

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

PROYECTO MEKOS

GUIÓN

INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Segundo ciclo

T.I.C.

Comunicación en Internet



OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- 01 Concepto de red como conjunto de ordenadores interconectados que pueden comunicarse entre sí para transmitir información a través de cable o conexión inalámbrica.
- 02 Reconocer los elementos de una dirección electrónico (nombre@dominio.es)
- 03 Reconocer el tipo de objetos que pueden enviarse por correo electrónico
- 04 Manejar sencillos enlaces para llegar a un contenido concreto.

ESTRUCTURA

00	Introducción	Despacho del Profesor Conecta
01	Actividad	Introducción al concepto de red
02	Saber Más	La red Internet
03	Actividad	El correo electrónico
04	Saber Más	Otras formas de comunicarse en Internet
05	Actividad	Navegación por Internet
06	Saber Más	El Hipertexto
07	Manualidad	El juego de la red

SECUENCIACIÓN DE ACTIVIDADES

Lineal Elección

00 INTRODUCCIÓN

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

ESCENAS

Se utilizarán 3 escenas básicas:

Despacho del Profesor Conecta

Escena de introducción en la que el profesor conecta está presente y explica o realiza las acciones correspondientes

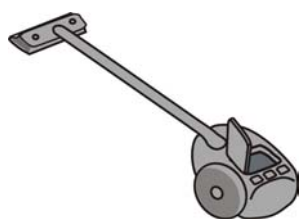
Escena de actividad. Es una pizarra que ocupa toda la pantalla, dividida en dos espacios uno mayor a la izquierda (2/3) en la que aparece el enunciado de la actividad y donde el usuario realizará en la mayoría de los casos la acción y otra menor a la derecha donde se ubicarán los objetos gráficos que pueden ser seleccionados, arrastrados, etc.(1/3). Los iconos fijos están en su lugar y entre ellos está el Profesor Conecta.

El usuario elige el botón 2 (Internet). Como transición un simple fundido y nos encontramos en la escena siguiente.

Despacho de Profesor CONECTA (PC). Es un despacho-taller con dos partes bien diferenciadas:

A la izquierda de la pantalla está la BIBLIOTECA DEL PROFESOR CONECTA. Está formada por libros por supuesto pero además se ve un ordenador de última generación y múltiples discos y otros soportes de datos. Al pasar el ratón por encima se animan, cambian de color y emiten algún sonido.

A la derecha de la pantalla se encuentre el TALLER DE PRUEBAS DEL PROFESOR CONECTA. Es un revuelto de cables y piezas electrónicas. También se ven diversas herramientas ordenadas en la pared. Como en el caso anterior, los objetos se animan y suenan al pasar el ratón sobre ellos (¿?).



Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas	PROYECTO MEKOS		GUIÓN
	INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA		
	Segundo ciclo	T.I.C.	
	Comunicación en Internet		



En el centro de la pantalla está el Profesor Conecta con el mando en la mano bien visible. Peque_bit verde aparece rodando por la derecha, se detiene, parpadea (verde a rojo??) y dice

Peque_bit: Presentación. Explica su función, que consiste en comunicar si hay error (rojo), acierto (Verde)

PC: Presentación. Explica que necesita un/una ayudante para realizar experimentos interesantes en torno a Internet. Si quiere participar, el usuario puede acceder a las actividades haciendo clic en el mando. Si el alumno hace clic en el mando, este se amplía y pasamos a la escena 2

DESARROLLO

¿Qué pasa?

Se trata de una visita al profesor Conecta que nos enseña como es su trabajo en el Centro de Comunicaciones. El usuario colaborará con el profesor en algunas tareas:

- Conocer el funcionamiento de la red
- Enviar y recibir correos
- Navegar por Internet

SALIDA

¿Cómo avanzamos?

El telemando se amplía hasta ocupar el centro de la pantalla. Se ve al detalle el botonero:

- 3 botones con los mismos iconos que el directorio del ascensor. Cada botón de un color.
- De menor tamaño 9 botones, 3 de cada color que corresponden a los 3 botones con icono y que llevan a las actividades de cada OA.

Solamente Se encuentran activos los botones correspondientes a este OD2.

Botones azules: OD2 (INTERNET)

- **BOTON 1:** Actividad 1 (01)
- **BOTON 2:** Actividad 2 (03)
- **BOTON 3:** Actividad 3 (05)

Los 3 botones están activos.

01 Actividad Introducción al concepto de red

ENTRADA

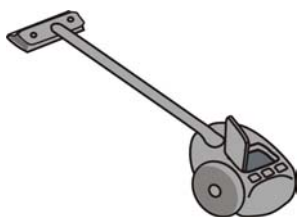
¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Escenario: Escena de introducción. Es una pizarra que ocupa toda la pantalla, dividida en dos espacios uno mayor a la izquierda (2/3) en la que aparece el enunciado de la actividad y donde el usuario realizará en la mayoría de los casos la acción y otra menor a la derecha donde se ubicarán los objetos gráficos que pueden ser seleccionados, arrastrados, etc.(1/3). Los iconos fijos están en su lugar y entre ellos está el Profesor Conecta.

Presentador: Profesor CONECTA Un tipo con gafas con aspecto de sabio despistado, no muy viejo, lleva un maletín y un móvil con antena que sale del bolsillo de su camiseta. Se mueve cautelosamente como quien tiene un secreto.

Acierto y error: Peque_BIT

Es una bolita animada, con dos orejotas. Tiene ojos y boca. Puede tomar el color verde (acierto) o rojo (error) según el momento y la función. Se desplaza en línea recta (o con trayectoria parabólica si se ve a distancia) muy rápido, rebota en los bordes de la pantalla. Si es verde su nariz es afilada en forma de 1 (+1) si es rojo su nariz es redonda de un





tono más oscuro (0). **Peque_BIT** aparece espontáneamente al seleccionar la respuesta. Saber más: Peque_BIT

Peque_BIT tiene también la función de ayuda si aparece en la pantalla con un color naranja parpadeante y en lugar de nariz tiene una interrogación. En este caso es el **Profesor CONECTA** el que lo hace venir tecleando en su ordenador, llamándolo con su móvil o, a veces, sacándolo de su bolsillo.

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

La presentación conceptual está integrada en las actividades. La hace el **Profesor Conecta** a la vez que presenta la actividad.

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

El **Profesor Conecta** a la vez que presenta la actividad indica como debe realizarse.

¿Cómo se accede al sistema de ayuda –instrucciones técnicas-?

Presionando el botón correspondiente al mando a distancia que el usuario tiene siempre a su disposición.

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Las actividades son sobre todo de

- Selección
- Asociación
- Arrastrar y soltar

Todo ello de objetos gráficos ya que cuando se utilicen textos, estos serán en realidad objetos gráficos.

¿Qué pasa y cómo funciona?

La mesa de trabajo pasa a ocupar 2/3 de la pantalla (vista cenital), a la derecha están los elementos para montar una red que son los siguientes

- a. Servidor (representado por una CPU mas grande que el resto y de distinto color)
- b. 3 Ordenadores de sobremesa completos (monitor, CPU, teclado) con distinto aspecto
- c. Ordenador portátil
- d. PDA
- e. Cables (más de los necesarios)

Aparece la cabeza del Profesor Conecta en primer plano o en una esquina (a la izquierda) PC nombra cada uno de los objetos. A continuación explica como estos elementos se pueden comunicar entre si mediante cables u otro tipo de conexiones haciendo referencia a la conexión sin cable.

Los objetos se van colocando en distintos puntos de la mesa de trabajo cuando los nombra el P Conecta. A continuación se colocan los cables conectándolos mientras se escucha la sencilla explicación del P Conecta. En el caso del ordenador portátil o de la PDA se puede utilizar un gráfico (ondas) que represente la conexión inalámbrica.

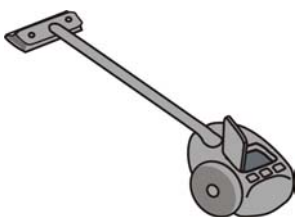
1. PC invita al usuario a trabajar en su taller. La tarea es montar una red. Ahora te toca a ti... Empezaremos por algo facilito...

PC: Conecta estos ordenadores para montar una red

El PC se integra en el botón correspondiente al personaje de apoyo. Sobre el mismo tablero varios elementos (los mismos que en caso anterior: ordenadores, servidor, PDA) ya colocados

Al pasar sobre cada elemento suena su nombre.

El alumno debe colocar de forma adecuada únicamente el cableado mediante la siguiente





secuencia: Pinchar en el cable y arrastrar al espacio entre dos ordenadores (suponiendo que se trata de un puzzle, los espacios que contienen los elementos pueden ser cuadrados del mismo tamaño. El cable podría estar representado por líneas horizontales o verticales y si la distancia entre dos objetos es mayor se utilizaría mas de un tramo de cable).

Laberinto (selección)

2. En la misma mesa de trabajo hay una red con diversos elementos (los citados anteriormente) está representado un servidor del que salen varios cables y también algún nodo Peque_bit se encuentra en un servidor y debe ir hasta un ordenador concreto. Peque_bit verde (ligeramente animado con variación de tamaño, como si palpitase impaciente) está situado en el servidor. En otro extremo de la mesa de trabajo se ilumina un ordenador. El usuario debe señalar el camino.

PC: Señala el camino que recorrerá PB hasta llegar al ordenador encendido. Para ello haz clic en los ordenadores por los que debe pasar.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Si se hace correctamente, Peque_bit verde recorre la red y termina con una voltereta de alegría. Felicita e invita al alumno a avanzar.

Después de 3 segundos hay una limpieza de pantalla y pasamos a la segunda parte de la actividad.

¿Cuándo se producen errores y cómo se corrigen?

Si el usuario no lo hace bien, puede repetirse la actividad varias veces cambiando de ubicación los elementos o variando su número.

Si hay error durante el montaje Peque_bit rojo intenta avanzar por la red y se atasca, mira con desaliento hacia el usuario.

Peque_bit invita al alumno a repetir la acción de forma correcta, intentarlo de nuevo o consultar Saber+

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Si el usuario hace clic en el elemento correcto, Peque_bit avanza y se sitúa en él. Si el elemento señalado no es correcto, Peque_bit no se mueve, se vuelve rojo y toma esa apariencia de desaliento que puede caracterizar al error. Los movimientos están acompañados de sonidos electrónicos.

Al terminar la actividad siempre habrá acierto puesto que el error impide avanzar. El acierto se celebra con un salto o unas volteretas de Peque_bit verde por la pantalla.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

No se contempla esta posibilidad, ya que se trata de actividades enlazadas que avanzan de forma automática.

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

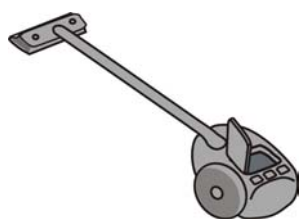
Al terminar la actividad estamos de nuevo en el despacho, P Conecta a la izquierda con el mando en la mano. Para seguir el usuario debe hacer clic en el mando.

PC: ¿Quieres seguir en mi despacho o quieres visitar otra parte del edificio?.

¿Qué ocurre tras la presentación de resultados de la actividad?

Aparece el mando en primer plano (escena 2). Están activos los 3 botones grandes y los 2 botones que corresponden a las actividades no realizadas todavía del OA2.

Según el botón que se accione el fundido nos llevará a la escena correspondiente





02 SABER MÁS *La red Internet*

TIPO. (Una sola diapositiva con información gráfica muy sencilla)

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

Aparece Peque_bit en una pantalla y mientras habla van apareciendo los elementos gráficos. Es la pantalla del ordenador del Profesor Conecta, en ella un gráfico que representa una red con un servidor y 4 ordenadores. Cuando termina la locución de Peque_bit, al pasar el ratón por cada uno de los elementos se oye una locución (voz del Profesor Conecta) que dice: ordenador de papá, ordenador del cole, servidor, ordenador de la biblioteca,...

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

Internet es una red formada por muchos, muchos ordenadores conectados entre si. Gracias a estas conexiones los nosotros podemos mandar información de un ordenador a otra y también recibirla. Esto es muy importante pues nos permite comunicarnos mediante mensajes de correo, imagen y voz.

03 Actividad *El correo electrónico*

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Escenario: Escena de actividad. Es una pizarra que ocupa toda la pantalla, dividida en dos espacios uno mayor a la izquierda (2/3) en la que aparece el enunciado de la actividad y donde el usuario realizará en la mayoría de los casos la acción y otra menor a la derecha donde se ubicarán los objetos gráficos que pueden ser seleccionados, arrastrados, etc.(1/3). Los iconos fijos están en su lugar y entre ellos está el Profesor Conecta.

Presentador: Profesor CONECTA Un tipo con gafas con aspecto de sabio despistado, no muy viejo, lleva un maletín y un móvil con antena que sale del bolsillo de su camiseta. Se mueve cautelosamente como quien tiene un secreto.

Acierto y error: Peque_BIT

Es una bolita animada, con dos orejotas. Tiene ojos y boca. Puede tomar el color verde (acierto) o rojo (error) según el momento y la función. Se desplaza en línea recta (o con trayectoria parabólica si se ve a distancia) muy rápido, rebota en los bordes de la pantalla. Si es verde su nariz es afilada en forma de 1 (+1) si es rojo su nariz es redonda de un tono más oscuro (0). **Peque_BIT** aparece espontáneamente al seleccionar la respuesta.

Saber más: Peque_BIT

Peque_BIT tiene también la función de ayuda si aparece en la pantalla con un color naranja parpadeante y en lugar de nariz tiene una interrogación. En este caso es el **Profesor CONECTA** el que lo hace venir tecleando en su ordenador, llamándolo con su móvil o, a veces, sacándolo de su bolsillo.

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

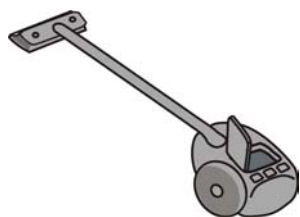
La presentación conceptual está integrada en las actividades. La hace el **Profesor Conecta** a la vez que presenta la actividad.

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

El **Profesor Conecta** a la vez que presenta la actividad indica como debe realizarse.

¿Cómo se accede al sistema de ayuda -instrucciones técnicas-?

Presionando el botón correspondiente al mando a distancia que el usuario tiene siempre a su disposición.





DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Las actividades son sobre todo de

- Selección
- Asociación
- Arrastrar y soltar

Todo ello de objetos gráficos ya que cuando se utilicen textos, estos serán en realidad objetos gráficos.

¿Qué pasa y cómo funciona?

Estamos de nuevo en el despacho, en la pantalla del ordenador del PC aparece el icono de mensaje (sobre cerrado) y se oye una voz que dice: 'Tienes un mensaje'

Recibir un mensaje.

La pantalla del ordenador aumenta hasta un tamaño que hace visibles los detalles (1/3 de la pantalla) se ve al PC delante y de perfil, se ve el teclado y la mano del PC con el ratón. La pantalla del ordenador del PC muestra una ventana de correo-web estándar pero simplificada.

En la parte superior aparecen iconos para '**leer**', '**escribir**' y '**borrar**'.

En el margen izquierdo aparecen las carpetas (icono carpeta con un dibujo dentro relacionado con el contenido): '**entrada**' y '**enviado**' un poco separada de las anteriores '**contactos**' (o amigos).

PC: Si haces clic con el cursor sobre los iconos y las carpetas sabrás para que sirven. Al hacer clic el ratón por cada uno de los iconos, suena su nombre y una sencilla explicación del P Conecta.

'leer'

PC: Leer. Con este botón abrirás los mensajes que quieres leer

'escribir'

PC: Escribir. Con este botón se abrirá un mensaje vacío para que tu lo envíes

'borrar'

PC: Borrar. Con este botón borrarás los mensajes que no quieres guardar ni enviar

'entrada'

PC: Entrada, En esta carpeta encontrarás los mensajes que te han enviado

'enviado'

PC: Enviado. En esta carpeta encontrarás los mensajes que has enviado

'contactos'

PC: Contactos. En esta carpeta están los nombres y las direcciones de nuestros amigos.

En el centro de la pantalla el sobre cerrado de la escena anterior pero de mayor tamaño.

En el sobre con letra arial 12 (quizá 14)

De: Chema

Para: Profesor Conecta

Asunto: Herramientas y otras cosas

Si se hace clic en el sobre el PC va leyendo los datos, mientras lo hace, las palabras van cambiando de color para ayudar a la lectura.

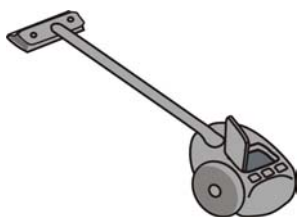
PC: Chema envía un mensaje. Chema es el remitente

PC: El mensaje es para el Profesor Conecta

PC: El asunto del mensaje es 'Herramientas y otras cosas'

PC: Vamos a abrir el mensaje haciendo clic sobre el.

En el centro de la pantalla, el sobre cerrado parpadea (o hace guiños, tipo 'clipo' de Word)





A continuación el mensaje se abre en una ventana sobre la ventana anterior. El mensaje presenta, de la misma forma que la ventana de correo, el aspecto de un mensaje electrónico estándar pero simplificado.

En la parte superior aparecen 3 iconos: **'responder'**, **'imprimir'** y **'borrar'**. Ninguno de ellos está activo para su función sino que como en el caso anterior, al hacer clic con el ratón sobre él suena el nombre y al hacer clic suena su nombre y explicación.

PC: si haces clic con el cursor sobre los iconos sabrás para que sirven

Al hacer clic el ratón en cada uno de los iconos, suena su nombre y una sencilla explicación del P Conecta.

'responder'

PC: Responder. Con este botón se abrirá un mensaje vacío para que respondas a quien te ha escrito. Este mensaje llevará ya escrita la dirección de tu amigo.

'imprimir'

PC: Imprimir. Con este botón se imprimirá el mensaje que te han enviado

'borrar'

PC: Borrar. Con este botón borrarás este mensaje.

Debajo de los iconos, con letra arial 12 (quizá negrita)

De: Chema **Para:** Profesor Conecta

Asunto: Herramientas y otras cosas

En el lugar del cuerpo del mensaje una imagen que representa a un pequeño robot cargado de cajas. Debajo un texto a ser posible en letra cursiva infantil:

'Robito va hacia su despacho para llevar las herramientas y componentes electrónicos que ha solicitado'

1. El mensaje aumenta y pasa a ocupar las 2/3 partes de la pantalla (izquierda), a la derecha 3 círculos y dentro de cada uno de ellos:

- Peque_bit
- La recepcionista
- Chema

El PC integrado en el botón correspondiente al personaje de apoyo.

PC: ¿Quién envía el mensaje?

El alumno debe hacer clic sobre la imagen adecuada.

ERROR: Si hay error aparece Peque_bit rojo por la derecha, rueda hasta detenerse en el centro de la pantalla, hace un gesto de desaliento e invita al alumno a repetir la acción de forma correcta.

PB: Inténtalo otra vez

ACIERTO: Si se hace correctamente, Peque_bit verde da unos botes sobre la pantalla y desaparece.

Se repite la acción hasta 3 intentos (¿?) Una vez el usuario ha acertado:

2. El mensaje sigue ocupando las 2/3 partes de la pantalla (izquierda), a la derecha 3 círculos y dentro de cada uno de ellos:

- Chema
- Profesor Conecta
- La recepcionista

PC: ¿Para quién es el mensaje?

El alumno debe hacer clic sobre la imagen adecuada.

ERROR: Si hay error aparece Peque_bit rojo por la derecha, rueda hasta detenerse en el centro de la pantalla, hace un gesto de desaliento e invita al alumno a repetir la acción de forma correcta.





PB: Inténtalo otra vez

ACIERTO: Si se hace correctamente, Peque_bit verde da unos botes sobre la pantalla y desaparece.

Se repite la acción hasta 3 intentos (¿?) Una vez el usuario ha acertado:

3. El mensaje ocupa las 2/3 partes de la pantalla (izquierda), a la derecha 3 círculos y dentro de cada uno de ellos:

- Documentos
- Cajas
- Herramientas Y componentes electrónicos

PC: ¿Cuál es el asunto del mensaje?

El alumno debe hacer clic sobre la imagen adecuada.

ERROR: Si hay error aparece Peque_bit rojo por la derecha, rueda hasta detenerse en el centro de la pantalla, hace un gesto de desaliento e invita al alumno a repetir la acción de forma correcta.

PB: Inténtalo otra vez

ACIERTO: Si se hace correctamente, Peque_bit verde da unos botes sobre la pantalla y desaparece.

Se repite la acción hasta 3 intentos (¿?) Una vez el usuario ha acertado:

4. El mensaje ocupa las 2/3 partes de la pantalla (izquierda), a la derecha 3 círculos y dentro de cada uno de ellos:

- Robito cargado de documentos
- Robito cargado de cajas
- Robito sin nada

Las imágenes no deben ser ninguna de ellas idéntica a la que aparece en el mensaje aunque una si debe representar el mismo concepto.

PC: Señala el contenido del mensaje

El alumno debe hacer clic sobre el punto correcto.

ERROR: Si hay error aparece Peque_bit rojo por la derecha, rueda hasta detenerse en el centro de la pantalla, hace un gesto de desaliento e invita al alumno a repetir la acción de forma correcta.

PB: Inténtalo otra vez

ACIERTO: Si se hace correctamente, Peque_bit verde da unos botes sobre la pantalla y desaparece.

Se repite la acción hasta 3 intentos (¿?) Si no acierta el PC explica brevemente:

PC: El contenido del mensaje es lo que contamos a nuestro amigos escribiendo o enviando imágenes

Se repite la acción hasta 3 intentos (¿?).

Enviar un mensaje

5. La pantalla del ordenador con un tamaño que hace visibles los detalles (1/3 de la pantalla) se ve al PC delante y de perfil, se ve el teclado y la mano del PC con el ratón. La pantalla del ordenador del PC muestra una ventana de correo-web estándar pero simplificada.

En la parte superior aparecen iconos para 'leer', 'escribir' y 'borrar'.

En el margen izquierdo aparecen las carpetas (icono carpeta con un dibujo dentro relacionado con el contenido): 'entrada' y 'enviado' un poco separada de las anteriores 'contactos' (o amigos). El icono 'escribir' parpadea y es el único activo.

PC: Enviamos un mensaje a Chema. Haz clic en el icono "escribir"

Se repite la acción si el usuario tarda en activar el icono.





Al hacer clic el ratón sobre el icono **'escribir'**, se abre un mensaje nuevo que ocupa las 2/3 partes de la pantalla. Los cuadros de texto **'para'** y **'asunto'** están vacíos, también está vacío el cuerpo del mensaje. Desaparece el PC y el teclado
El cursor se sitúa en el cuadro de texto de la dirección mientras el PC dice lo que hay que hacer.

El PC integrado en el botón correspondiente al personaje de apoyo.

PC: Escribimos la dirección de Chema. La dirección de correo electrónico debe llevar siempre un signo @ llamado arroba.

Mientras el PC habla (voz en off) aparece el texto con efecto de escritura letra a letra. Cuando aparece el signo @ parpadea y brilla.

PC: Chema, arroba, este signo es indispensable, si no ponemos arroba el mensaje se perderá y Chema no lo recibirá nunca. Seguimos, mekos, punto, es. ¡ya está!

El cursor se sitúa en el espacio del asunto. Como en el caso anterior, las letras van apareciendo una a una mientras el PC dice el texto en voz alta.

PC: Escribimos el asunto: 'Mensaje recibido' y el mensaje 'hemos recibido tu mensaje y esperamos a Robito' y enviamos el mensaje. Haz clic sobre el icono **'enviar'**

El icono **'enviar'** parpadea y es el único activo.

Animación de hoja que se dobla, se convierte en sobre, Peque_bit disfrazado de cartero sale con ella en la boca a gran velocidad.

La pantalla del ordenador con un tamaño que hace visibles los detalles (1/3 de la pantalla) se ve al PC delante y de perfil, se ve el teclado y la mano del PC con el ratón. La pantalla del ordenador del PC muestra una ventana de correo-Web estándar pero simplificada.

6. En la parte superior aparecen iconos para **'leer'**, **'escribir'** y **'borrar'**.

En el margen izquierdo aparecen las carpetas (icono carpeta con un dibujo dentro relacionado con el contenido): **'entrada'** y **'enviado'** un poco separada de las anteriores **'contactos'** (o amigos). El icono **'escribir'** parpadea y es el único activo.

PC: Enviamos un mensaje a Peque_Bit. Haz clic en el icono **'escribir'**

Se repite la locución si el usuario tarda en activar el icono.

Al hacer clic el ratón sobre el icono **'escribir'**, se abre un mensaje nuevo que ocupa las 2/3 partes de la pantalla. Los cuadros de texto **'para'** está vacío, también está vacío el cuerpo del mensaje y en **'asunto'** aparece un texto breve: HOLA. Desaparece el PC y el teclado. A la derecha 4 direcciones, 3 de ellas incorrectas (arial o memima, 14):

pequebit@mekos.es

- pequebit@mekos
- pequebit.mekos.es
- chema.mekos.es

El cursor se sitúa en el cuadro de texto de la dirección mientras el PC dice lo que hay que hacer.

El PC integrado en el botón correspondiente al personaje de apoyo.

PC: Escribimos la dirección de Peque_bit. Arrastra con el cursor la dirección correcta.

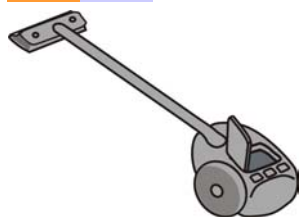
El alumno debe pinchar y arrastrar la dirección correcta.

ERROR: Si hay error aparece Peque_bit rojo por la derecha, rueda hasta detenerse en el centro de la pantalla, hace un gesto de desaliento e invita al alumno a repetir la acción de forma correcta.

PB: Inténtalo otra vez

Se repite la acción hasta 3 intentos (¿?) Si no acierta el PC explica brevemente:

PC: Recuerda que la dirección de correo electrónico debe llevar siempre un signo @ llamado arroba.





ACIERTO: Si se hace correctamente, Peque_bit verde da unos botes sobre la pantalla y desaparece y seguimos.

7. La escena es la misma, es decir un mensaje nuevo que ocupa las 2/3 partes de la pantalla (izquierda). En el cuadro de texto '**para**' la dirección de Peque_Bit que el usuario acaba de arrastrar, sigue está vacío el cuerpo del mensaje. A la derecha 3 gráficos a modo de fotografías de los personajes de este módulo. PC en el laboratorio con algún niño/a, PC y PB, Chema en el ascensor, ...

PC: Elige un gráfico para enviar a Peque_Bit. pincha y arrastra hasta el mensaje. El alumno debe pinchar una imagen y soltarla en el cuerpo del mensaje

ERROR: El error en este caso sería no soltar la imagen en el sitio correcto, puesto que cualquier gráfico puede ser enviado. Si hay error aparece Peque_bit rojo por la derecha, rueda hasta detenerse en el centro de la pantalla, hace un gesto de desaliento e invita al alumno a repetir la acción de forma correcta.

PB: Inténtalo otra vez

ACIERTO: Si se hace correctamente, Peque_bit verde da unos botes sobre la pantalla y desaparece.

Se repite la acción hasta 3 intentos (¿?) Si no acierta el PC explica brevemente:

PC: Muy bien, enviamos el mensaje. Haz clic sobre el icono 'enviar'

El icono '**enviar**' parpadea y es el único activo.

Animación de hoja que se dobla, se convierte en sobre y sale por el rincón derecho superior de la pantalla.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Si se hace correctamente, Peque_bit verde da unos botes sobre la pantalla y desaparece. Se repite la acción hasta 3 intentos. Si no acierta el PC explica brevemente. Después de 3 segundos de la respuesta correcta, hay una limpieza de pantalla y pasamos a la siguiente actividad.

¿Cuándo se producen errores y cómo se corrigen?

Si hay error aparece Peque_bit rojo por la derecha, rueda hasta detenerse en el centro de la pantalla, hace un gesto de desaliento e invita al alumno a repetir la acción de forma correcta.

PB: Inténtalo otra vez

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Si el usuario realiza la acción correcta que se concreta en cada actividad. Al terminar la actividad siempre habrá acierto puesto que el error impide avanzar. El acierto se celebra con un salto o unas volteretas de Peque_bit verde por la pantalla.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

No se contempla esta posibilidad, ya que se trata de actividades enlazadas que avanzan de forma automática.

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

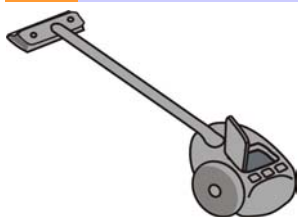
Al terminar la actividad estamos de nuevo en el despacho, P Conecta a la izquierda con el mando en la mano. Para seguir el usuario debe hacer clic en el mando.

PC: ¿Quieres seguir en mi despacho o quieres visitar otra parte del edificio?.

¿Qué ocurre tras la presentación de resultados de la actividad?

Aparece el mando en primer plano (escena 2). Están activos los 3 botones grandes y los 2 botones que corresponden a las actividades no realizadas todavía del OA2.

Según el botón que se accione el fundido nos llevará a la escena correspondiente





04 SABER MÁS *Otras formas de comunicación en Internet*

TIPO. (Una sola diapositiva con información gráfica muy sencilla)

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

Aparece Peque_bit en una pantalla y mientras habla van apareciendo los elementos gráficos. Es la pantalla del ordenador del Profesor Conecta, en ella un gráfico que representa a dos niños con su respectivo ordenador. Ambos llevan casco y micro. Una animación representa la conversación entre ambos, puede ser en forma de bocadillos que entran por el micro y a través del ordenador viajan hasta el otro ordenador y lo auriculares.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

A través de Internet podemos comunicarnos en tiempo real a través del Chat o la mensajería instantánea. Podemos además hablar con nuestros amigos como si lo hiciésemos por teléfono. Para ello necesitamos tener instalados algunos programas.

05 Actividad *Introducción a la navegación por Internet*

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Escenario: Escena de actividad. Es una pizarra que ocupa toda la pantalla, dividida en dos espacios uno mayor a la izquierda (2/3) en la que aparece el enunciado de la actividad y donde el usuario realizará en la mayoría de los casos la acción y otra menor a la derecha donde se ubicarán los objetos gráficos que pueden ser seleccionados, arrastrados, etc.(1/3). Los iconos fijos están en su lugar y entre ellos está el Profesor Conecta.

Presentador: Profesor CONECTA Un tipo con gafas con aspecto de sabio despistado, no muy viejo, lleva un maletín y un móvil con antena que sale del bolsillo de su camiseta. Se mueve cautelosamente como quien tiene un secreto.

Acierto y error: Peque_BIT

Es una bolita animada, con dos orejotas. Tiene ojos y boca. Puede tomar el color verde (acierto) o rojo (error) según el momento y la función. Se desplaza en línea recta (o con trayectoria parabólica si se ve a distancia) muy rápido, rebota en los bordes de la pantalla. Si es verde su nariz es afilada en forma de 1 (+1) si es rojo su nariz es redonda de un tono más oscuro (0). **Peque_BIT** aparece espontáneamente al seleccionar la respuesta. Saber más: Peque_BIT

Peque_BIT tiene también la función de ayuda si aparece en la pantalla con un color naranja parpadeante y en lugar de nariz tiene una interrogación. En este caso es el **Profesor CONECTA** el que lo hace venir tecleando en su ordenador, llamándolo con su móvil o, a veces, sacándolo de su bolsillo.

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

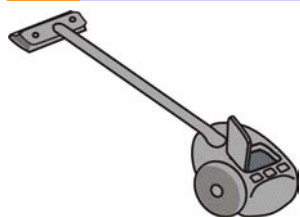
La presentación conceptual está integrada en las actividades. La hace el **Profesor Conecta** a la vez que presenta la actividad.

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

El **Profesor Conecta** a la vez que presenta la actividad indica como debe realizarse.

¿Cómo se accede al sistema de ayuda -instrucciones técnicas-?

Presionando el botón correspondiente al mando a distancia que el usuario tiene siempre a su disposición.





DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Las actividades son sobre todo de

- Selección
- Asociación
- Arrastrar y soltar

Todo ello de objetos gráficos ya que cuando se utilicen textos, estos serán en realidad objetos gráficos.

¿Qué pasa y cómo funciona?

Estamos de nuevo en el despacho, en la pantalla del ordenador del PC una Web (se detalla en escena 14). El PC sentado frente al ordenador dice:

PC: Para completar nuestro trabajo necesitamos un nuevo robot, buscaremos información en Internet. ¿Sabes navegar?

La pantalla del ordenador del PC se amplía hasta ocupar toda la pantalla. Esta pantalla está ocupada por un navegador (ninguno conocido pero sí con los elementos más comunes. Barra de navegación: flechas atrás y adelante, actualizar, inicia, favoritos, imprimir y Barra de direcciones. En la pantalla una Web con el siguiente contenido:

Título en mayúsculas: **ROBOTLAND**. Subtítulo: **Gran surtido de robots para todos los usos.**

Gráficos representando 3 tipos de robots: Robots mensajeros, Robots de vigilancia, Robots mecánicos. (el texto al lado de cada uno) otros textos o gráficos complementarios en formato más pequeño

PC: Para navegar por Internet necesitamos un programa que se llama navegador. Con un navegador podemos ver la información que se encuentra almacenada en los servidores. Si haces clic con el cursor sobre los iconos y las carpetas sabrás para que sirven. Son activos los siguientes elementos de la pantalla: flechas atrás y adelante, actualizar, inicio, favoritos, imprimir y Barra de direcciones. También está activa la página en general. Al hacer clic el ratón por cada uno de los iconos, suena su nombre y una sencilla explicación del P Conecta.

'atrás'

PC: Con este botón volverás a la página que has visitado antes que esta

'adelante'

PC: Con este botón volverás a otra página visitada posterior a la que estás ahora

'actualizar'

PC: Con este botón volverás a traer la información del servidor

'inicio'

PC: Con este botón se abrirá el navegador con la primera página programada

'favoritos'

PC: Con este botón podrás guardar la dirección de una página o abrir alguna otra que hayas guardado previamente

'imprimir'

PC: con este botón imprimirás la página en la que estás

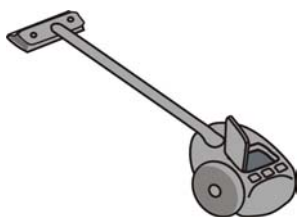
'barra de direcciones'

PC: Aquí vemos la dirección de la página que estamos visitando.

'cualquier sitio de la pantalla'

Aumentan de tamaño y Parpadean los iconos **'inicio'** y **'actualizar'**

PC: ¿ya sabes para que sirven todos los botones? Si quieres repetir haz clic en el botón





'inicio' si quieres empezar a navegar haz clic en el botón **'actualizar'**

Si el usuario hace clic en inicio, seguimos en la misma escena.

Si el usuario hace clic en actualizar la escena sigue siendo la misma pero dejan de ser activos los iconos y la barra de tareas y se activan los **hipervínculos** de la página que son los siguientes:

Los 3 robots y las 3 flechas.

1. **PC:** Necesitamos un robot mecánico que nos ayude en el taller. ¿Dónde debemos pinchar para saber más sobre los robots mecánicos?

El alumno debe pinchar sobre el robot que ocupa el segundo lugar o sobre la flecha correspondiente.

ERROR: Si hay error aparece Peque_bit rojo por la derecha, rueda hasta detenerse en el centro de la pantalla, hace un gesto de desaliento e invita al alumno a repetir la acción de forma correcta.

PB: ¿crees que un robot sin herramientas puede ser un robot mecánico? Inténtalo otra vez

ACIERTO: Si se hace correctamente, Peque_bit verde da unos botes sobre la pantalla y desaparece y seguimos.

2. Se abre una nueva página con título: Robots mecánicos a su medida y varios robots y textos con especificaciones.

PC: Necesitamos un robot que pueda hacer 3 cosas a la vez ¿Dónde debemos pinchar para saber más sobre los robots de 3 brazos?

El alumno debe pinchar sobre el robot que ocupa el segundo lugar.

ERROR: Si hay error aparece Peque_bit rojo por la derecha, rueda hasta detenerse en el centro de la pantalla, hace un gesto de desaliento e invita al alumno a repetir la acción de forma correcta.

PB: ¿crees que un robot con uno o dos brazos puede hacer tres cosas a la vez? Inténtalo otra vez

ACIERTO: Si se hace correctamente, Peque_bit verde da unos botes sobre la pantalla y desaparece y seguimos.

3. Se abre una nueva página con título: Robots mecánicos a su medida y varios robots de 3 brazos y textos con especificaciones.

PC: Necesitamos un robot mecánico que pueda moverse como nosotros, subir y bajar escaleras ¿Dónde debemos pinchar para saber más sobre los robots mecánicos que pueden andar?

El alumno debe pinchar sobre el robot adecuado.

ERROR: Si hay error aparece Peque_bit rojo por la derecha, rueda hasta detenerse en el centro de la pantalla, hace un gesto de desaliento e invita al alumno a repetir la acción de forma correcta.

PB: ¿crees que un robot sin piernas puede subir y bajar escaleras? Inténtalo otra vez

ACIERTO: Si se hace correctamente, Peque_bit verde da unos botes sobre la pantalla y desaparece y seguimos.

Al final, se abre una nueva página con título: Robots mecánico de 3 brazos con movimientos humanos. Aparece en el centro la imagen del robot ampliada y con más detalles, por ejemplo algún gesto humano como parpadear, sonreír, guiñar un ojo, etc.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Si se hace correctamente, Peque_bit verde da unos botes sobre la pantalla y desaparece y seguimos.

Después de 3 segundos hay una limpieza de pantalla y pasamos a la segunda parte de la actividad.





¿Cuándo se producen errores y cómo se corrigen?

Si hay error aparece Peque_bit rojo por la derecha, rueda hasta detenerse en el centro de la pantalla, hace un gesto de desaliento e invita al alumno a repetir la acción de forma correcta, intentarlo de nuevo o consultar Saber+

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Al terminar la actividad siempre habrá acierto puesto que el error impide avanzar. El acierto se celebra con un salto o unas volteretas de Peque_bit verde por la pantalla.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

No se contempla esta posibilidad, ya que se trata de actividades enlazadas que avanzan de forma automática.

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Al terminar la actividad estamos de nuevo en el despacho, P Conecta a la izquierda con el mando en la mano. Para seguir el usuario debe hacer clic en el mando.

PC: ¿Quieres seguir en mi despacho o quieres visitar otra parte del edificio?.

¿Qué ocurre tras la presentación de resultados de la actividad?

Nos encontramos de nuevo en el despacho del PC, el PC en primer plano, lleva en la mano un documento (diploma o carné o título o pegatinas...) bastante ampliado de forma que se vea su contenido

PC: Me has ayudado mucho en esta investigación, aquí tienes la acreditación de ayudante experto del Profesor Conecta, Pincha sobre el documento para completarlo e imprimirlo

06 SABER MÁS *El Hipertexto*

TIPO. (Una sola diapositiva con información gráfica muy sencilla)

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

Aparece Peque_bit en una pantalla y mientras habla van apareciendo los elementos gráficos. Es la pantalla del ordenador del Profesor Conecta, en ella gráficos y texto de distinto tipo. Un gráfico y un texto son activos y cambian según el estándar para los elementos hipertexto.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

El lenguaje propio de las páginas Web que nos permite abrir una nueva Web, se llama hipertexto.

Cuando estamos viendo una página Web y pasamos el ratón por la pantalla vemos que algunos elementos cambian de color o de forma, también el ratón cambia de forma y se transforma en una manita que señala. Pinchando es estos objetos iremos a otra página Web distinta o a otra parte de la misma página.

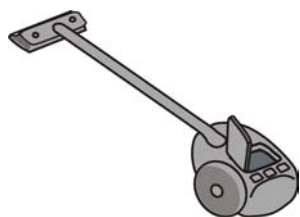
09 Manualidad *El juego de la red*

¿De qué tipo es el producto final de la creación digital? (salvapantallas, fondo escritorio, imagen para merchandising, etc.)

Juego de mesa para imprimir, montar y colorear para después jugar entre varios.

¿A qué materiales se da acceso para su elaboración?

Se trata de un tablero (se proporciona en formato PDF para imprimir en 2 folios que deben pegarse entre si), fichas (con la imagen de Peque_bit de distinto color, una por jugador),



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

PROYECTO MEKOS

GUIÓN

INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Segundo ciclo

T.I.C.

Comunicación en Internet



cartas con las instrucciones de juego.

El juego consiste en un gráfico representando una red con varios ordenadores y conexiones entre ellos alámbricos e inalámbricos. Los jugadores eligen un ordenador y una ficha. Un jugador levanta una carta en la que se dan instrucciones sobre con que jugador comunicarse y a través de que circuito. Cada jugador debe mover la ficha en la dirección que se le indica. El movimiento de la ficha se rige por la tirada de un dado.

El juego acaba cuando un jugador consigue llegar con Peque_bit al ordenador de destino.

¿Qué instrucciones se proporcionan?

Las contenidas en una ficha guía y las instrucciones del juego.

