



**OBJETIVOS DIDÁCTICOS**

- 01 Distinguir los elementos del proceso de comunicación en TV.
- 02 Comprender que la tecnología del presente es fruto de sucesión de inventos a través del tiempo.
- 03 Entender los fundamentos básicos de una retransmisión de TV.
- 04 Conocer los fundamentos básicos del color en TV.

**ESTRUCTURA**

00	Introducción	
01	Actividad	<b>Emisión-recepción</b>
02	Saber Más	<i>Emisión-recepción</i>
03	Actividad	<b>Evolución tecnológica</b>
04	Saber Más	<i>Historia de la tele</i>
05	Actividad	<b>La retransmisión</b>
06	Saber Más	<i>La retransmisión en directo</i>
07	Actividad	<b>El color</b>
08	Saber Más	<i>El color en TV.</i>
09	Creación digital	<b>Talismán</b>

**SECUENCIACIÓN DE ACTIVIDADES**

Lineal  Elección

**00 INTRODUCCIÓN**

**ENTRADA**

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

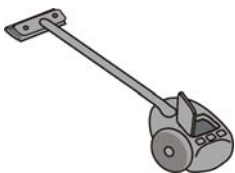
Ocupando toda la pantalla, el interior de la unidad móvil con monitores de TV, mesa completa de realización, mezclador, controles de sonido y magnetoscopios.

A un lado se verá al realizador, con micro de diadema, sentado a la mesa de realización. Tiene una mano sobre los teclados y con un dedo sube y baja uno de los botones deslizantes de la mesa. Al otro lado de perfil la gárgola elegida (ayudante de cámara y asistente técnico) y de frente, mirando al usuario, Luci Lúcida (reportera). Los tres personajes se verán en plano medio (de cintura para arriba). El tablero de edición se animará con algunas luces rojas, verdes y amarillas que se encienden y apagan y se verán emisiones de rayas o nieve (animaciones que indiquen falta de emisión) en las todos los monitores de TV. En la parte superior del escenario un gran reloj digital con fondo negro y letras rojas, piloto **ON/OFF AIR** y una pantallita digital por la que van pasando los rótulos que dan título al OA y a las actividades:

TECNOLOGÍA DE LA TV:  
Emisión-recepción / Historia de la televisión /  
La retransmisión/ El color

Al pasar el cursor por el título, el rollover se detiene, y se convierte en enlace de entrada.

Modelos de interferencias para pantallas y de rollover para rótulo en:  
<http://historytv.net/>





Locuciones con expresión de sorpresa, preocupación y apremio.

LUCI A LA GÁRGOLA ELEGIDA: "¡NUBES, NUBECILLAS, NUBARRONES! OTRA VEZ LUNA LLENA Y HECHIZOS ANTICOMUNICACIONES.

PARECE QUE DUENDES Y HECHICEROS SE HAN COLADO EN EL CONCIERTO. EL HECHICERO AN77TEC NOS LA HA VUELTO A JUGAR! ¡EL CONCIERTO HA EMPEZADO YA Y NUESTRO EQUIPO NO FUNCIONA! HAY QUE HACER ALGO Y PRONTO O ACABARÁ EL CONCIERTO Y NO HABREMOS RETRASMITIDO NADA"

GÁRGOLA: "¡NO ES POSIBLE! ¡QUÉ MALA SOMBRA! HABRÁ QUE REVISAR DE NUEVO LOS EQUIPOS"

LUCI A LA GÁRGOLA: "NECESITAMOS A UN HUMANO CAPAZ DE AYUDARNOS Y DESHACER EL CONJURO". "POR SUERTE VEO QUE HAY UNO POR AQUÍ"

LUCI AL USUARIO: "VAMOS, ATRÉVETE. SI LOGRAS RESOLVER LAS PRUEBAS RELACIONADAS CON LA TECNOLOGÍA DE LA TELE, PODREMOS DEHACER EL HECHIZO Y CONTINUAR ENSEGUIDA LA RETRANSMISIÓN DEL CONCIERTO. NO TIENES QUE PREOCUPARTE, YO ESTARÉ CONTIGO EN TODO MOMENTO. HAZ CLIC EN MI IMAGEN SI NECESITAS MI AYUDA.

AHORA, PARA EMPEZAR, HAZ CLIC EN EL RÓTULO "TECNOLOGÍA DE LA TV"

#### DESARROLLO

¿Qué pasa?

Se producen las animaciones descritas anteriormente.

#### SALIDA

¿Cómo avanzamos?

Al pasar el cursor por el título, el rollover se detiene, y se convierte en enlace de entrada haciendo clic en cualquiera de los títulos de las actividades.

### 01 Actividad Emisión-recepción

#### ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

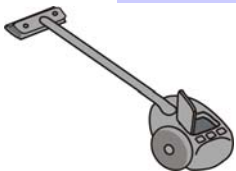
Una pantalla sencilla diseñada según el estilo del ciclo a gusto de los diseñadores. En ella aparece el texto: **EMISION-RECEPCIÓN**

Debajo, tres espacios vacíos uno al lado del otro y relacionados con una flecha o de alguna manera que indique conexión de las tres imágenes desde la izquierda a la derecha. Sobre cada espacio –de izquierda a derecha- un texto:

**EMISOR  
MENSAJE  
RECEPTOR**

Debajo de los espacios anteriores, **nueve** imágenes relacionadas también de tres en tres :

A la izquierda una imagen reducida sacada del escenario general de TV con los profesionales en pleno rodaje y emisión del concierto (camarógrafos, Luci y el personaje elegido-girafista, la unidad móvil funcionando...), en el medio una pantalla de la unidad móvil con una toma del concierto borrosa, a la derecha varias imágenes de personas variopintas –incluir niños, adultos y la pantalla del concierto con espectadores- y en distintos lugares mirando televisores, con la misma imagen





anterior del concierto en todas las pantallas, en una composición de viñeta de cómic dividida en varias secciones.

Debajo, coincidiendo con las anteriores: La misma imagen anterior del escenario, pero sin los profesionales y con los aparatos apagados –sin animación-, a continuación la misma toma anterior del concierto nítida, y a continuación la misma viñeta de las personas viendo la tele.

Debajo, coincidiendo con las anteriores: La primera imagen sacada del escenario general de TV con los profesionales, etc., a continuación la toma del concierto nítida y a continuación la viñeta de las personas que miraban las teles, pero sin televidentes.

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

MEDIANTE LA INTERVENCIÓN INICIAL DEL PERSONAJE DE INTRODUCCIÓN LUCI LÚCIDA, QUE APARECE POR LA ESQUINA INFERIOR IZQUIERDA DE LA PANTALLA Y EXPLICA:

“AQUÍ PUEDES VER TRES INTENTOS DE COMUNICACIÓN. EN CADA UNO HAY ALGO QUE FALLA. PARA ESTABLECER LA COMUNICACIÓN DEBES CONSEGUIR QUE TRES ELEMENTOS VÁLIDOS SE RELACIONEN. “HAZ CLIC EN UN ELEMENTO Y SIN DEJAR DE PULSAR, ARRÁSTRALO A SU CORRESPONDIENTE CASILLA VACÍA ”

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Mediante la locución del personaje ayuda Luci Lúcida representado por un botón con su rostro y una interrogación en la esquina superior derecha de la pantalla: “HAZ CLIC EN UN ELEMENTO Y SIN DEJAR DE PULSAR, ARRÁSTRALO A SU CORRESPONDIENTE CASILLA VACÍA ”

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

Mediante el clic de usuari@ en el botón de ayuda de la esquina superior derecha de la pantalla, o automáticamente tras 20 segundos de inactividad.

## DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Interacción-Arrastre

¿Qué pasa y cómo funciona?

El usuario deberá colocar cada imagen correcta en su lugar correspondiente arrastrando y soltando.

Si la colocación es correcta quedará en su sitio, LA IMAGEN TENDRÁ ALGUNA ANIMACIÓN y se oirá EL MISMO SONIDO ELEGIDO PARA EL ESCENARIO DE ELECCIÓN DE OA.

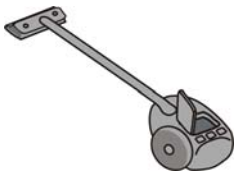
Si no lo es, volverá al lugar de partida y se escuchará un SONIDO DE INTERFERENCIA O RUIDO DE CORTE DE EMISIÓN.

La actividad estará resuelta cuando el usuario haya colocado la imagen de los profesionales en pleno rodaje y emisión en la casilla de la izquierda, la toma del concierto en la del medio y la de los telespectadores viendo la tele en la de la derecha.

Las tres imágenes se mantendrán con alguna animación que indique que se está produciendo la transmisión y la recepción (cámara y camarógrafo que se mueve un poco lateralmente, dos imágenes del concierto alternando en algunas pantallas de la unidad móvil; la imagen del concierto con algún movimiento y las mismas imágenes que alternan en las pantallas de la unidad móvil alternando en los televisores de los televidentes.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Si la colocación es correcta quedará en su sitio, la imagen tendrá alguna animación y se oirá el mismo sonido elegido para el escenario de elección de OA.





Al finalizar la actividad salta SONILUZ y dice: "¡ESTUPENDO. YA ESTAMOS MÁS CERCA DE RESTABLECER LA COMUNICACIÓN!"

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

Si la colocación no es correcta, la imagen volverá al lugar de partida, se escuchará un sonido de interferencia o ruido de corte de emisión.

Cuando el usuario haya realizado 6 intentos incorrectos, saltará SONILUZ (consola de luz y sonido digital personificada) diciendo: "CONTINÚAN LOS PROBLEMAS DE COMUNICACIÓN. SIGUE INTENTÁNDOLO "

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando el usuario ha colocado todos los elementos en su lugar.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando el usuario permanece inactivo durante 5 minutos.

#### SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Cuando se haya resuelto la actividad, las imágenes quedará en su lugar, animadas durante unos segundos.

Para el adulto que controla la actividad: El código de barras sobreimpreso.

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

Saltará el contenido Saber más. Al finalizar éste se pasará automáticamente pantalla de Introducción donde se eligen actividades.

## 02 SABER MÁS Emisión-recepción

TIPO. (Evolución-momentos independientes)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

Aparece una escena fija de dos indios americanos jóvenes enviándose señales de humo.

¿Cómo se modifica la diapositiva base en la diapositiva 1?

Al abrirse la diapositiva mostrará el rótulo: *ELEMENTOS DE LA COMUNICACIÓN*

ESCENA 1:

Aparecen dos personas (pueden ser cualquiera de los creados para el módulo) hablando una con otra. Entre ellas van apareciendo palabras. Las mismas personas se alejan y se ve a la primera escribiendo una carta, que al cabo de unos segundos vuela, como en el traslado de archivos al copiar en el ordenador, hacia otra persona, que la coge y la lee. Después, los mismos personajes, pero sustituyendo la carta por un teléfono, hablan uno con otro.

A medida que se oye el texto se escriben tres rótulos:

EMISOR  
MEDIO  
RECEPTOR

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?





Locución/texto de Minerva, sincronizados con la ESCENA 1:

DESDE SIEMPRE LOS SERES HUMANOS NOS HEMOS COMUNICADO CON MEDIOS MUY DIFERENTES. MUCHOS MEDIOS HAN IDO CAMBIANDO A TRAVÉS DEL TIEMPO, PERO PARA QUE EXISTA COMUNICACIÓN DEBEN EXISTIR SIEMPRE UNOS ELEMENTOS BÁSICOS: UN EMISOR, QUE ES LA PERSONA QUE QUIERE COMUNICAR UN MENSAJE, UN MEDIO EN EL QUE VA EL MENSAJE (LA VOZ, UNA CARTA, EL TELÉFONO...) Y UN RECEPTOR, LA PERSONA A LA QUE VA DIRIGIDO EL MENSAJE.

¿Cómo se modifica la diapositiva base en la diapositiva 2?  
ESCENA 2.

Al mismo tiempo que se oye la locución, en la diapositiva se desvanecen los elementos de la ESCENA1 y van apareciendo en el lugar del emisor personajes de un estudio de televisión (los del escenario) formando un grupo. En lugar del receptor, varias personas en actitud de ver la tele. Entre ellas van apareciendo cables, antenas, ondas y los televisores delante de los receptores. A medida que aparecen esos elementos, se presentan tres rótulos:

EMISOR: PROFESIONALES DE TV  
MEDIO: CABLES, ONDAS, ANTENAS, TELEVISOR  
RECEPTOR: TELESPECTADORES

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 2?

Locución/texto de Minerva, sincronizados con la ESCENA 2:

LA TELEVISIÓN ES TAMBIÉN UN MEDIO DE TELECOMUNICACIÓN. TELEVISIÓN SIGNIFICA 'VISIÓN A DISTANCIA', ASÍ QUE LO PARTICULAR DE ESTE MEDIO ES QUE PERMITE LA COMUNICACIÓN INSTANTÁNEA CON MUCHÍSIMAS PERSONAS LEJANAS A LA VEZ, POR ESO SE LLAMA TAMBIÉN MEDIO DE COMUNICACIÓN DE MASAS. EN LA COMUNICACIÓN TELEVISIVA LAS IMÁGENES Y LOS SONIDOS SE TRASLADAN DESDE UN EMISOR, QUE ES LA CADENA, MEDIANTE ONDAS DE RADIO USANDO ANTENAS Y OTROS APARATOS O POR REDES ESPECIALIZADAS DE CABLES HASTA UN RECEPTOR, QUE SON LOS TELEVIDENTES.

¿Qué vemos en la diapositiva final?

Los elementos de la diapositiva 2 relacionados.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

<campo de texto>

Comentario [vr1]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego Copiar y después situándonos en la fila siguiente Pegar filas

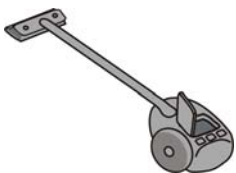
Comentario [vr2]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego Copiar y después situándonos en la fila siguiente Pegar filas

### 03 Actividad Evolución tecnológica

#### ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Sobre un fondo apropiado al estilo gráfico del ciclo del módulo, una tabla de 4x4 casillas para realizar un juego de parejas que el usuario descubre haciendo clic en cada casilla. Las dos imágenes que se emparejan tendrán fondo del mismo color. Al terminar la actividad permanecerán el tablero completo en la pantalla, de manera que pueda imprimirse si se desea. Cada imagen llevará un pequeño rótulo con su fecha y nombre.





Parejas y rótulos:

- |                                     |                                    |
|-------------------------------------|------------------------------------|
| 1.1 "1928. Tele mecánica"           | - 1.2 "Hoy: Tele digital"          |
| 2.1 "1950. Tubo de rayos catódicos" | - 2.2 "1923: Iconoscopio"          |
| 3.1 "Hoy: Antena parabólica"        | - 3.2 "1926: Antena terrestre"     |
| 4.2 "1950 : Cámara analógica"       | - 4.1 "Hoy: cámara digital"        |
| 5.1 "1976: Cinta Betamax"           | - 5.2 "Hoy: Memoria digital"       |
| 6.1 "1930: Micro piezoeléctrico"    | - 6.2 "Hoy: Micro inalámbrico"     |
| 7.1 "1956: Mando de ultrasonidos"   | - 7.2 "1980: Mando de infrarrojos" |
| 8.1 "1960: Grabadora VTR"           | - 8.2 "Hoy: Mesa de edición"       |

Las imágenes deben ser ilustraciones de los rótulos.

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

Mediante la intervención inicial del **personaje de introducción Luci Lúcida**, que aparece por la esquina inferior izquierda de la pantalla y explica:

*"¡ESTO SI QUE ES UNA AUTÉNTICO DESASTRE! AÚN NO PODEMOS SEGUIR CON LA RETRANSMISIÓN PORQUE NUESTROS APARATOS NI SIQUIERA EXISTEN. EL HECHICERO ANTITEC HA VIAJADO AL PASADO Y HA HECHO DESAPARECER UN MONTÓN DE INVENTOS ANTERIORES". PERO, TÚ ERES GENIAL Y PODRÁS IR RECUPERANDO LOS MÁS ANTIGUOS A TRAVÉS DEL TIEMPO PARA HACER QUE FUNCIONEN LOS MÁS MODERNOS. HAZ CLIC EN LAS CASILLAS PARA IR DESCUBRIENDO PAREJAS.*

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Mediante la locución del **personaje ayuda Luci Lúcida** representado por un botón con su rostro y una interrogación en la esquina superior derecha de la pantalla: *"HAZ CLIC EN LAS CASILLAS HASTA QUE ENCUENTRES LAS 8 PAREJAS"*

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

Mediante el clic de usuari@ en el botón de ayuda de la esquina superior derecha de la pantalla, o automáticamente tras 20 segundos de inactividad.

## DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Memory

¿Qué pasa y cómo funciona?

El tablero de imágenes tendrá todas las casillas activas, de manera que se al hacer clic sobre cada una de ellas se muestra la imagen. Si el usuario hace clic en dos imágenes que no casan vuelven a desaparecer. Cuando el usuario encuentra las dos casillas que casan, el par queda a la vista. Así hasta completar el tablero.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Cuando se emparejan las imágenes. No necesitan refuerzo ya que quedan a la vista del usuario.

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

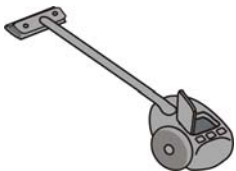
Cuando no se emparejan las imágenes. No se necesita refuerzo ya que las imágenes se esconden de nuevo.

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando el usuario ha completado el tablero.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando el usuario no ha completado la actividad en 10 intentos o cuando permanece





inactivo 5 minutos.

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Con el tablero mostrando todas las imágenes.

Para el adulto que controla la actividad con el código de barras impreso en la pantalla.

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

Saltará el contenido Saber más. Al finalizar éste se pasará automáticamente pantalla de Introducción donde se eligen actividades.

04 SABER MÁS Historia de la tele

TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

Una escena fija con una caricatura de Nipkow trabajando en la tele mecánica con su disco y animación de giro del disco.



En la parte superior se mostrará el rótulo:

1884. LA PRIMERA TELE MECÁNICA  
Paul Gottlieb Nipkow

Se pasa a la diapositiva 1.

¿Cómo se modifica la diapositiva base en la diapositiva 1?

De forma similar a la diapositiva Saber más de la Imagen fija del cine para tercer ciclo, aparecen una serie de imágenes y rótulos:

Rótulo 1:

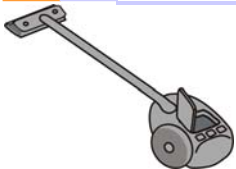
1884 a años 1930.  
*Televisión mecánica*

Animación del televisor de Baird (ver imágenes de apoyo): se "desprende" de la línea cronológica y, aumentada, va a ocupar la zona despejada de la diapositiva: se levanta la carcasa y quedan al descubierto el disco y la pantalla. En la pantalla, una imagen en primer plano de un señor con bigote en sepia.



Rótulo 2:

1923 a años 1935  
*Televisión electrónica*





Animación de la televisión electrónica (ver imágenes de apoyo): se “desprende” de la línea cronológica y, aumentanda, va a ocupar ocupar la zona despejada de la diapositiva: Por detrás aparece el iconoscopio de Zworykin y en la pantalla una imagen similar a famosa imagen de Felix el gato, el primer héroe televisivo con animación de sonido.

Rotulo 3:

1939 a años 1950  
Televisión en color

Animación del televisor (ver imágenes de apoyo) : se “desprende” de la línea cronológica y, aumentanda, va a ocupar ocupar la zona despejada de la diapositiva: Por detrás sale un tubo de rayos catódicos para color y en la pantalla la famosa carta de ajuste de la CBS



Rótulo 4:

1995 hasta hoy  
Televisión digital de pantalla plana

Animación del televisor (ver imagen de apoyo) : se “desprende” de la línea cronológica y, aumentanda, va a ocupar ocupar la zona despejada de la diapositiva: La tele gira mostrando la parte posterior. En la pantalla imagen de un paisaje colorista.



¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

Locución/texto:

“EL MEDIO TELEVISIVO ES MUY COMPLEJO, SE NECESITAN MUCHOS APARATOS QUE GRABEN Y TRASLADEN LAS IMÁGENES Y LOS SONIDOS HASTA LOS ESPECTADORES. TODOS SON IMPORTANTES, PERO EL MÁS CERCANO PARA NOSOTROS ES EL TELEVISOR. LOS TELEVISORES, CON LAS INVESTIGACIONES DE MUCHOS INVENTORES A VECES AL MISMO TIEMPO Y EN DISTINTOS LUGARES, HAN EVOLUCIONADO MUCHO A TRAVÉS DEL TIEMPO”.

¿Cómo se modifica la diapositiva base en la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva final?

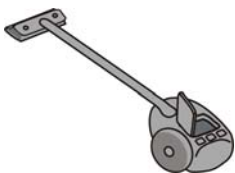
<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

<campo de texto>

**Comentario [vr3]:** Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego **Copiar** y después situándonos en la fila siguiente **Pegar filas**

**Comentario [vr4]:** Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego **Copiar** y después situándonos en la fila siguiente **Pegar filas**







## 05 Actividad La retransmisión

### ENTRADA

#### ¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

El escenario de esta actividad serán dos versiones de la misma imagen: una completa (puede ser de tamaño más pequeño) y la otra con errores u omisiones que el usuario deberá descubrir haciendo **doble clic** en la zona correcta de la imagen completa. Al hacer doble clic el objeto ocupa su lugar correcto. Las dos imágenes, la completa y la de los errores, se colocarán una arriba y la otra debajo. En algún lugar un primer plano de LUCI y de la GÁRGOLA (cameraman y supervisor técnico) mirando al usuario para presentar la actividad, después desaparecen de la escena.

En la imagen completa se verá el escenario general de TV de este segundo ciclo pero con la antena de la unidad móvil reflejada (orientada hacia la derecha en lugar de a la izquierda como aparece en el escenario actual –debería hacerse este cambio permanente en la pantalla de elección de OA) y a continuación, a la derecha, un edificio de la emisora de televisión en esquema abierto dejando ver una sala de control y edición con algunos editores y con una torre de comunicaciones. Conectando ambas escenas se verán unas ondas que van desde la antena de la unidad móvil hasta la emisora de televisión. Cuando el usuario haya descubierto todos los errores, la imagen correcta pasará a ocupar toda la pantalla y quedará animada unos segundos: las ondas tendrán movimiento, las cámaras girarán a derecha e izquierda lentamente (paseo) y se verán algunas luces en la mesa de sonido e imagen en algún monitor de la unidad móvil.

La imagen se completa con dos textos:

Encima de la escena de grabación en directo: GRABACIÓN EN DIRECTO

Encima de los estudios de tv con su torre de comunicaciones: ESTUDIOS DE TV

#### IMAGEN COMPLETA

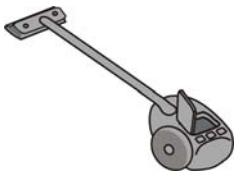


#### ERRORES EN LA SEGUNDA IMAGEN:

1. Una de las cámaras está sin el trípode en el suelo.
2. Falta la cámara central.
3. Falta la antena con sus ondas.
4. Faltan la sala de edición de la emisora de TV.
5. Faltan los cables que van de las cámaras al grupo electrógeno de la unidad móvil.
6. Faltan los cables que conectan la mesa de edición y sonido.
7. Faltan los monitores de TV en la unidad móvil.

#### ¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

Mediante la intervención inicial del **personaje de introducción Luci Lúcida**, que aparece por la esquina inferior izquierda de la pantalla y explica: Poco a poco vamos solucionando problemas, pero el hechizo continúa y la retransmisión sigue cortada. Necesitamos comprobar el equipo. ¿quieres ayudar al supervisor técnico? Fíjate en el modelo superior





con el equipo completo y en el de abajo con 7 errores para ver en qué se diferencian. Haz doble clic donde creas que hay uno.

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Mediante la intervención inicial del **personaje de introducción Luci Lúcida**, que aparece por la esquina inferior izquierda de la pantalla y explica: "Fíjate en el modelo y busca los 7 errores haciendodoble clic donde creas que hay uno"

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

Mediante el clic de **usuari@** en el botón de ayuda de la esquina superior derecha de la pantalla, o automáticamente tras 20 segundos de inactividad.

## DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Juego de encontrar errores

¿Qué pasa y cómo funciona?

El usuario deberá hacer doble clic en las 7 zonas sensibles (errores) de la imagen 2. Cuando el usuario descubre el error, la imagen ocupa su posición y forma idéntica a la de la imagen 1.

Cuando el usuario haya descubierto todos los errores, la imagen correcta pasará a ocupar toda la pantalla y quedará animada unos segundos: las ondas tendrán movimiento, las cámaras girarán a derecha e izquierda lentamente (paseo) y se verán algunas luces en la mesa de sonido e imagen en algún monitor de la unidad móvil.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Sólo será necesario al terminar la actividad como refuerzo.  
Sonido del concierto (escenario general) durante unos segundos.

SONILUZ: "¡ESTUPENDO. YA ESTAMOS MÁS CERCA DE RESTABLECER LA COMUNICACIÓN!"

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

Intervendrá cuando el usuario haya hecho cuatro intentos fallidos.  
SONILUZ: "CONTINUAN LOS PROBLEMAS DE COMUNICACIÓN. SIGUE INTENTÁNDOLO "  
Ruido de interferencias o interrupción de emisión durante unos segundos.

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando se haya resuelto la actividad, se activa alguna animación en la imagen 2 (emisión de ondas, etc. y se puede aprovechar alguna de las de la pantalla general de elección de OA). La animación se mantendrá durante unos segundos saltaría "Saber más" y se pasaría automáticamente a la siguiente actividad 4 "EL COLOR".

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando el usuario permanece inactivo durante 5 minutos.

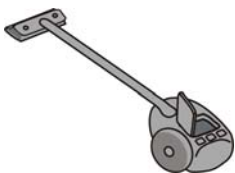
## SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Con la imagen completa sin los errores y con el código de barras.

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

Salta Saber más y después se pasa a pantalla Introducción (elección actividades)





06 SABER MÁS La retransmisión en directo

TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

La diapositiva se compone de tres partes con algunos detalles en silueta gris que irán coloreándose al mismo tiempo que la voz en off las explica. Al inicio sólo se verá la primera parte (la grabación en directo), que es la misma pantalla de elección de OA; las otras irán apareciendo sucesivamente cuando la voz termina de explicar la anterior, hasta completarse todo el proceso de transmisión desde la grabación hasta el usuario. Al mismo tiempo que se colorean las siluetas y se oyen las explicaciones, irán apareciendo también los rótulos (en blanco en la ilustración de apoyo). Al finalizar, la imagen quedará completa con todos sus elementos y rótulos.

Título de la diapositiva sobre las ilustraciones:

**La retransmisión en directo**



Sección 1:

Título: GRABACIÓN EN DIRECTO

Junto a la unidad móvil: Unidad Móvil

Sección 2:

Título: RETRANSMISIÓN

Junto a los estudios: Estudios del canal de TV

Sección 3:

Título: TRANSMISIÓN Y RECEPCIÓN

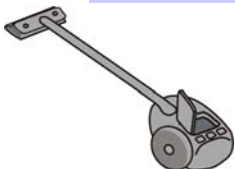
Junto a cada imagen:

- Operadora de TV
- Satélite
- Antena
- Tele y Descodificador

¿Cómo se modifica la diapositiva base en la diapositiva 1?

Mientras se oye la locución de la parte 1, se van coloreando: la unidad móvil, micro jirafa, las cámaras con sus trípodes, los controles los cables que van a la unidad y la antena de la unidad móvil.

Al oír la locución de la parte 2, se van coloreando: las ondas de la antena de la unidad móvil y la sala de





control de la cadena de TV.

Al oír la locución de la parte 3, se van coloreando: el edificio de la operadora de TV, el satélite, la antena parabólica de la casa y el televisor son el descodificador encima en el interior de la casa.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

Locuciones/textos sincronizados con las presentaciones:

Sección 1:

Una de las maravillas de la televisión moderna, que no se podía hacer en los primeros años, es la retransmisión en directo, que permite ver y oír cosas que pasan en el mismo momento en que están sucediendo. Normalmente se transmiten en directo noticias y acontecimientos musicales o deportivos. Esto es posible gracias a los equipos de una unidad móvil, que es un estudio de televisión, más o menos grande, montado en un vehículo. Dentro del vehículo se transportan todos los materiales necesarios para poder grabar y transmitir las imágenes de video y el sonido. Contiene básicamente una **mesa completa de realización, mezclador, controles de sonido y magnetoscopios o grabadoras**, micrófonos, **cámaras portátiles** con sus **trípodes** y objetivos y un **grupo eléctrico** que genera la electricidad necesaria para que enchufar los equipos.

Sección 2:

La unidad móvil está conectada por **radiofrecuencia** con los estudios de la cadena de su canal de tv a donde se envían las imágenes y los sonidos que se están grabando en directo. En los estudios se procesan y se envían a la operadora de tv, que suele ser otra empresa.

Sección 3:

La operadora envía las señales a un satélite que las devuelve a la tierra. La antena de casa recoge esas señales, las lleva por cable hasta el descodificador que las traduce para que las pueda leer la tele y así tu puedes ver el programa como si estuvieras en el estadio o el concierto en ese momento.

¿Cómo se modifica la diapositiva base en la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva final?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

<campo de texto>

**Comentario [vr5]:** Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego **Copiar** y después situándonos en la fila siguiente **Pegar filas**

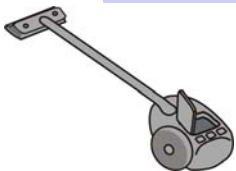
**Comentario [vr6]:** Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego **Copiar** y después situándonos en la fila siguiente **Pegar filas**

07 Actividad El color

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

En esta actividad se presentan varias imágenes sucesivas (ver apoyo actv\_4): una imagen del dúo cantante del escenario (Los Espantosos) con alguna animación, un esquema lateral de una cámara de TV, un esquema lateral de un tubo de rayos catódicos de TV + filtro y pantalla + una pantalla de TV de frente con imagen del dúo idéntica a la anterior, pero en blanco y negro. En los esquemas destacarán los tres rayos del haz de luz en la cámara, los tres de electrones en el tubo de rayos catódicos y en la máscara y los tres puntos fosfóricos en pantalla de la tele, que se verán en





color gris. La cámara y la tele conectadas por un cable. En otra parte del escenario se presenta una pequeña paleta con seis elipses de diferentes colores entre los que se encuentran el rojo, el verde y el azul.

#### RÓTULOS PARA LAS IMÁGENES

##### Cámara:

- cámara
- haz de luz
- lente
- cuerpo de la cámara
- unidad VCR y cinta

##### Televisor:

- televisor
- tubo de rayos catódicos
- señales de vídeo
- haz de electrones
- máscara
- pantalla
- puntos fosfóricos

#### ¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

Mediante la intervención inicial del **personaje de introducción Luci Lúcida**, que aparece por la esquina inferior izquierda de la pantalla y explica: *Ya hemos recuperado todos los aparatos, los hemos supervisado y funcionan, pero hay un problema con el color. Antitec nos la ha jugado y las cámaras sólo graban en blanco y negro y las teletambién emiten sólo en blanco y negro. Necesitamos que recuperes los tres colores primarios de la luz que forman las imágenes en Color en las cámaras y en la tele. Elige el color apropiado y con el puntero colorea los haces de luz que están en gris.*

#### ¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Mediante la intervención inicial del **personaje de introducción Luci Lúcida**, que aparece por la esquina inferior izquierda de la pantalla y explica: *"Elige con el puntero los tres colores primarios de la luz y colorea las partes en gris"*

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

Mediante el clic de usuari@ en el botón de ayuda de la esquina superior derecha de la pantalla, o automáticamente tras 20 segundos de inactividad.

#### DESARROLLO

##### ¿De qué tipo es la actividad?

Interacción-colorear

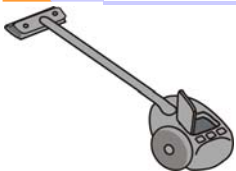
##### ¿Qué pasa y cómo funciona?

El usuario podrá colorear las partes señaladas en gris sólo con el rojo, el verde y el azul. Cuando haya coloreado correctamente estas partes, la imagen del dúo que aparece en la pantalla de TV se irá coloreando con un efecto de persiana de arriba a abajo hasta aparecer en color, idéntica a la original que aparece delante de la cámara. Puede animarse también la entrada de luz en la cámara y el flujo de electrones del tubo de rayos catódicos.

##### ¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Sólo será necesario al terminar la actividad como refuerzo.

Sonido del concierto (escenario general) durante unos segundos.





SONILUZ: "¡QUÉ MARAVILLA, POR FIN PODEMOS GRABAR Y EMITIR EN COLOR! "

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

Intervendrá cuando el usuario haya hecho cuatro intentos fallidos.

Ruido de interferencias o interrupción de emisión durante unos segundos.

SONILUZ: "SEGUIMOS EN BLANCO Y NEGRO, SIGUE INTENTÁNDOLO "

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando el usuario ha coloreado todas las partes de la ilustración y han aparecido las animaciones.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando el usuario permanece inactivo durante 5 minutos.

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Con la imagen completa de la actividad terminada y con el código de barras.

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

Salta saber más y se pasa después a pantalla de Introducción (elección de actividades).

## 08 SABER MÁS *El color en TV*

TIPO. (Evolución-momentos independientes)

¿Qué vemos en la línea de tiempo o espacio de la diapositiva base?

¿Qué vemos en la diapositiva base?

¿Qué vemos en la línea de tiempo o espacio de la diapositiva 1?

El título en la parte superior: **LA IMAGEN EN LA HISTORIA DE LA TV**

*Una línea de tiempo con las fechas:*

Años 1920:

Años 1930:

Años 19 50:

Años 1970:

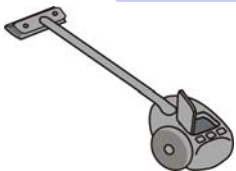
¿Qué vemos en la diapositiva 1?

Vemos aparecer sucesivamente las imágenes de televisores de distintas épocas con imágenes en sus pantallas y en un tamaño grande, que se reducen y van a colocarse junto a la fecha correspondiente en pequeño: un televisor mecánico de los años 20 con imagen en rojo y negro con muy baja definición (algo borrosa) en su pantalla, otro electrónico de los años 30 con una imagen en sepia en su pantalla y baja definición (se ve la imagen con líneas negras), otro de los años 50 con imagen en blanco y negro y otro de esos años con una imagen en color poco perfeccionado; por último, otro de los años 70 con una imagen en color natural.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

*Locución/texto:*

*En las primeras teles mecánicas, las imágenes se veían en rojo y negro y con muy poca resolución. Después, en las primeras teles electrónicas se veían en color sepia. Cuando se perfeccionaron en los*





años 50, casi todas se veían en blanco y negro, aunque en estos años también aparecieron algunas teles en color. En los años 70, prácticamente todas las teles se veían ya en un color muy perfeccionado.

¿Qué vemos en la línea de tiempo o espacio de la diapositiva 2?

¿Qué vemos en la diapositiva 2?

Primero aparece el título: EL COLOR EN TV

Después, vemos aparecer tres círculos de cada uno de los tres colores primarios, rojo, azul y verde. Los círculos se juntan formando el círculo cromático completo formando los colores primarios y el blanco en el centro. Finalmente se funden y se convierten en una imagen en color.

Rótulos:

Sobre la primera imagen: Colores primarios

Sobre la segunda imagen: Combinando los colores primarios se producen todos los colores secundarios.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 2?

Locución/texto:

"Para poder ver la imagen en color, la cámara graba el brillo y los colores básicos del espectro de la luz que reflejan las imágenes: el rojo, el verde y el azul y las convierte en señales que se envían a tu televisor. El televisor también tiene un sistema capaz de captar esas señales y de combinar de nuevo esos tres colores básicos para emitir las imágenes que ves con todos los colores".

¿Qué vemos en la línea de tiempo o espacio de la diapositiva final?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva final?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

<campo de texto>

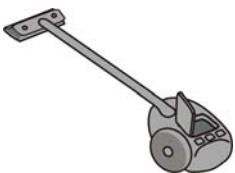
**Comentario [vr7]:** Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego Copiar y después situándonos en la fila siguiente Pegar filas

**Comentario [vr8]:** Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego Copiar y después situándonos en la fila siguiente Pegar filas

**Comentario [vr9]:** Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego Copiar y después situándonos en la fila siguiente Pegar filas

## 09 Creación digital Talismán

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





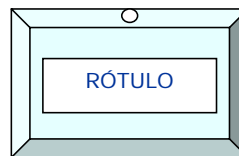
Se trata de crear de forma digital un talismán como premio final por resolver la secuencia de aprendizaje. Una vez creado, se podrá imprimir para poder pegar en cartón u otro material rígido, ponerle una cinta y poder colgarla del cuello o hacerse un pin.

Un cristal tallado –talismán- en el que pueden incluirse imágenes a gusto del usuario proporcionándole varias: la pantalla del escenario de TV con sus personajes, el rostro o el personaje completo de Luci Lucida ataviada con su atuendo de reportera, el de la gárgola elegida con sus atributos de camarógrafo-reportero gráfico, el dúo Los Espantosos, etc.

PARTE DE ALANTE



PARTE DE ATRÁS



¿A qué materiales se da acceso para su elaboración?

- El modelo de la parte de adelante del talismán
- Unas imágenes del módulo para arrastar y colocar dentro de él,
- El modelo de la parte de atrás del talismán con un texto que dice:

Cómo el hechizo deshiciste con tu sabiduría e ingenio,  
este talismán recibes como premio

¿Qué instrucciones se proporcionan?

Mientras el usuario confecciona la creación digital, se oye el sonido del concierto (escenario general), LUCI LÚCIDA dice su locución y se proporcionan las instrucciones: **"¡ENHORABUENA! HAS CONSEGUIDO ENCONTRAR LOS TALISMANES. PUEDES CREAR LOS QUE QUIERAS CON LAS IMÁGENES. TODOS FUNCIONAN"**

INSTRUCCIONES:

1. Arrastra la figura que prefieras al interior del talismán.
2. Imprime las dos partes y pégalas por delante y por detrás de un cartón.
3. Recorta lo que te sobre del cartón.
4. Hazle un agujerito y ponle una cinta para poder colgarlo al cuello.
5. Pégale un imperdible por detrás si prefieres tener un pin.

¿Cómo avanzamos o salimos de la pantalla de la manualidad?

Mediante las opciones de navegación de la zona superior.

