su adaptación a las diferentes lenguas que en este momento se imparten como idioma extranjero: inglés y francés, estando bien preparado para adaptarse si fuera necesario a cualquier otra lengua.

El sistema de ayuda es sensible al contexto y accesible en todo momento, dando al alumno una idea clara de lo que puede hacer en la situación en la que se encuentra.

Distinguimos en su análisis el programa del profesor de aquel del alumno. Su manejo en ambos es muy sencillo, puesto que utiliza el ratón. Pulsando la tecla izquierda señala y con la derecha, escape.

Todo el sistema consiste en un sistema de cajas donde se señala y se realiza la pulsación correspondiente.

Todas las pantallas tienen ayudas sensibles al contexto, esto es, varían según el nivel del alumno. Para facilitar su manejo, todos los comandos están en castellano.

5.2 IDEAS COMUNES A TODAS LAS OPCIONES

El manejo del ratón se ha intentado simplificar al máximo, así el botón izquierdo significa en todos los casos aceptar y el botón derecho rehusar. Son equivalentes a **RETORNO** y **ESCAPE** en el teclado.

En la parte inferior izquierda aparecen siempre dos cajas con los mensajes de Ayuda y Acabar. La primera da acceso a la pantalla de ayuda en cualquier momento, la segunda es la forma de interrumpir o salir de la opción en la que se está.

Junto a estas cajas se presenta un mensaje informando de lo que en cada momento se está haciendo.

6

**PROGRAMA DEL
ALUMNO**

6.1. CARGA DEL PROGRAMA Y PARAMETROS

El programa se reclama mediante laminas. Admite los siguientes parámetros:

- /I Carga los mensajes en inglés
- /F Carga los mensajes en francés
- /CGA Fuerza a trabajar en CGA aún teniendo tarjeta VGA o EGA
- Nombre Se interpreta como el nombre de la aplicación que se desea cargar.
- unidad: Unidad donde residen las aplicaciones. Especialmente pensado para cuando se trabaja sin disco duro.

6.2. COMIENZO Y OPCIONES DEL MENU.

Se pide primeramente al alumno su nombre.

Si no se ha incluido en la línea de comandos el nombre de la aplicación a cargar, el programa presenta todas las existentes en el directorio activo. Se puede cambiar este directorio pulsando sobre el nombre y escribiendo el nuevo camino.

Una vez cargada la aplicación se presenta al alumno la lámina que el profesor ha designado como raíz, o aquella de la cual arrancan todas las demás.

El programa del alumno consta de un número de láminas que el profesor ha determinado y que están interconectadas entre sí por un sistema de "puertas" que permiten al alumno moverse de una lámina a otra, de dos formas:

- Desde el menú principal. El alumno con el ratón selecciona la opción "cargar lámina" y ésta aparece en la pantalla . A partir de aquí podrá seleccionar la siguiente opción en la que va a trabajar.
- Desde una lámina cualquiera a través de las "puertas" pasa a una nueva lámina para seguir trabajando. Esto solo puede hacerse después de haber cubierto correctamente todas las operaciones a realizar con la lámina cargada.

En el MENU PRINCIPAL del alumno aparecen en su pantalla las siguientes opciones:

- 1. CARGAR APLICACION
- 2. DESCUBRIR OBJETOS
- 3. SEÑALAR OBJETOS
- 4. NOMBRAR OBJETOS
- 5. PREGUNTAS VERDADERO/FALSO

- 6.PREGUNTAS DE ELECCION MULTIPLE
- 7.CARGAR LAMINA
- 8.VER ESTADISTICAS

Por aplicación se entiende el conjunto de láminas interrelacionadas entre sí. El alumno mediante la opción 1 puede visualizar su campo de trabajo.

Una vez seleccionada una lámina para trabajar, el alumno puede optar por trabajar dos bloques distintos: uno gráfico que maneja la relación concepto-palabra-objeto, y otro más avanzado que exige una cierta comprensión gramatical.

El primer bloque, o primer ciclo de actividades, lo componen las opciones 2,3,4 que corresponden a ejercicios que trabajan el vocabulario que el profesor ha seleccionado para cada lámina. La opción elegida de entre estas tres solo determina el nivel de profundidad con el que se desea trabajar. Así eligiendo la opción 2 del menu se presentan consecutivamente al alumno la posibilidad de descubrir objetos, señalarlos y nombrarlos. Si se ha escogido la opción 3 solo se accederá a señalarlos y nombrarlos y por último eligiendo la 4 solo se nombran los objetos.

6.3. BLOQUE DE VOCABULARIO

El alumno, primero busca los objetos que hay "escondidos" en la lámina. Para ello recorre con el ratón la pantalla pulsando en diferentes sitios . El nombre de los objetos aparecerá al ser estos localizados, y la señal acústica le irá afianzando sus aciertos. El ordenador le indica cuanto son los totales que debe encontrar. Es la fase de búsqueda.

En un segundo estadio, en la pantalla aparecerán los nombres de los objetos que antes ha reconocido. El alumno, utilizando el ratón, colocará la señal de éste, sobre aquel que según él sea el correcto. De ser así, la señal acústica del acierto será audible. El ordenador le ira haciendo la resta de los que le quedan por buscar. Esta es la fase de reconocimiento.

Finalmente, el ordenador le señala un objeto y el alumno debe teclear su nombre en la pantalla, y pulsar **RETORNO** o el botón izquierdo del ratón. La música le asegurará su acierto ó error. Esta es la fase de poner nombres o el paso de la lectura a la escritura.

Legados a este punto, el alumno en estados de iniciación del idioma, puede pasar a seleccionar otra lámina y seguir haciendo en ella el mismo tipo de ejercicios.

6.4. BLOQUE DE RELACION GRAMATICAL

Cuando se aplique con alumnos aventajados de Ciclo Medio o con alumnos del Ciclo Superior, éstos pasan del primer ciclo de actividades al segundo, donde ya no están centrados exclusivamente en la relación palabra-objeto sino en el reconocimiento de esta relación en contextos. Así las opciones 5 y 6 permiten al alumno seleccionar la respuesta adecuada dentro de unas afirmaciones del tipo **VERDADERO- FALSO** y de **ELECCION MULTIPLE**, ambas con el mismo proceso de trabajo, esto es, el ratón.

En ambos la lámina se oculta al alumno que puede sin embargo recurrir a ella cuando desee pulsando sobre la caja correspondiente.

Al terminar esta fase, el alumno podrá seguir trabajando una nueva lámina bien en el bloque 2 de dificultad ó empezar por el inicial si así lo precisa.

6.5. ESTADISTICAS

La última opción, 7., permite al alumno comprobar sus aciertos, errores y el número de intentos de cada ejercicio., Es su resumen de trabajo, y refleja su enfrentamiento y su autoevaluación. No está concebido como un recurso que el profesor utilice en su evaluación sino como un registro que el propio niño observa y controla para comprobar su curva de mejora.

7

**PROGRAMA DEL
PROFESOR**

7.1. LLAMADA AL PROGRAMA Y PARAMETROS

Este programa permite al profesor preparar láminas, enlazarlas, y definir en ellas objetos y frases relacionados con ellas, para el futuro trabajo del alumno.

El programa se reclama tecleando PROFE. Los únicos parámetros que admite la llamada son:

- /CGA fuerza la ejecución en resolución CGA.
- unidad: Unidad donde residen las aplicaciones. Especialmente pensado para cuando se trabaja sin disco duro.

7.2. OPCIONES DEL MENU.

El proceso de trabajo es sencillo. Al igual que en el programa del alumno el ratón es el elemento de trabajo. En el menú principal aparecen las siguientes opciones:

- 1.- CARGAR APLICACION.
- 2.- GRABAR APLICACION

- 3.- BORRAR LAMINA
- 4.- GRABAR LAMINA
- 5.- IMPRIMIR LAMINA
- 6.- DEFINIR OBJETOS
- 7.- DEFINIR PREGUNTAS V/F
- 8.- DEFINIR P. ELECCION MULTIPLE

7.3. DEFINICION DE OBJETOS

La opción 6, permite al profesor definir los objetos que al él le interese resaltar de todos los posibles de la lámina seleccionándolos en función de los alumnos a los que va dirigido. Para ello utiliza el ratón. Coloca la señal de éste en el extremo superior del objeto a definir, pulsa el botón izquierdo. Se coloca en el extremo inferior y aparece un rectángulo que encuadra al objeto elegido. Aparece también una caja para definir los atributos del objeto.

En la caja debe escribirse el nombre del objeto. En ella aparece una pregunta : "ABRE LAMINA SI, NO ", el profesor define así aquellos objetos que son "puerta" para pasar a láminas sucesivas.

El comando para borrar es **F9**. Con él corrige o borra las cajas creadas. Pulsando los dos botones del ratón a la vez encima de una caja ya creada se puede cambiar el nombre a dicha objeto o boorrarlo pulsando **F9**.

7.4. DEFINICION DE FRASES PARA LA LAMINA.

La opción 8 le permite definir las frases de **VERDADERO-FALSO** . Pulsando dicha opción aparece en pantalla una caja en la que se escribe la frase elegida . En la parte inferior aparece la palabra **VERDADERO**, que puede ser cambiada a **FALSO** pulsando el ratón sobre ella. Se presentan también dos cajas con la leyenda **Sgte. Ant.** que permiten moverse por las frases ya creadas para modificarlas.

Para definir preguntas de **ELECCION MULTIPLE**, pulsa la opción 7. Aparece en pantalla unas cajas donde deben insertarse las diferentes frases. La primera de las respuestas ha de ser la verdadera. El programa altera su orden de manera aleatoria al presentarlas al alumno. Se presentan también dos cajas con la leyenda **Sgte. Ant.** que permiten moverse por las frases ya creadas para modificarlas.

7.5. IMPRESION DE LOS DATOS DE UNA LAMINA

La opción **IMPRIMIR LAMINA** permite disponer de una copia en papel donde quedan reflejados todos los objetos señalados en ellas, así como las frases creadas para la lámina.

Con todas las láminas preparadas se obtiene un fichero en disco que se denomina aplicación y que puede ser manejado independientemente. Esto permite utilizar el programa de alumnos con diferentes materiales, lo cual aumenta enormemente su flexibilidad.

La aplicación y los ficheros PCX con las láminas que la componen deben residir obligatoriamente en en mismo directorio.

8

**COPIAS DE
PANTALLA**



**EXPLORACION
DE LAMINAS**

PROGRAMA DEL PROFESOR

BLANCA GONZALEZ, JAVIER TAMARGO
ASTURIAS (C)1991

DIRECTORIO		D:\TC2	
APLI1	APLI2	APLI3	NUEVO

Ayuda

Acabar

ESCOGE UNA APLICACION

DIRECTORIO		D:\TC2	
APLI1	APLI2	APLI3	NUEVO
<p>DEBES SELECCIONAR AQUI LA APLICACION CON LA QUE DESEAS TRABAJAR. COLOCATE SOBRE ELLA Y PULSA EL BOTON IZQUIERDO. PULSANDO SOBRE EL DIRECTORIO SE PUEDE CAMBIAR ESTE PARA BUSCAR APLICACIONES EN OTRO DISCO.</p>			

Ayuda

Acabar

ESCOGE UNA APLICACION

LAMINAS APLIC.: APLI1	
<input type="button" value="GENTE"/>	<input type="button" value="NUEVO"/>

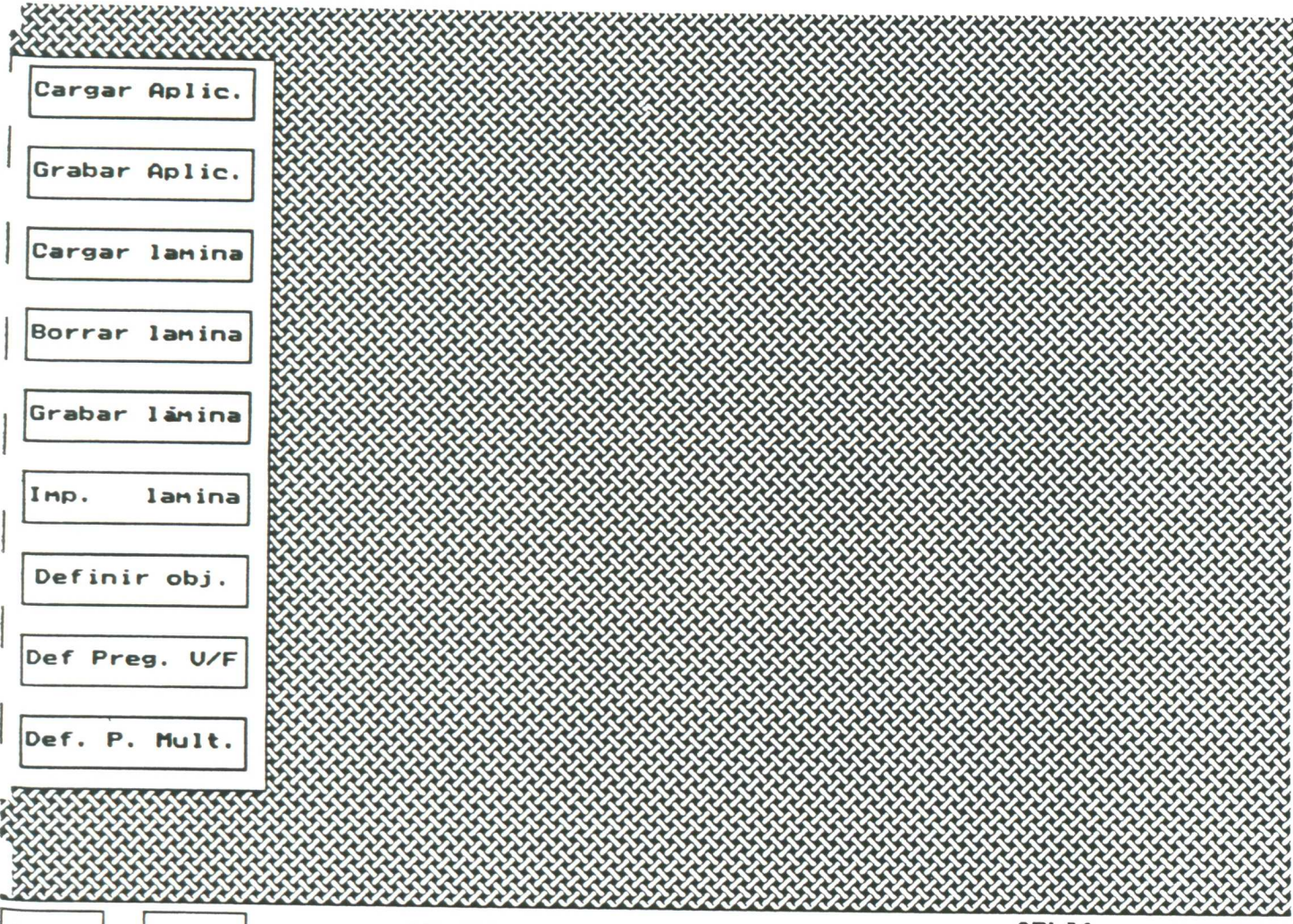
SELECCION UNA LAMINA

APLI1

LAMINAS APLIC.:		APLI1
<input type="button" value="GENTE"/>	<input type="button" value="presvga"/>	<input type="button" value="NUEVO"/>
<p>DEBES SELECCIONAR AQUI LA LAMINA CON LA QUE DESEAS TRABAJAR. COLOCATE SOBRE ELLA Y PULSA EL BOTON IZQUIERDO. PULSANDO SOBRE EL DIRECTORIO SE PUEDE CAMBIAR ESTE PARA BUSCAR APLICACIONES EN OTRO DISCO.</p>		

SELECCIONA UNA LAMINA

APLI1



- Cargar Aplic.
- Grabar Aplic.
- Cargar lamina
- Borrar lamina
- Grabar lamina
- Imp. lamina
- Definir obj.
- Def Preg. U/F
- Def. P. Mult.

Ayuda Acabar

SELECCIONA UNA OPCION

APLI1

Cargar Aplic.

Grabar Aplic.

Cargar lamina

Borrar lamina

Grabar lamina

Imp. lamina

Definir obj.

Def Preg. U/F

Def. P. Mult.

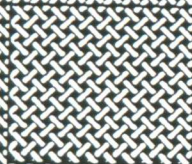
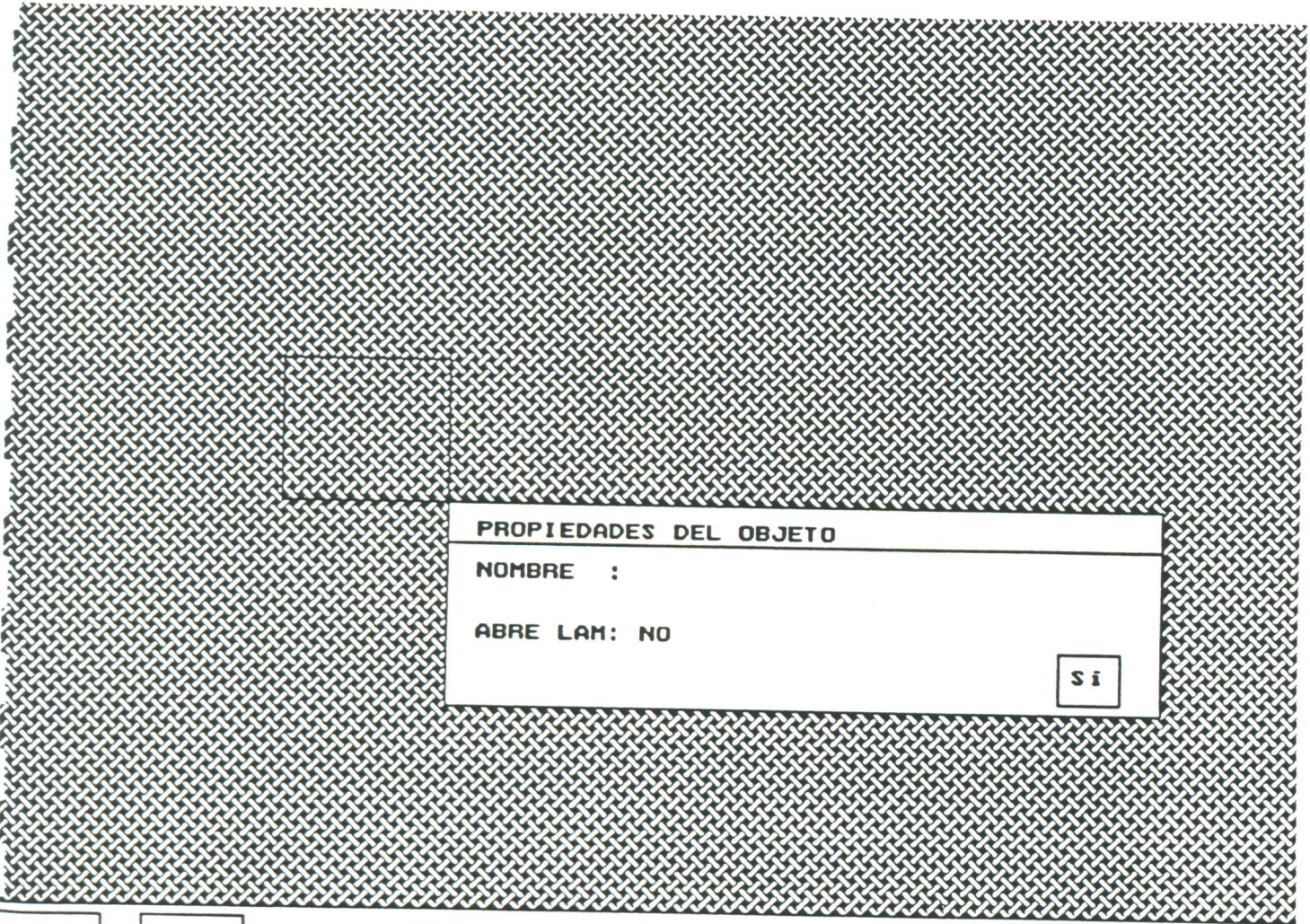
COLOCA EL RATON SOBRE LA OPCION
QUE DESEES Y PULSA EL BOTON
IZQUIERDO. PARA ACABAR COLOCATE
SOBRE LA CAJA QUE INDICA FIN
Y PULSA EL BOTON IZQUIERDO
EL BOTON DERECHO EQUIVALE A
ESCAPE.

Ayuda

Acabar

SELECCIONA UNA OPCION

APLI1



PROPIEDADES DEL OBJETO	
NOMBRE :	
ABRE LAM: NO	
	<input type="checkbox"/> Si

Ayuda

Acabar

DEFINIENDO OBJETOS

APLI1

EN ESTA OPCION TIENES QUE DARLE NOMBRE AL OBJETO SEÑALADO. PUEDES BORRARLO CON F9. ABRIR LAMINA SIGNIFICA SI SE PASA A OTRA LAMINA PULSANDO DENTRO DE ESTE OBJETO. PARA CAMBIARLO PULSA EL BOTON IZQUIERDO SOBRE SI/NO.

ABRE LAM: NO

Si

ayuda

Acabar

DEFINIENDO OBJETOS

APLI1

PREGUNTA VERDAD/FALSO NUMERO 1

PREGUNTA :

RESPUESTA: VERDAD

Sgte

Ant.

Ayuda

Acabar

DEFINIENDO PREGUNTAS U/F

APLI1

PREGUNTA VERDAD/FALSO NUMERO 1

PREGUNTA :

RESPUESTA: VERDAD

Sate

Ant.

CREA FRASES RELATIVAS A ESTA
LAMINA QUE PUEDAN SER RESPONDIDAS
CON VERDAD/FALSO. ESCRIBE LA FRA-
SE Y PULSA SOBRE VERDAD/FALSO PA-
RA CAMBIARLO. PULSANDO SOBRE LAS
CAJAS SE VA ADELANTE O ATRAS.
PULSA EN ACABAR CUANDO TERMINE

Ayuda

Acabar

DEFINIENDO PREGUNTAS U/F

APLI1

PREGUNTA RESPUESTA MULTIPLE NUMERO 1

PREGUNTA :

VERDADERO:

FALSO :

FALSO :

FALSO :

Sgte

Ant.

Ayuda

Acabar

DEFINIENDO PREGUNTAS M. RESPUESTA

APLI1

PREGUNTA RESPUESTA MULTIPLE NUMERO 1**PREGUNTA :****VERDADERO:****FALSO :****FALSO :****FALSO :**

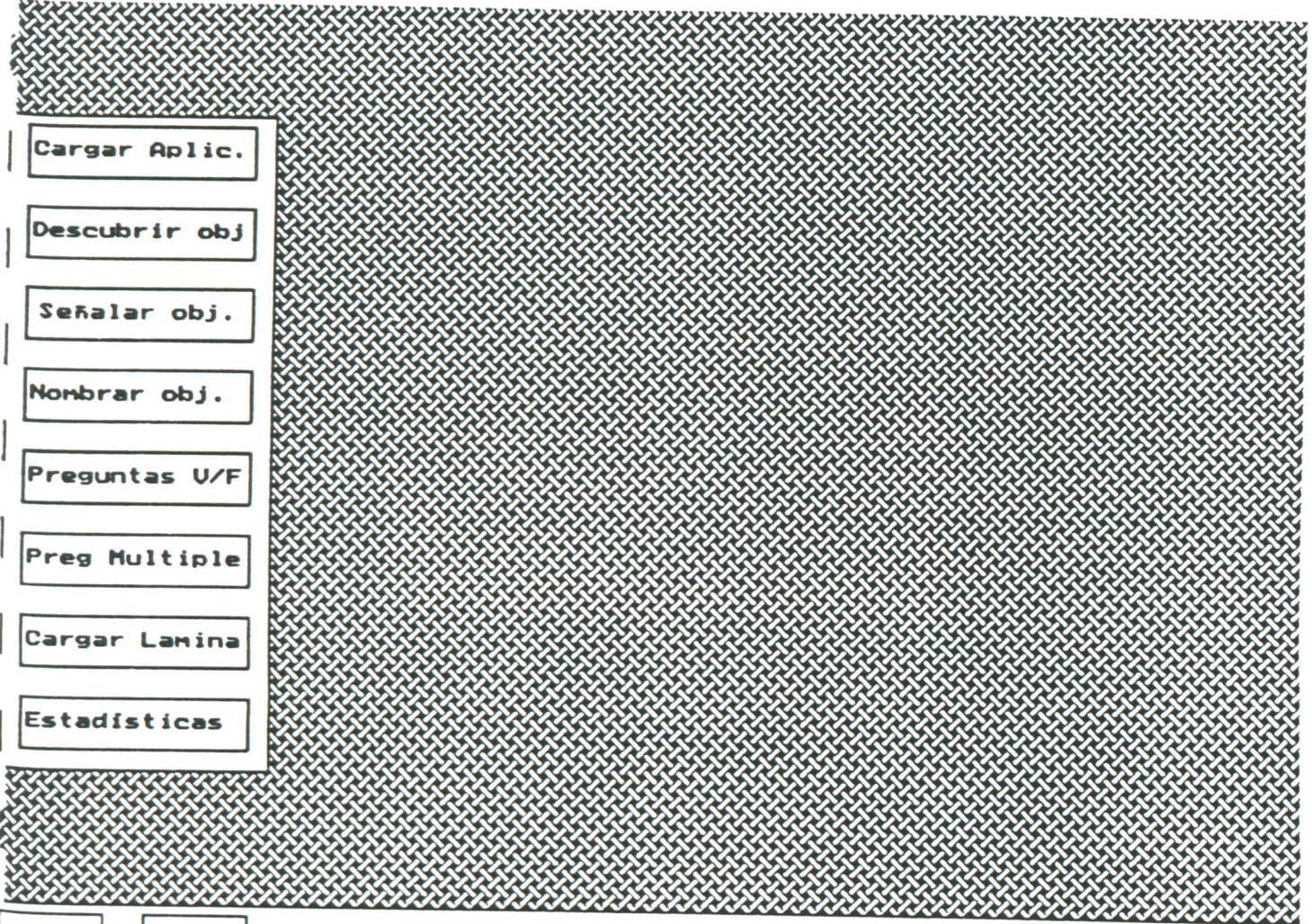
CREA FRASES RELATIVAS A ESTA LAMINA CON UNA RESPUESTA VERDADERA Y TRES FALSAS. ESCRIBE LA FRASE Y LAS RESPUESTAS SIENDO LA PRIMERA VERDAD. PULSANDO EN LAS CAJAS SE VA ADELANTE O ATRAS. PULSA SOBRE ACABAR PARA TERMINAR

Ayuda**Acabar****DEFINIENDO PREGUNTAS M. RESPUESTA****APL11**

EXPLORACION DE LAMINAS

PROGRAMA DEL ALUMNO

**BLANCA GONZALEZ, JAVIER TAMARGO
ASTURIAS (C)1991**



Cargar Aplic.

Descubrir obj

Señalar obj.

Renbrar obj.

Preguntas U/F

Preg Multiple

Cargar Lamina

Estadísticas

Ayuda

Acabar

SELECCIONA UNA OPCION

nombre

Cargar Aplic.

Descubrir obj

Señalar obj.

Nombrar obj.

Preguntas U/F

Preg Multiple

Cargar Lamina

Estadísticas

COLOCA EL RATON SOBRE LA OPCION
QUE DESEES Y PULSA EL BOTON
IZQUIERDO. PARA ACABAR COLOCATE
SOBRE LA CAJA QUE INDICA FIN
Y PULSA EL BOTON IZQUIERDO
EL BOTON DERECHO EQUIVALE A
ESCAPE.

Ayuda

Acabar

SELECCIONA UNA OPCION

nombre

EN ESTA OPCION TIENES QUE EXPLORAR LA LAMINA PARA ENCONTRAR LOS OBJETOS ESCONDIDOS. PARA ELLO PULSA EL BOTON IZQUIERDO DEL RATON DONDE CREAS QUE HAY UN OBJETO. DEBES ENCONTRARLOS TODOS CON EL MENOR NUMERO DE INTENTOS

Ayuda

Acabar

DESCUBRIENDO 4 OBJETOS
INTENTOS 0 ACIERTOS 0

nombre

EN ESTA OPCION TIENES QUE SEÑALAR
EN LA LAMINA LOS OBJETOS QUE EL
ORDENADOR TE VA DICHIENDO. PARA
ELLO PULSA EL BOTON IZQUIERDO
DEL RATON DONDE CREAS QUE HAY UN
OBJETO. DEBES ENCONTRARLOS TODOS
CON EL MENOR NUMERO DE INTENTOS

Ayuda

Acabar

SEÑALANDO 4 OBJETOS
INTENTOS 0
ACIERTOS 0

nombre

objeto 1

EN ESTA OPCION TIENES QUE
ESCRIBIR EL NOMBRE DE LOS OBJETOS
QUE EL ORDENADOR TE VA SEÑALANDO
PARA ELLO TECLEA CON CUIDADO EL
NOMBRE QUE CREAS CORRECTO.
DEBES ESCRIBIRLOS BIEN TODOS
CON EL MENOR NUMERO DE INTENTOS

Ayuda

Acabar

NOMBRANDO 4 OBJETOS
INTENTOS 0
ACIERTOS 0

nombre

PREGUNTAS VERDAD/FALSO		
pregunta 1		
<input type="button" value="VERDAD"/>	<input type="button" value="FALSO"/>	<input type="button" value="Lamina"/>

<input type="button" value="Ayuda"/>	<input type="button" value="Acabar"/>	1 PREGUNTAS VERDAD/FALSO	nombre
		INTENTOS 0	ACIERTOS 0

PREGUNTAS VERDAD/FALSO

pregunta 1

EN ESTA OPCION TIENES QUE CONTESTAR SI LAS FRASES SON VERDADERAS O FALSAS. PARA ELLO PULSA EL BOTON IZQUIERDO DEL RATON SOBRE LA OPCION QUE CREAS CORRECTA. DEBES CONTESTARLAS TODAS BIEN CON EL MENOR NUMERO DE INTENTOS

1 PREGUNTAS VERDAD/FALSO
INTENTOS 0 ACIERTOS 0

nombre

PREG. ELECCION MULTIPLE	
pregunta numero 1	
<input type="checkbox"/> A	respuesta 2
<input type="checkbox"/> B	respuesta 3
<input type="checkbox"/> C	respuesta 4
<input type="checkbox"/> D	respuesta 1
<input type="button" value="Lamina"/>	

1 PREG. ELECCION MULTIPLE
INTENTOS 0 ACIERTOS 0

nombre

PREG. ELECCION MULTIPLE

pregunta numero 1

A respuesta 2

B respuesta 3

C respuest

D respuest

EN ESTA OPCION TIENES QUE ELEGIR LA RESPUESTA CORRECTA A LAS PREGUNTAS. PARA ELLO PULSA EL BOTON IZQUIERDO DEL RATON SOBRE LA OPCION QUE CREAS CORRECTA. DEBES CONTESTARLAS TODAS BIEN CON EL MENOR NUMERO DE INTENTOS

amina

ESTADISTICAS DE LA LAMINA GENTE

	LAMINA		GENERAL	
	INTENTOS	ACIERTOS	INTENTOS	ACIERTOS
Descubrir obj	0	0	0	0
Señalar obj.	0	0	2	0
Nombrar obj.	0	0	0	0
Preguntas U/F	0	0	0	0
Preg Multiple	0	0	0	0
TOTALES	0	0	2	0

Sgte.

Ant.

Ayuda

Acabar

ESTADISTICAS

nombre

ESTADISTICAS DE LA LAMINA GENTE

	LAMINA		GENERAL	
	INTENTOS	ACIERTOS	INTENTOS	ACIERTOS
Descubrir obj	0	0	0	0
Señalar obj.	0	0	2	0
Nombrar obj.	0	0	0	0
Preguntas U/F	0	0	0	0
Preg Multiple	0	0	0	0

TOTALES

ESTA OPCION TE ENSEÑA LAS ESTADISTICAS DE CADA LAMINA. APARECEN LOS INTENTOS Y LO CONSEGUIDO EN CADA OPCION. PULSANDO EN LAS CAJAS EL BOTON IZQUIERDO DEL RATON SE VA A LA LAMINA SIGUIENTE O ANTERIOR.

Ayuda

Acabar

ESTADISTICAS

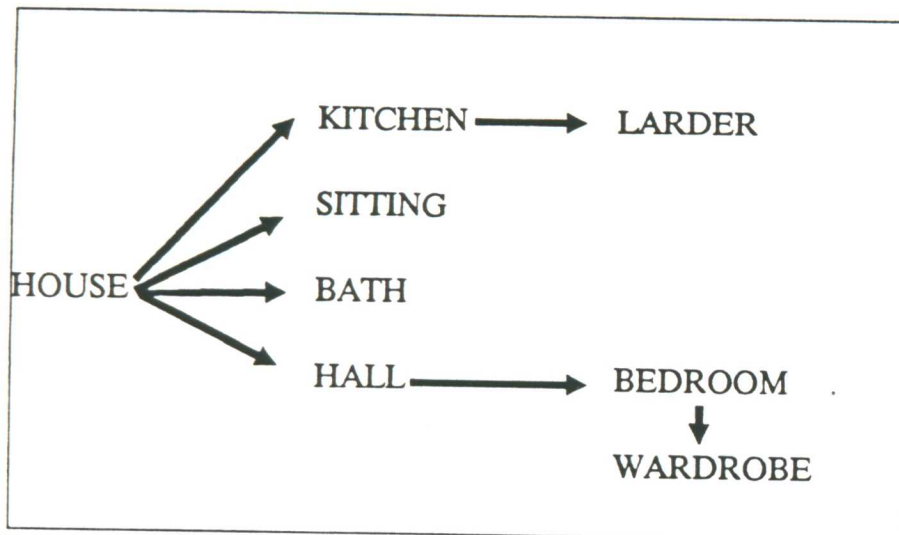
nombre

9

**DATOS
APLICACIONES
PRESENTADAS
COMO EJEMPLOS**

1. APLICACION : THE HOUSE

1.1. ARBOL DE LA APLICACION



1.2.DATOS DE LA LAMINA: HOUSE

A.OBJETOS

- 1 CHIMNEY
- 2 ROOF
- 3 BALCONY
- 4 GARDEN
- 5 DOOR
- 6 SITTING ROOM

HALL
SITTING

7 KITCHEN	KITCHEN
8 WINDOW	
9 BATHROOM	BATH
10 GARAGE	

B.PREGUNTAS V/F

1 THERE IS A GARAGE	VERDAD
2 THE DOOR IS OPEN	FALSO
3 THE BALCONY IS SMALL	FALSO
4 THERE IS A GARDEN	VERDAD
5 I CAN SEE A CAR IN THE GARAGE	FALSO
6 THERE ARE ELEVEN WINDOWS	VERDAD
7 THE ROOF IS GREEN	FALSO

C.PREGUNTAS ELECCION MULTIPLE

1 THE GARDEN IS		
V. NEXT TO THE DOOR		F. NEXT TO THE CHIMNEY
F. VERY LARGE		F. RED

1.3.DATOS DE LA LAMINA: HALL

A.OBJETOS

- 1 STAIRS
- 2 BANISTER
- 3 CLOCK
- 4 TELEPHONE

5 WALL
 6 FLOOR
 7 COAT
 8 LIGHT
 9 PLANT
 10 UPSTAIRS

BEDROOM

B.PREGUNTAS V/F

1 THERE IS A BIG PLANT	VERDAD
2 THE STAIR-CASE HAS A BANISTER	VERDAD
3 THE COAT IS NEAR THE DOOR	VERDAD
4 THE CLOCK IS UNDER THE DOOR	FALSO
5 THE TELEPHONE IS ON THE FLOOR	FALSO
6 THE COAT IS GREEN	FALSO
7 THE WALL IS ORANGE	FALSO

C.PREGUNTAS ELECCION MULTIPLE

1 THERE IS A PLANT	
V. NEAR THE TELEPHONE	F. ON THE TELEPHONE
F. FAR FROM THE TELEPHONE	F. BEHIND THE TELEPHONE
2 I CAN SEE	
V. THE STAIRS	F. THE BEDROOM
F. THE BATHROOM	F. THE KITCHEN
3 THE CLOCK IS	
V. ON THE LEFT	F. ON THE FLOOR
F. ON THE WALL	F. ON THE DOOR
4 THE LIGTH IS	
V. YELLOW	F. WHITE
F. BLUE	F. VIOLET
5 IT'S	
V. SEVEN O'CLOCK	FIVE O'CLOCK

V. SEVEN O'CLOCK
F. HALF PAST SEVEN

FIVE O'CLOCK
F. TEN PAST SEVEN

1.4.DATOS DE LA LAMINA: SITTING

A.OBJETOS

- 1 FIREPLACE
- 2 TELEVISION
- 3 SOFA
- 4 ARMCHAIR
- 5 BOOKCASE
- 6 LAMP
- 7 CURTAIN
- 8 PICTURE
- 9 CHAIR
- 10 TABLE

B.PREGUNTAS V/F

- | | |
|-----------------------------------|--------|
| 1 THERE IS A TV | VERDAD |
| 2 THERE ARE THREE CHAIRS | VERDAD |
| 3 THERE IS A CARPET ON THE FLOOR | FALSO |
| 4 THERE IS A LAMP NEAR THE WINDOW | FALSO |
| 5 THE ARMCHAIR IS ON THE LEFT | VERDAD |

C.PREGUNTAS ELECCION MULTIPLE

- 1 THERE IS A PLANT
V. ON THE TV F. ON THE TABLE

- F. NEAR THE TABLE F. NEAR THE TV
- 2 THE BOOKCASE IS
- V. ON THE LEFT OF THE FIREPLACE F. FAR FROM THE FIREPLACE
- F. FAR FROM THE WINDOW F. NEXT TO THE TV
- 3 THERE ARE
- V. THREE CHAIRS F. THREE TABLES
- F. TWO SOFAS F. FIVE CHAIRS
- 4 THE IS ON THE WALL
- V. PICTURE F. BOOK
- F. RADIO F. TABLE
- 5 I CAN SEE BOOKS
- V. IN THE BOOKCASE F. ON THE FLOOR
- F. ON THE TABLE F. ON THE SOFA

1.5.DATOS DE LA LAMINA: KITCHEN

A.OBJETOS

- 1 FRIDGE
- 2 LARDER LARDER
- 3 MICROWAVE OVEN
- 4 SINK
- 5 RUBBISH BIN
- 6 CLOTH
- 7 POT
- 8 PAN
- 9 COOKER
- 10 OVEN
- 11 TOASTER
- 12 RAG

13 CUPBOARD

B.PREGUNTAS V/F

1 THERE ARE THREE POTS	FALSO
2 I CAN SEE A SINK	VERDAD
3 THE LARDER'S DOOR IS OPEN	VERDAD
4 THE OVEN IS UNDER THE COOKER	VERDAD
5 THERE ARE THREE CLOTHS	VERDAD

C.PREGUNTAS ELECCION MULTIPLE

1 THE COOKER IS	
V. ON THE LEFT	F. ON THE RIGHT
F. IN THE MIDDLE	F. ON THE BACK
2 THE FRIDGE HAS GOT	
V. TWO DOORS	F. ONE DOOR
F. THREE DOORS	F. FOUR DOORS
3 THE POT IS	
V. NEAR THE SINK	F. NEAR THE COOKER
F. UNDER THE PAN	F. NEAR THE FRIDGE
4 THE MICROWAVE OVEN IS	
V. SMALL	F. BIG
F. LARGE	F. HUGE
5 THE RUBBISH BIN IS	
V. ON THE LEFT	F. NEAR THE LARDER
F. UNDER THE SINK	F. IN THE CUPBOARD

1.6.DATOS DE LA LAMINA: BEDROOM

A.OBJETOS

- 1 PILLOW
- 2 SHEET
- 3 BLANKET
- 4 MATTRESS
- 5 BEDSIDE TABLE
- 6 BED
- 7 CARPET
- 8 HANGER
- 9 WARDROBE
- 10 TEDDY BEAR
- 11 STOOL
- 12 BABY

WARDROBE

B.PREGUNTAS V/F

- | | |
|------------------------------------|--------|
| 1 THERE ARE TWO BEDS | FALSO |
| 2 THE MATTRESS IS UNDER THE SHEET | VERDAD |
| 3 THE BABY IS SLEEPING | VERDAD |
| 4 THERE IS ONE CARPET ON THE FLOOR | FALSO |
| 5 THE WARDROBE HAS TWO DOORS | VERDAD |

C.PREGUNTAS ELECCION MULTIPLE

- | | |
|-------------------------------|-------------------------|
| 1 THERE IS A BED | |
| V. ON THE RIGHT | F. ON THE LEFT |
| F. FAR FROM THE BEDSIDE TABLE | F. NEXT TO THE WARDROBE |
| 2 THE BABY HAS | |

V. A TEDDY BEAR	F. A BICYCLE
F. A CAR	F. A SISTER
3 I CAN SEE	
V. TWO CARPETS	F. TWO BEDS
F. TWO BALLOONS	F. TWO BABIES
4 THE BABY IS	
V. SLEEPING	F. CRYING
F. RUNNING	F. PLAYING
5 I CAN SEE ON THE WARDROBE	
V. A HANGER	F. A DRESS
F. A PICTURE	F. A POSTER

1.7.DATOS DE LA LAMINA: BATH

A.OBJETOS

- 1 TOILET
- 2 TOILET PAPER
- 3 MIRROR
- 4 TOOTHBRUSH
- 5 BASIN
- 6 TOWEL
- 7 BATHMAT
- 8 BATH
- 9 SHOWER
- 10 TAPS
- 11 SOAP
- 12 SPONGE
- 13 BASKET

B.PREGUNTAS V/F

1 THER IS A BATH	VERDAD
2 THE BATHMAT IS ON THE FLOOR	VERDAD
3 THE TOILET PAPER IS NEAR THE BASIN	FALSO
4 I CAN SEE A MIRROR	VERDAD
5 THERE IS A BASKET ON THE LEFT	FALSO

C.PREGUNTAS ELECCION MULTIPLE

1 I CAN SEE		
V. A BATHROOM		F. A BEDROOM
F. A SITTING ROOM		F. A KITCKEN
2 THE BASIN IS		
V. ON THE LEFT		F. ON THE RIGHT
F. ON THE BACK		F. NEAR THE BATH
3 THE TOWEL IS		
V. NEXT TO THE BASIN		F. ON THE FLOOR
F. BEHIND THE BASIN		F. IN FRONT OF THE BASIB
4 THE BASIN HAS		TAPS
V. TWO		F. FOUR
F. THREE		F. NO
5 THE TOOTHBRUSH IS		
V. NEXT TO THE MIRROR		F. FAR FROM THE BASIN
F. UNDER THE SHOWER		F. IN THE TOILET

1.8.DATOS DE LA LAMINA: LARDER

A.OBJETOS

- 1 BUCKET
- 2 WASHING MACHINE
- 3 IRON
- 4 HAIRDRIER
- 5 VACUUM CLEANER
- 6 MOP
- 7 BROOM
- 8 IRONING BOARD
- 9 DUSTER

B.PREGUNTAS V/F

- | | |
|--------------------------------|--------|
| 1 THE WASHING MACHINE IS WHITE | VERDAD |
| 2 THERE ARE TWO BROOMS | FALSO |
| 3 THE IRON IS ON THE SHELF | VERDAD |
| 4 THERE IS A CAT | VERDAD |
| 5 THE WALLS ARE YELLOW | VERDAD |

C.PREGUNTAS ELECCION MULTIPLE

- | | |
|---------------------------|---------------------------|
| 1 THE MOP IS | |
| V. ON THE LEFT | F. ON THE RIGHT |
| F. ON THE SHELF | F. ON THE WASHING MACHINE |
| 2 THE CAT IS LOOKING AT | |
| V. THE BUCKET | F. THE BROOM |
| F. THE IRON | F. THE HAIRDRIER |
| 3 I CAN SEE | |
| V. A DUSTER | F. A CAR |
| F. A DOG | F. A POT |
| 4 THE WASHING MACHINE HAS | |
| V. THE DOOR CLOSED | F. THE DOOR OPEN |

F. TWO DOORS	F. NO DOOR
5 THE IS BLUE	
V. VACUUN CLEANER	F. BROOM
F. IRONING BOARD	F. BUCKET

1.9.DATOS DE LA LAMINA: WARDROBE

A.OBJETOS

- 1 TENNIS SHOES
 - 2 CAP
 - 3 HAT
 - 4 JACKET
 - 5 T-SHIRT
 - 6 TRACKSUIT
 - 7 SUIT
 - 8 WOMAN'S SUIT
 - 9 ANORAK
 - 10 COAT
 - 11 SCARF
 - 12 PULLOVER
 - 13 SHIRT
 - 14 DRESS
 - 15 TIE
 - 16 WOMEN'S SWIMMING SUIT
 - 17 MEN'S SWIMMING SUIT
 - 18 PANTS
 - 19 KNICKERS
 - 20 BIKINI
 - 21 TROUSERS
 - 22 JEANS
-

- 23 SKIRT
- 24 SHORT
- 25 SOCK
- 26 STOCKING
- 27 BELT
- 28 WOMEN'S SHOE
- 29 MEN'S SHOE
- 30 RAINER
- 31 SANDAL
- 32 SMALL
- 33 BOOT

B.PREGUNTAS V/F

- | | |
|--------------------------|--------|
| 1 THERE ARE HATS | FALSO |
| 2 THERE AREN'T JEANS | FALSO |
| 3 I CAN SEE FIVE DRESSES | FALSO |
| 4 I CAN SEE A BIKINI | VERDAD |
| 5 THERE ARE TWO SUITS | VERDAD |

C.PREGUNTAS ELECCION MULTIPLE

- | | |
|----------------------------------------------|---------------|
| 1 THE JACKET IS NEXT TO | |
| V. THE DRESS | F. THE ANORAK |
| F. THE JEANS | F. THE BOOTS |
| 2 THERE ARE SHOES | |
| V. TWO | F. THREE |
| F. FIVE | F. TEN |
| 3 I CAN SEE ON THE RIGHT BOTTOM CORNER | |
| V. A BOOT | F. A BELT |
| F. A CAP | F. A COAT |
| 4 THE JEANS ARE | |
| V. BLUE | F. BLACK |

F. BROWN

5 THERE IS NEXT TO THE ANORAK

V. A SCARG

F. A TIE

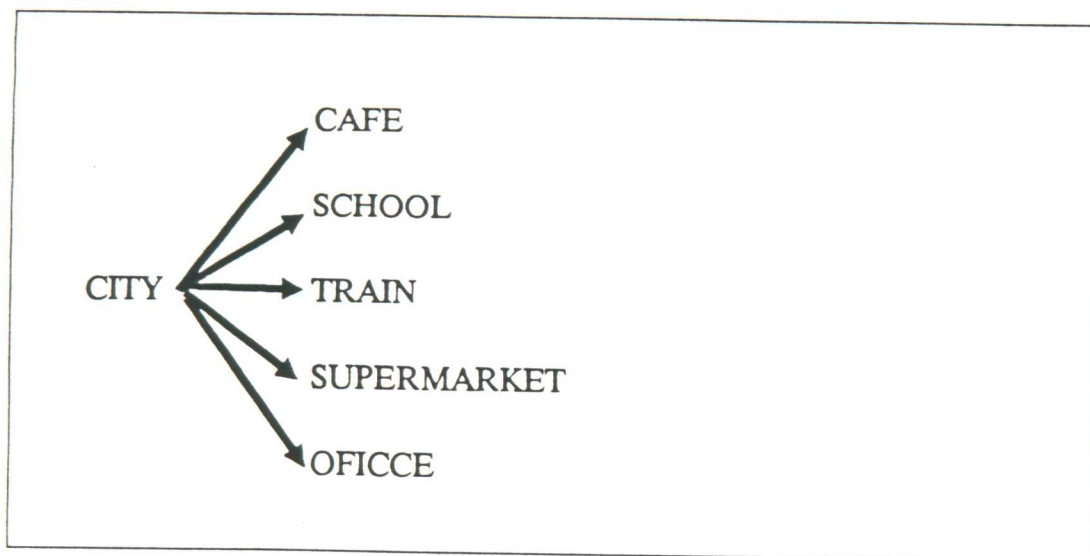
F. YELLOW

F. A BELT

F. A BIKINI

2. APLICACION : THE CITY

2.1. ARBOL DE LA APLICACION



2.2.DATOS DE LA LAMINA: STREET

A.OBJETOS

- 1 TREE
- 2 VAN
- 3 CAFE
- 4 PAVEMENT
- 5 FACTORY
- 6 SUPERMARKET
- 7 PARKING

CAFE

SUPER

8 PARK	
9 STREET	
10 BANK	
11 POST OFFICE	
12 STATION	TRAIN
13 SCHOOL	SCHOOL
14 OFFICE	OFFICE
15 CAR	
16 BUS	

B.PREGUNTAS V/F

1 THERE ARE CARS ON THE STREET	VERDAD
2 THERE IS A PARK IN THE CORNER	VERDAD
3 THE PARKING IS BEHIND POST OFFICE	VERDAD
4 THE SUPERMARKET IS ON THE RIGHT	FALSO
BUS IS GREEN	FALSO

C.PREGUNTAS ELECCION MULTIPLE

1 I CAN SEE A CAFE	
V. NEXT TO THE BANK	F. NEXT TO THE SUPERMARKET
F. NEXT TO THE FACTORY	F. NEXT TO THE SCHOOL
2 THERE ARE IN THE PARK	
V. TREES	F. CARS
F. BICYCLES	F. AEROPLANES
3 IN THE PARKING THERE IS	
V. A VAN	F. A LORRY
F. A BUS	F. A TAXI
4 THE SCHOOL IS	
V. IN FRONT OF THE BANK	F. NEXT TO THE SUPERMARKET
F. BEHIND THE STATION	F. IN THE PARKING

5 THE BANK HAS WINDOWS

V. THREE

F. FOUR

F. TWO

F. ONE THOUSAND

2.3.DATOS DE LA LAMINA: SCHOOL

A.OBJETOS

1 BLACKBOARD

2 TEACHER

3 BAG

4 STUDENT

5 DESK

6 BOOKS

7 PENS

8 EXERCISE BOOK

B.PREGUNTAS V/F

1 THE TEACHER IS WRITING

FALSO

2 THERE ARE TWO DESKS

FALSO

3 THE TEACHER IS STANDING

VERDAD

4 THE BAG IS ON THE TABLE

VERDAD

5 ONE GIRL IS STANDING

VERDAD

C.PREGUNTAS ELECCION MULTIPLE

1 THE PENS ARE

V. ON THE TABLE

F. ON THE FLOOR

- | | |
|------------------------------|--------------------|
| F. IN THE BAG | F. ON THE CHAIR |
| 2 THE TEACHER IS LOOKING | |
| V. AT THE BLACKBOARD | F. AT THE DOOR |
| F. AT THE STUDENTS | F. AT THE WALL |
| 3 THE GIRL ON THE RIGHT IS | |
| V. STANDING | F. SITTING |
| F. PLAYING | F. JUMPING |
| 4 I CAN SEE A BOY | |
| V. UNDER THE TABLE | F. OVER THE TABLE |
| F. ON THE TABLE | F. OUT OF THE DOOR |
| 5 ON THE BLACKBOARD THERE IS | |
| V. A DRAWING | F. A POSTER |
| F. AN EXERCISE | F. A MOUSE |

2.4.DATOS DE LA LAMINA: OFFICE

A.OBJETOS

- 1 PAPER BASKET
- 2 TELEPHONE
- 3 ENVELOPE
- 4 FILING CABINET
- 5 TYPEWRITER
- 6 DRAWER
- 7 BOSS
- 8 SECRETARY
- 9 FAN
- 10 FLOWERS

B.PREGUNTAS V/F

1 THERE IS A BOSS	VERDAD
2 THERE ARE TWO TELEPHONES	VERDAD
3 THE SECRETARY IS STANDING	FALSO
4 THE DESK HAS THREE DRAWERS	FALSO
5 THE BOSS IS NEAR THE DOOR	VERDAD

C.PREGUNTAS ELECCION MULTIPLE

1 THE TYPEWRITER IS	
V. ON THE DESK	F. ON THE FLOOR
F. ON THE FILING CABINET	F. ON THE CHAIR
2 THE PAPER BASKET IS	
V. YELLOW	F. BLUE
F. GREEN	F. ORANGE
3 I CAN SEE	
V. TWO PICTURES	F. TWO FLOWERS
F. TWO ENVELOPES	F. TWO PAPER BASKETS
4 THE SECRETARY IS	
V. WORKING	F. JUMPING
F. SPEAKING	F. WATCHING TV
5 THE FILING CABINET IS	
V. NEXT TO THE DOOR	F. VERY SMALL
F. YELLOW	F. OPEN

2.5.DATOS DE LA LAMINA: CAFE

A.OBJETOS

- 1 STOOL
- 2 WAITRESS

- 3 WAITER
- 4 JUKE BOX
- 5 CUSTOMER
- 6 MENU
- 7 CASH REGISTER
- 8 COUNTER
- 9 TABLE CLOTH

B.PREGUNTAS V/F

- | | |
|---------------------------------------|--------|
| 1 THE CUSTOMERS ARE SITTING | VERDAD |
| 2 THERE IS A COUNTER | VERDAD |
| 3 ONE CUSTOMER IS LOOKING AT THE MENU | VERDAD |
| 4 THE CASH REGISTER IS ON THE TABLE | FALSO |
| 5 THE WAITER IS STANDING | VERDAD |

C.PREGUNTAS ELECCION MULTIPLE

- | | | |
|---------------------------|----------------------------|--|
| 1 THE COUNTER IS | | |
| V. LONG | F. SHORT | |
| F. SMALL | F. HUGE | |
| 2 THE WAITRESS IS | | |
| V. BEHIND THE COUNTER | F. IN FRONT OF THE COUNTER | |
| F. ON THE COUNTER | F. UNDER THE COUNTER | |
| 3 THE TABLE HAS | | |
| V. A TABLE CLOTH | F. A CASH REGISTER | |
| F. A STOOL | F. A TELEPHONE | |
| 4 THERE IS A JUKE BOX | | |
| V. ON THE LEFT | F. ON THE RIGHT | |
| F. NEAR THE CASH REGISTER | F. NEXT TO THE WAITER | |
| 5 THE WAITRESS IS | | |
| V. WORKING | F. SLEEPING | |

F. PLAYING

F. TALKING

2.6.DATOS DE LA LAMINA: SUPER

A.OBJETOS

- 1 CASHIER
- 2 CASH REGISTER
- 3 TROLEY
- 4 SCALES
- 5 BASKET
- 6 TINS
- 7 BREAD
- 8 PACKET OF CEREAL
- 9 CAULIFLOWER
- 10 CARROTS
- 11 LETTUCE
- 12 APPLES
- 13 CABBAGE

B.PREGUNTAS V/F

- | | |
|-----------------------------------------------|--------|
| 1 THERE IS A CASHIER AT THE CASH REGISTER | VERDAD |
| 2 THERE ARE NOT ANY CARROTS | FALSO |
| 3 A WOMAN IS PUSHING A TROLLEY | VERDAD |
| 4 THE BREAD IS NEAR THE CARROTS | FALSO |
| 5 THERE ARE TWENTY PERSONS IN THE SUPERMARKET | VERDAD |

C.PREGUNTAS ELECCION MULTIPLE

- 1 THE VEGETABLES ARE
-

- | | |
|-----------------------------|------------------------------|
| V. NEAR THE APPLES | F. FAR FROM THE APPLES |
| F. NEAR THE BREAD | F. NEAR THE CASH REGISTER |
| 2 I CAN SEE A WOMAN | |
| V. PAYING AT THE CASHIER | F. PLAYING WITH THE CASHIER |
| F. SINGING WITH THE CASHIER | F. DRINKING WITH THE CASHIER |
| 3 ONE BOY IS GETTING | |
| V. A LOAF OF BREAD | F. A LETTUCE |
| F. AN APPLE | F. A PACKET OF SPAGHETTI |
| 4 THE MAN IS | |
| V. LOOKING AT THE BOY | F. LOOKING AT THE CASHIER |
| F. GETTING SOME VEGETABLES | F. DRINKING BEER |
| 5 THE WOMAN ON THE RIGHT | |
| V. IS FALLING | F. IS DANCING |
| F. IS SLEEPING | F. IS SKATING |

2.7.DATOS DE LA LAMINA: TRAIN

A.OBJETOS

- 1 POLICEMAN
- 2 SUITCASE
- 3 PASSENGER
- 4 TICKET COLLECTOR
- 5 PLATFORM
- 6 GUARD
- 7 CLOCK
- 8 TRAIN

B.PREGUNTAS V/F

- | | |
|------------------------|--------|
| 1 THERE IS A POLICEMAN | VERDAD |
|------------------------|--------|

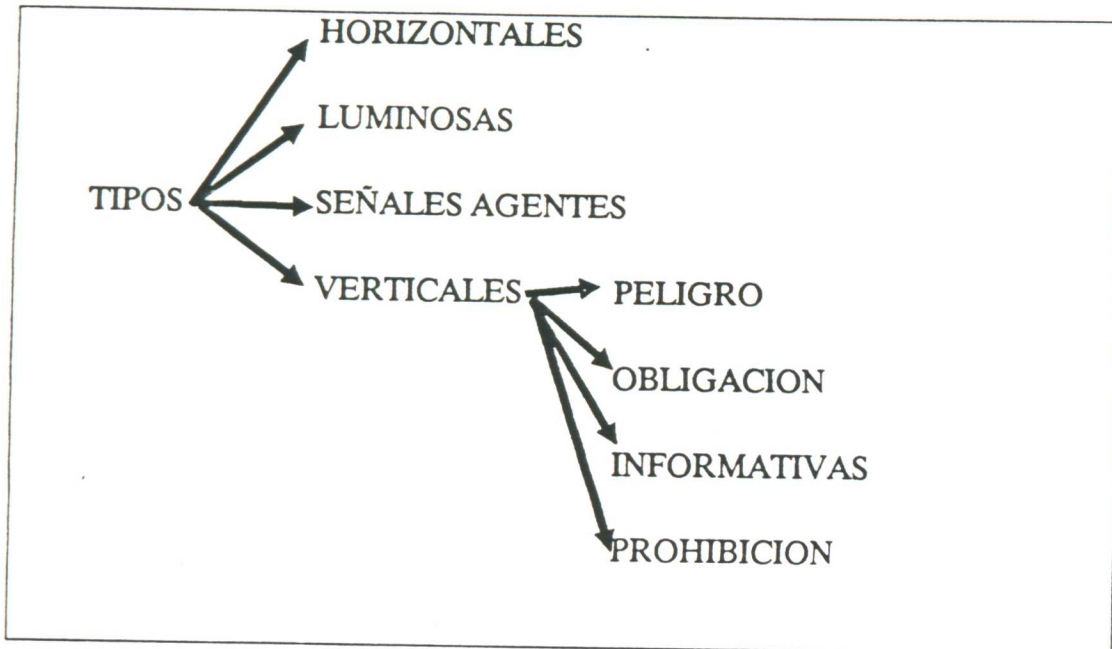
2 THERE ARE TWO TRAINS	VERDAD
3 THE TICKET COLLECTOR IS ON THE TRAIN	FALSO
4 THE CHILD IS CRYING	VERDAD
5 THERE ARE SOME PEOPLE ON THE PLATFORM	VERDAD

C.PREGUNTAS ELECCION MULTIPLE

1 THE POLICEMAN IS DRESSED		
V. IN BLACK		F. IN BLUE
F. IN WHITE		F. IN RED
2 THE CHILD IS		
V. SITTING ON A SUITCASE		F. SITTING ON A TROLLEY
F. SITTING IN THE TRAIN		F. SITTING ON A BENCH
3 ONE MAN IS PAST THE TICKET COLLECTOR		
V. RUNNING		F. DANCING
F. WALKING		F. FLYING
4 THE STATION HAS		
V. A CLOCK		F. A CAFE
F. A SHOP		F. A POST OFFICE
5 I CAN SEE		
V. A RESTAURANT		F. A PLANE
F. A SHIP		F. A BICYCLE

3. APLICACION SEGURIDAD VIAL

3.1. ARBOL DE LA APLICACION



3.2.DATOS DE LA LAMINA: TIPOS

A.OBJETOS

1 INDICACIONES AGENTES
2 SEÑALES VERTICALES

GUARDIA
VERTI

3 SEÑALES HORIZONTALES	HORIZ
4 SEÑALES LUMINOSAS	SEMAF

B.PREGUNTAS V/F

1 HAY CUATRO TIPOS DE SEÑALES	VERDAD
2 EXISTEN SEÑALES VERTICALES	VERDAD
3 EXISTEN SEÑALES LUMINOSAS	VERDAD
4 LAS HORIZONTALES ESTAN PINTADAS EN LAS PAREDES	FALSO
5 LAS LUMINOSAS SON SEÑALES HORIZONTALES	FALSO

C.PREGUNTAS ELECCION MULTIPLE

1 EL PASO DE CEBRA ES UNA SEÑAL		
V. HORIZONTAL		F. VERTICAL
F. LUMINOSA		F. NO ES SEÑAL
2 LAS SEÑALES LUMINOSAS		
V. SON LOS SEMAFOROS		F. FUNCIONAN A PILAS
F. ESTAN EN EL SUELO		F. NO VALEN PARA NADA
3 LAS INDICACIONES DE LOS GUARDIAS		
V. SON UN TIPO DE SEÑAL		F. SON SEÑALES HORIZONTALES
F. SON SEÑALES LUMINOSAS		F. NO SON SEÑALES

3.3.DATOS DE LA LAMINA: VERTI

A.OBJETOS

1 PELIGRO	PELI
2 OBLIGACION	OBLI
3 PROHIBICION	PROHI
4 INFORMATIVAS	INFOR

B.PREGUNTAS V/F

1 LAS SEÑALES REDONDAS INDICAN PELIGRO	FALSO
2 LAS SEÑALES CUADRADAS INFORMAN	VERDAD
3 LAS SEÑALES TRIANGULARES INDICAN OBLIGACION	FALSO
4 LAS SEÑALES DE OBLIGACION SON AZULES	VERDAD
5 LAS SEÑALES DE PROHIBICION SON REDONDAS	VERDAD

C.PREGUNTAS ELECCION MULTIPLE

1 LAS SEÑALES TRIANGULARES INDICAN	
V. PELIGRO	F. PROHIBICION
F. OBLIGACION	F. INFORMACION
2 LAS SEÑALES DE INFORMACION	
V. SON AZULES	F. SON REDONDAS
F. ESTAN VACIAS	F. SON TRIANGULARES
3 LAS SEÑALES DE OBLIGACION	
V. SON REDONDAS	F. SON PICUDAS
F. SON CUADRADAS	F. SON TRIANGULARES
4 LAS SEÑALES DE PELIGRO	
V. SON TRIANGULARES	F. TIENEN COLOR AZUL
F. SON VERDES	F. SON CUADRADAS
5 LAS SEÑALES AZULES REDONDAS	
V. SON DE OBLIGACION	F. SON DE PROHIBICION
F. SON DE MENTIRA	F. SON VERDES Y TRIANGULARES

3.4.DATOS DE LA LAMINA: SEMAF

A.OBJETOS

- 1 PARAR
- 2 PRECAUCION
- 3 PASAR
- 4 CRUZAR
- 5 ESPERAR
- 6 ALTO
- 7 CAMBIANDO
- 8 VIA LIBRE

B.PREGUNTAS V/F

- | | |
|-----------------------------------------|--------|
| 1 LOS SEMAFOROS TIENEN 5 COLORES | FALSO |
| 2 EL ROJO INDICA PELIGRO | VERDAD |
| 3 EL VERDE INDICA PRECAUCION | FALSO |
| 4 EL NARANJA INDICA VIA LIBRE | FALSO |
| 5 EL NARANJA ESTA EN LA PARTE DE ARRIBA | FALSO |

C.PREGUNTAS ELECCION MULTIPLE

- | | |
|-------------------------------------|--------------------------|
| 1 LA LUZ ROJA ESTA | |
| V. EN LA PARTE DE ARRIBA | F. EN LA PARTE DE ABAJO |
| F. EN EL MEDIO | F. EN CUALQUIER SITIO |
| 2 EL SEÑOR VERDE CAMINANDO INDICA | |
| V. QUE SE PUEDE PASAR | F. QUE HAY QUE ESPERAR |
| F.QUE DEBE VENIR UN GUARDIA | F. PASAR CORRIENDO |
| 3 UNA LUZ NARANJA EN UN SEMAFORO | |
| V. INDICA PRECAUCION | F. NO DEJA PASAR A NADIE |
| F. INDICA VIA LIBRE | F. INDICA PASO RAPIDO |
| 4 UN PEATON PARA PASAR DEBE ESPERAR | |

V. POR LA SEÑAL VERDE

F. POR LA SEÑAL NARANJA

F. A QUE NO VENGAN COCHES

F. A POR LA NOCHE

5 UN SEMAFORO CON EL DISCO EN VERDE INDICA

V QUE LOS COCHES PUEDEN PASAR

F. LOS PEATONES PASAN

F. QUE NO PUEDE PASAR NADIE

F. QUE PUEDEN PASAR TODOS

3.5.DATOS DE LA LAMINA: GUARDIA

A.OBJETOS

1 VIA LIBRE

2 ALTO AL FRENTE

3 ALTO ATRAS

4 ALTO ATRAS Y ADELANTE

5 PARAR AL BORDE

B.PREGUNTAS V/F

1 ALTO AL FRENTE SE INDICA CON UN BRAZO EN ALTO	VERDAD
2 ALTO ATRAS SE INDICA CON UN BRAZO EXTENDIDO	VERDAD
3 ALTO AL FRENTE SE INDICA CON UN BRAZO EXTENDIDO	FALSO
4 PARAR AL BORDE SE INDICA CON UN BRAZO EN ALTO	FALSO
5 VIA LIBRE SE INDICA CON DOS BRAZOS EN ALTO	FALSO

C.PREGUNTAS ELECCION MULTIPLE

1 VIA LIBRE SE INDICA

V. CON LOS BRAZOS CAIDOS

F. CON UN BRAZO EN ALTO

F. CON UN PIE EN ALTO

F. CON LOS BRAZOS EXTENDIDOS

2 PARAR AL FRENTE SE INDICA

- | | |
|------------------------------------|-------------------------------|
| V. CON UN BRAZO EN ALTO | F. CON LOS DOS BRAZOS EN CRUZ |
| F. CON UN BRAZO EXTENDIDO | F. GUIÑANDO UN OJO |
| 3 ALTO ATRAS Y ADELANTNE SE INDICA | |
| V. CON LOS DOS BRAZOS | F. CON UN PIE |
| F. CON UN BRAZO EXTENDIDO | F. CON UN BRAZO EN ALTO |
| 4 PARA AL BORDE SE INDICA | |
| V. SEÑALANDO CON UN BRAZO ABAJO | F. CON UN BRAZO EXTENDIDO |
| F. CON UN BRAZO ESTIRADO | F. SEÑALANDO CON UN PIE ABAJO |

3.6.DATOS DE LA LAMINA: HORIZ

A.OBJETOS

- 1 PASO DE PEATONES
- 2 ADELANTAMIENTO PERMITIDO
- 3 ADELANTAMIENTO PROHIBIDO
- 4 LIMITES CARRILES
- 5 DIRECCION CARRILES

B.PREGUNTAS V/F

- | | |
|---------------------------------------------------|--------|
| 1 EL PASO DE CEBRA ES UNA SEÑAL HORIZONTAL | VERDAD |
| 2 LAS FLECHAS QUE INDICAN LOS CARRILES SON VERDES | FALSO |
| 3 LAS RAYAS CONTINUAS SE PUEDEN PISAR | FALSO |
| 4 LOS PASOS DE CEBRA TIENE RAYAS BLANCAS | VERDAD |
| 5 LAS RAYAS DISCONTINUAS DEBEN PISARSE SIEMPRE | FALSO |

C.PREGUNTAS ELECCION MULTIPLE

- 1 EL PASO DE CEBRA

- | | |
|------------------------------------|---------------------------------|
| V. ESTA PINTADO EN EL SUELO | F. ES UNA SEÑAL VERTICAL |
| F. TIENE RAYAS VERDES | F. SIRVE PARA PARARSE SOBRE EL |
| 2 LAS FLECHAS DE LOS CARRILES | |
| V. SEÑALAN LA DIRECCION PERMITIDA | F. SON DE COLOR NARANJA |
| F. ESTAN EN LAS ACERAS | F. SON PARA USO DE LOS PEATONES |
| 3 LOS CARRILES ESTAN LIMITADOS POR | |
| V. RAYAS DISCONTINUAS | F. RAYAS CONTINUAS |
| F. MUROS DE ASFALTO | F. SEÑALES LUMINOSAS |
| 4 LAS RAYAS CONTINUAS | |
| V. PROHIBEN EL ADELANTAMIENTO | F. PERMITEN ADELANTAR |
| F. SE PUEDEN PISAR | F. NO TIENEN VALOR |

3.7.DATOS DE LA LAMINA: PELI

A.OBJETOS

- 1 CRUCE PREFERENTE
- 2 CURVA PELIGROSA DERECHA
- 3 CURVA PELIGROSA IZQUIERDA
- 4 DOBLE CURVA DERECHA
- 5 DOBLE CURVA IZQUIERDA
- 6 CRUCE
- 7 PASO A NIVEL SIN GUARDA
- 8 PASO A NIVEL CON GUARDA
- 9 ESTRECHAMIENTO
- 10 DOBLE SENTIDO CIRCULACION
- 11 BADEN
- 12 RASANTES PELIGROSAS
- 13 OBRAS
- 14 PASO DE PEATONES
- 15 NIÑOS

- 16 FIRME DESLIZANTE
- 17 ANIMALES SUELTOS
- 18 PELIGRO INDEFINIDO
- 19 CEDA EL PASO

B.PREGUNTAS V/F

- | | |
|-----------------------------------------------------|--------|
| 1 LA SEÑAL DE CRUCE TIENE UNA EQUIS | VERDAD |
| 2 LA SEÑAL CON UNA LOCOMOTORA NO ES DE PELIGRO | FALSO |
| 3 LA SEÑAL CON UNA ADMIRACION NO SE SABE QUE INDICA | FALSO |
| 4 LOS BADENES NO TIENEN SEÑAL QUE LOS INDIQUE | FALSO |
| 5 LA SEÑAL DE OBRAS TIENE UN SEÑOR TRABAJANDO | VERDAD |

C.PREGUNTAS ELECCION MULTIPLE

- | | | |
|-----------------------------------------------|--|--------------------------------|
| 1 LA SEÑAL CON UN TORO O VACA INDICA | | |
| V. PELIGRO DE ANIMALES SUELTOS | | F. PLAZA DE TOROS CERCANA |
| F. PELIGRO PARA LOS ANIMALES | | F. GRANJA CERCANA |
| 2 LA SEÑAL DE PASO DE PEATONES CONTIENE | | |
| V. UN SEÑOR EN UN PASO | | F. DOS NIÑOS JUGANDO |
| F. UN HOMBRE TRABAJANDO | | F. UN ANIMAL SUELTO |
| 3 LA SEÑAL VACIA Y AL REVES INDICA | | |
| V. CEDA EL PASO | | F. PELIGRO MULTIPLE |
| F. PELIGRO AL REVES | | F. PELIGRO SIN ESPECIFICAR |
| 4 LA SEÑAL DE CRUCE CON PREFERENCIA SE INDICA | | |
| V. CON UNA FLECHA ANCHA DERECHA | | F. CON UNA CRUZ |
| F. CON UNA FLECHA RETORCIDA | | F. CON DOS FLECHAS |
| 5 LA SEÑAL CON UN COCHE DENTRO INDICA | | |
| V. FIRME DESLIZANTE | | F. PROHIBIDO CIRCULAR A COCHES |
| F. SOLO PARA COCHES | | F. PELIGRO SI NO VAS EN COCHE |

3.8.DATOS DE LA LAMINA: OBLI

A.OBJETOS

- 1 DIRECCION PERMITIDA
- 2 CAMINO PARA CARROS
- 3 CAMINO PARA CABALLOS
- 4 DIRECCION OBLIGATORIA
- 5 VELOCIDAD MINIMA
- 6 GIRO OBLIGATORIO
- 7 CALZADA PARA COCHES
- 8 CALZADA PARA MOTOS
- 9 CALZADA PARA CAMIONES

B.PREGUNTAS V/F

- | | |
|-----------------------------------------------------|--------|
| 1 LA SEÑAL CON UNA FLECHA ES DIRECCION OBLIGATORIA | VERDAD |
| 2 EL 30 INDICA QUE HAY QUE IR A MENOS DE 30 km/HORA | VERDAD |
| 3 EL CAMION INDICA PROHIBIDO A LOS CAMIONES | FALSO |
| 4 EL CABALLO INDICA PROHIBIDO APARCAR CABALLOS | FALSO |
| 5 LAS FLECHAS INDICAN DIRECCIONES PERMITIDAS | VERDAD |

C.PREGUNTAS ELECCION MULTIPLE

- 1 LAS FLECHAS QUE HACEN UN CIRCULO INDICAN
- | | |
|---------------------------------|-------------------------------|
| V. GIRO OBLIGATORIO | F. QUE HAY QUE DAR MARCHA ATR |
| F. QUE NO PUEDEN CIRCULAR MOTOS | F. QUE SE DEBEN DAR 3 VUELTAS |
-

2 LA DIRECCION OBLIGATORIA SE INDICA CON

V. UNA FLECHA BLANCA SOBRE AZUL

F. UNA FLECHA SOBRE BLANCO

F. UNA FLECHA AZUL SOBRE VERDE

F. UNA FLECHA SOBRE ROJO

3 LA CALZADA PARA COCHES SE INDICA CON

V. UN COCHE BLANCO SOBRE AZUL

F. UN CAMION SOBRE AZUL

F. UN GUARDIA DE TRAFICO

F. UN COCHE AZUL

4 LA SEÑAL CON UN CABALLO INDICA

V. CAMINO PARA CABALOS

F. CABALLOS DE REFRESCO

F. PELIGRO DE CABALLOS

F. CLUB HIPICO CERCANO

3.9.DATOS DE LA LAMINA: PROHI

A.OBJETOS

1 CIRCULACION PROHIBIDA

2 DIRECCION PROHIBIDA

3 PROHIBIDO GIRAR A LA DERECHA

4 PROHIBIDO GIRAR A LA IZQUIERDA

5 VUELTA PROHIBIDA

6 PROHIBIDO A COCHES

7 PROHIBIDO A MOTOS

8 PROHIBIDO A COCHES Y MOTOS

9 PROHIBIDO A CAMIONES

10 PROHIBIDO A BICICLETAS

11 PREFERENCIA SENTIDO OPUESTO

12 PROHIBIDO EL CLAXON

13 VELOCIDAD MAXIMA

14 PROHIBIDO APARCAR

15 PROHIBIDO DETENERSE

16 FIN DE PROHIBICION

- 17 FIN LIMITACION VELOCIDAD
- 18 FIN PROHIBIDO ADELANTAR
- 19 STOP

B.PREGUNTAS V/F

- | | |
|------------------------------------------------------|--------|
| 1 LA SEÑAL DE DIRECCION PROHIBIDA ES AZUL Y NEGRA | FALSO |
| 2 LA SEÑAL DE STOP ES REDONDA | FALSO |
| 3 TODAS LAS SEÑALES DE PROHIBICION SON REDONDAS | FALSO |
| 4 LA SEÑAL REDONDA VACIA ES DE CIRCULACION PROHIBIDA | VERDAD |
| 5 LA SEÑAL DE PROHIBIDO APARCAR ES AZUL Y ROJA | VERDAD |

C.PREGUNTAS ELECCION MULTIPLE

- | | |
|----------------------------------------------|-------------------------------|
| 1 LAS SEÑALES DE FIN DE PROHIBICION | |
| V. TIENEN FONDO BLANCO | F. SON TRIANGULARES |
| F. SON RECTANGULARES | F. TIENEN EL FONDO VERDE |
| 2 PROHIBIDO GIRAR A LA DERECHA SE REPRESENTA | |
| V. CON UNA FECHA TACHADA | F. CON UNA U AL REVES TACHADA |
| F. CON DOS FLECHAS | F. CON UNA BOCINA |
| 3 PROHIBIDO DETENERSE SE INDICA CON | |
| V. UNA EQUIS ROJA SOBRE AZUL | F. UNA FLECHA TACHADA |
| F. UNA RAYA ATRAVESADA SOBRE AZUL | F. UN COCHE |
| 4 LA SEÑAL CON DOS FLECHAS INDICA | |
| V. PREFERENCIA SENTIDO OPUESTO | F. CIRCULACION PARALELA |
| F. CALZADA PROHIBIDA A MOTOS | F. PELIGRO EN EL CRUCE |
| 5 LA SEÑAL CON UN 40 TACHADO INDICA | |
| V. FIN LIMITACION VELOCIDAD | F. PROHIBIDO IR A MENOS DE 40 |
| F. PROHIBIDO IR A MAS DE 40 | F. PROHIBIDO PASAR 40 VECES |

3.10.DATOS DE LA LAMINA: INFOR

A.OBJETOS

- 1 PUESTO DE SOCORRO
- 2 TELEFONO
- 3 TALLER DE REPARACION
- 4 ESTACION DE SERVICIO
- 5 PASO DE PEATONES
- 6 CARRIL VEHICULOS LENTOS
- 7 CARRIL AUTOBUSES
- 8 INCORPORACION DE CARRIL
- 9 PREFERENCIA DE SENTIDO
- 10 FIN DE DOBLE SENTIDO
- 11 CIRCULACION PARALELA
- 12 VIA VEHICULOS LENTOS
- 13 APARCAMIENTO
- 14 HOSPITAL
- 15 VELOCIDAD MAXIMA RECOMENDADA
- 16 CARRETERA LOCAL
- 17 CARRETERA NACIONAL
- 18 CARRETERA COMARCAL

B.PREGUNTAS V/F

- | | | |
|------------------------------------------------|--------|--|
| 1 UNA P INDICA APRACAMIENTO | VERDAD | |
| 2 UNA CARRETERA LOCAL SE INDICA CON COLOR ROJO | FALSO | |

3 UNA CRUZ ROJA INDICA HOSPITAL	FALSO
4 UN CAMION CON UNA FLECHA INDICA APARCAMIENTO	FALSO
5 DOS FLECHAS INDICAN CIRCULACION PARALELA	VERDAD

C.PREGUNTAS ELECCION MULTIPLE

1 EL INDICATIVO AMARILLO ES DE

V. CARRETERA LOCAL

F. CARRETERA COMARCAL

F. CARRETERA NACIONAL

F. CARRETERA EUROPEA

2 DOS FLECHAS UNA BLANCA Y OTRA ROJA INDICAN

V. PREFERENCIA AL SENTIDO PROPIO

F. CIRCULACION PARALELA

F. CRUCE DE CAMINOS

F. PELIGRO EN AMBAS DIRECCIONES

3 LAS SEÑALES INFORMATIVAS

V. NO SON OBLIGATORIAS

F. SON OBLIGATORIAS

F. TIENE EL FONDO BLANCO

F. INDICAN PROHIBICION

4 LA GASOLINERA SE SEÑALA CON

V. UNA SEÑAL CON UN SURTIDOR

F. UNA SEÑAL CON UN TELEFONO

F. UNA SEÑAL CON UN COCHE

F. SEÑAL CON HERRAMIENTA

5 UNA SEÑAL CUADRADA CON UN 70 INDICA

V. VELOCIDAD MAXIMA ACONSEJABLE

F. VELOCIDAD PERMITIDA

F. VELOCIDAD MINIMA PERMITIDA

F. VELOCIDAD OBLIGATORIA

