



OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- 01 Conocer qué es la web
- 02 Reconocer cómo algunos ordenadores en la red tiene una importancia especial: son los servidores
- 03 Descubrir las estructuras de dominio en redes de ordenadores
- 04 Discriminar los elementos de una estructura dependiente y jerarquizada: cliente, servidor y dominio.
- 05 Saber las funcionalidades principales de un navegador

ESTRUCTURA

00	Introducción	
01	Actividad	Qué es
02	Saber Más	Historia de la web
03	Actividad	Servidores web
04	Saber Más	Todo bien ordenado
05	Actividad	Estructura cliente-servidor-dominios
06	Saber Más	Trabajamos en pandilla
07	Actividad	El navegador
08	Saber Más	Supernavegador
09	Creación digital	Merchandising de mi web

SECUENCIACIÓN DE ACTIVIDADES

Lineal Elección

00 INTRODUCCIÓN

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Holograma: Imagen de la placa base de un ordenador. Destellos que representan el flujo de datos. Como se dice en el documento borrador, el holograma se ve desde un conducto con una reja. Para nosotros sería un cable y la reja serían interferencias en la imagen. El viaje es al interior de la red. La invitación es a visitar EL MUNDO DE MEGA

Al hacer clic, la gárgola elegida es succionada por el cable y nos encontramos dentro de un ordenador. Una placa base. La visión es cenital. Bits (brillos) recorren los buses (cables eléctricos de interconexión). Se ven algunos elementos desconectados flotando sobre su posición correcta. Pueden ser el procesador, un chip de memoria, un PIA, una tarjeta,... Son chips más o menos grandes flotando sobre su zócalo. El conjunto es una especie de laberinto electrónico.

DESARROLLO

¿Qué pasa?

Gárgola y **Bruja MEGA** aparecen flotando sobre la placa base después de la explosión correspondiente tras la elección del módulo de TIC en el escenario de la azotea de la Ciudad Embrujada.

La **Bruja MEGA** y la **Gárgola** miran alrededor. El ambiente es de misterio.

La Bruja introduce el argumento con el tono que la caracteriza, nunca preocupada, siempre incluso divertida con los problemas que acechan la ciudad... Mientras otea la placa, dice:

"Uy uy uy... qué pinta más rara tiene todo... mis bits me dicen que otra vez alguien se ha empeñado en que no haya forma de conectarse en esta ciudad... "





A la Gárgola:

Bueno, como siempre estamos en tus manos. Espero que puedas descubrir los fallos que nos rodean y atreverte a aprender cómo solucionar nuestros problemas de conexión. Suerte....

En ese momento, la Bruja desaparece. Si transcurren 10 segundos de inactividad, entonces da instrucciones de manejo:

"Busca por la pantalla los posibles fallos de CONEXIÓN, y haz clic sobre ellos para aprender a solucionarlos".

De la placa gigante, destacan cuatro elementos. Uno de ellos da entrada a esta secuencia: **Una entrada hembra tipo RJ45 sobre el que se encuentra un conector RJ45 (con cable muy grueso como si fuera una manguera a punto de estallar).**

Rollover aparece el rótulo y locución idéntica, los conectares se acoplan y empieza un fluir de datos impresionante.

Rollout, los conectores se desconectan y para el flujo de datos:

SALIDA

¿Cómo avanzamos?

Al clicar sobre los conectores (es la apariencia de un placa de moden interno y conector RJ11, pero más grande) se entra en la segunda secuencia del segundo ciclo: "La web".

Se considera conveniente que la secuenciación sea lineal para que tenga cierta coherencia. La posibilidad de una estructura aleatoria se conseguiría con cuatro diodos luminosos junto a la conexión, tipo módem dado acceso a los diferentes objetos:

Diodo 1: Qué es la web

Diodo 2: Servidores web

Diodo 3: Estructura cliente-servidor-dominio

Diodo 4: El navegador

01 Actividad Qué es

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Escenario: Seguimos en la placa base vista como un laberinto. En un punto de este laberinto se encuentra Mega con la Gárgola y en otro punto distante está Red_in.

Guía: La Bruja MEGA

Es una ciberbruja, metálica y cableada pero con ropa de tela que mantenga el carácter misterioso que tiene el conjunto del ciclo. El sombrero ha derivado a una antena por la que se comunica con BASE, el personaje de ayuda que se define más tarde. La escoba es una especie de aspirador con la que destruye virus y errores.

Acierto-Error: El Duende RED_IN

Es el duende de la red. Abre los puertos para hacer posible la comunicación. Tiene aspecto de duende tradicional pero con antenas en las orejas y un trajecillo lleno de herramientas. Si hay acierto RED_IN abre el puerto (ranura) y vemos un conducto luminoso por el que circulan bolitas de colores a gran velocidad, hacer clic sobre él hace que pasemos a otra actividad. Si hay error, cuando RED_IN abre el puerto entran los virus, (representados por insectos robóticos de aspecto amenazante).

Saber mas e información de todo tipo: inicial, ayuda,... : BASE

Es en realidad una base de datos con toda la información necesaria para el viaje. Lo que se visualiza de ella es un holograma en el que hay un paso de datos textuales y numéricos a gran velocidad (fondo negro o azul marino y texto en verde brillante). Después de un par de segundos el flujo de información se detiene en la cuestión de la que se trata en cada momento y BASE ocupa gran parte de la pantalla para transmitir su información.





¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

Base proporciona la información inicial a través de su pantalla holográfica y su voz metalizada. Base explica qué es la web. La describe como la unión de todos los ordenadores que voluntariamente quieren formar parte de ella: se ha hincapié en la posibilidad de colaboración y de cesión de información: al formar parte de la web puedo utilizar los datos de otro ordenador y puedo ofrecer lo que yo tengo.

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Base proporciona la información inicial a través de su pantalla holográfica

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

La Bruja Mega con su sombrero antena se comunica con Base. Base se materializa y ocupando toda la pantalla proporciona la información solicitada.

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Seriaciones gráficas

¿Qué pasa y cómo funciona?

La escena sobre un fondo de una placa difuminado una serie de ordenadores repartidos por la pantalla (cuatro ordenadores), entres ello se ve que pudiera existir una camino (que aparece difuminado) de conecte para ordenador con cada uno de los demás (camino serpenteante).

El ejercicio consiste en que se debe pulsar en primer lugar los dos ordenadores que se quieren conectar. En ese momento se señala de forma más explícita el camino y se muestra una serie de elementos que empiezan a surgir de uno de los elementos (elementos de forma diversa y color diverso según proceda), por el camino hacia el otro mostrando el inicio de una serie. A la vez aparece encima de la escena un cuadro con ejemplos de las formas y colores que se necesiten. Al ser cuatro ordenadores los caminos deben ser seis.

El usuario deberá seguir la serie en cuanto a forma y color, cliqueando en el cuadro de ejemplo en el orden adecuado; al cliquear correctamente aparece en la serie el elemento correspondiente. Si se cliquea incorrectamente también aparece en la serie, pero aumenta de tamaño y hace que la serie realizada hasta ese momento desaparezca.

Al existir la posibilidad de que estén los caminos cruzados cuando se desarrolla el segundo camino o el tercero... al cruzar por el otro camino la pieza de la anterior serie debe poder incorporarse a la serie activa y no es necesario cliquear para incorporarlo.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Si hay acierto de toda la serie ... empieza a fluir datos entre un ordenador y otro.

Y se espera a que el usuario cliquee otros dos ordenadores para iniciar el segundo camino. Si no lo hace en que no estén conectados las parece se mueven y los personajes de desplazan todo ello acompañado de efectos especiales.

Se repite la pregunta hasta cuatro veces con distintos personajes situados en distinto sitio

¿Cuándo se producen errores y cómo se corrigen?

Cuando el elemento de la serie no es correcto aparece en la serie, pero aumenta de tamaño y se volatiliza, haciendo desaparecer los elementos anteriores. Se hace con un sonido electrónico de avería grave. En ese momento Red_in dice: "No podemos conectarnos, te has equivocado, inténtalo otra vez".

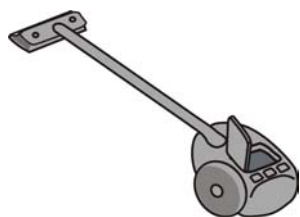
¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando se han completado la serie que forman los seis caminos

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Si en una serie se equivoca el usuario tres veces, aparece automáticamente Base y repite la explicación de forma resumida.

Si la situación descrita ocurre 3 veces, volvemos a la pantalla de introducción y el usuario debe repetir la actividad.





SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Volvemos a la pantalla de introducción y por la manguera de datos aparecen más constante los de un color de terminado. En caso contrario el flujo de datos aparece como en la introducción.

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

Si la actividad ha sido resuelta de forma satisfactoria, aparece La Bruja introduciendo ..."haz clic en la conexión para saber más de la web).

02 SABER MÁS *Historia de la web*

TIPO. (Proceso-fases dependientes)

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva base?

Barra de desplazamiento dos flechas de avance y de retroceso

¿Qué vemos en la diapositiva base?

Una pizarra con fondo verde oscuro tradicional, los dibujos aparecen siempre en blanco como líneas de tiza y muy esquemáticos. En esta primera diapositiva está el título. Este es el escenario común a todas las diapositivas.

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

Se describen las fases principales por las que ha pasado la historia de la web como world wide web, desde la conexión de dos ordenadores, arpaned, etc... Los gráficos se van secuenciando

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

El lenguaje debe ser muy muy sencillo, pero a la vez riguroso en su contenido: es preciso que se hable de los padres de la web, de la primer web-cam, e incluso de la creación de las url o identificación de IP (aunque con un lenguaje asequible)

¿Qué vemos en la diapositiva final?

En la diapositiva final aparecen muchos ordenadores, pequeños conectados y se cientos de pequeños caminos entre uno y otro.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

Movimiento de los elementos y Rollover sobre ellos subrayando lo que proceda

03 Actividad *Servidores web*

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Escenario: Seguimos en la placa base vista como un laberinto. En un punto de este laberinto se encuentra Mega con la Gárgola y en otro punto distante está Red_in.

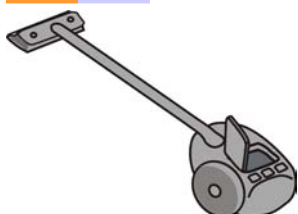
Guía: La Bruja MEGA

Es una ciberbruja, metálica y cableada pero con ropa de tela que mantenga el carácter misterioso que tiene el conjunto del ciclo. El sombrero ha derivado a una antena por la que se comunica con BASE, el personaje de ayuda que se define más tarde. La escoba es una especie de aspirador con la que destruye virus y errores.

Acierto-Error: El Duende RED_IN

Es el duende de la red. Abre los puertos para hacer posible la comunicación. Tiene aspecto de duende tradicional pero con antenas en las orejas y un trajecillo lleno de herramientas. Si hay acierto RED_IN abre el puerto (ranura) y vemos un conducto luminoso por el que circulan bolitas de colores a gran velocidad, hacer clic sobre él hace que pasemos a otra actividad. Si hay error, cuando RED_IN abre el puerto entran los virus, (representados por insectos robóticos de aspecto amenazante).

Saber mas e información de todo tipo: inicial, ayuda, ... : BASE





Es en realidad una base de datos con toda la información necesaria para el viaje. Lo que se visualiza de ella es un holograma en el que hay un paso de datos textuales y numéricos a gran velocidad (fondo negro o azul marino y texto en verde brillante). Después de un par de segundos el flujo de información se detiene en la cuestión de la que se trata en cada momento y BASE ocupa gran parte de la pantalla para transmitir su información.

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

Base proporciona la información inicial a través de su pantalla holográfica y su voz metalizada. Base explica el concepto de servidores web. Los describe como ordenadores potentes que guardan información para que podamos conseguirla en un momento dado

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Base proporciona la información inicial a través de su pantalla holográfica

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

La Bruja Mega con su sombrero antena se comunica con Base. Base se materializa y ocupando toda la pantalla proporciona la información solicitada.

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Rellenar para seguir el camino

¿Qué pasa y cómo funciona?

La escena representa una maya de ordenadores conectados, pero hay algunos más grandes que representan los servidores. Encima de cada servidor debe aparecer un nombre representativo. En primer término nuestro ordenador quedando bien clara la pantalla y un recuadro de texto donde el usuario deberá escribir.

La actividad consiste en buscar un elemento que se va moviendo entre los servidores, Será RED_IN que se muestra en el ordenador adecuado. Si existe camino directo entre nuestro ordenador y el ordenador donde se encuentra RED_In pondremos en nuestro cuadro de texto directamente el nombre del servidor [nombre1] de destino y pulsaremos Enter, si no existe camino directo deberemos buscar el camino más corto, pero entonces deberemos escribir por el orden de los servidores, por donde debe buscarse a RED_In del tipo [nombre1.nombre2]

Al poder contactar con RED_IN éste dará gestos de satisfacción y alegría porque somos grandes detectives.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Si se escribe la secuencia correcta de nombre/s de servidores para encontrar a RED_In Si hay acierto, Red_In cambia de localización y se oye una locución del tipo “A ver si me encuentras ahora”, dejándose ver en el servidor en que esté

¿Cuándo se producen errores y cómo se corrigen?

Si la secuencia de nombre que se introduce es errónea, RED_in le dirá: “Te has equivocado, no estoy en ese servidor” y volverá a pedirle que le localice.

¿Cuándo está resuelta la actividad?

La actividad se resuelve si se ha localizado a RED_In en siete posiciones: tres directas, tres dobles y una triple.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

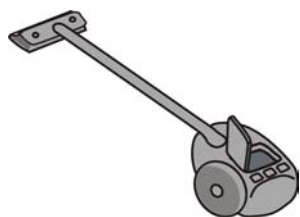
Si el usuario se equivoca tres veces en una localización. RED_IN le dirá: “Debes poner atención y fijarte, a ver si sabes dónde estoy”

Si la situación descrita ocurre 3 veces, volvemos a la pantalla de introducción y el usuario debe repetir la actividad desde el principio.

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Volvemos a la pantalla de introducción y por la manguera de datos aparecen más constante dos





colores determinados. En caso contrario el flujo de datos aparece como estaba al haber cumplimentado la actividad primera.

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

Si la actividad ha sido resuelta de forma satisfactoria, aparece La Bruja introduciendo ...”haz clic en la conexión para saber más de la web).

04 SABER MÁS *Todo bien ordenado*

TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

Una pizarra convencional sobre fondo verde oscuro y una tiza que dibuja de forma gráfica los conceptos a estudiar

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

La tiza dibuja muestra una mesa desordenada y muestra lo difícil que es encontrar alguna hoja importante en esa mesa.

La evolución muestra cómo se complica todo cuando ese papel que nos ha costado encontrar lo tiene que buscar una persona distinta a nosotros, que tiene que ir a una mesa que no es suya y no sabe donde buscar.

La evolución natural es mostrar un archivador estándar en la que se guardan los papeles importantes en subcarpetas y organizados por categorías

El paso de transición hacia las tecnologías en asemejar cómo ese archivador bien ordenado realiza las mismas funciones que un servidor, en el que muchas personas pueden ir a buscar información ... esa búsqueda se realiza por medio de los programas específicos llamados navegadores.

Sería bueno describir cómo en ocasiones los servidores (los archivadores) no están abiertos a todos sino que necesitan una llave para poder acceder a ello, una clave para tener acceso a ellos. Son los servidores con entrada identificada

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

Tal y como queda descrito en la modificación de la diapositiva n 1.

¿Qué vemos en la diapositiva final?

La pizarra se queda vacía, pasa a convertirse en semitransparente con carácter holográfico y poco a poco desaparece

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

La desaparición de la pizarra.

05 Actividad *Estructura cliente-servidor-dominios*

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

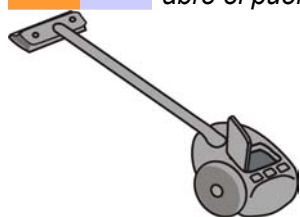
Escenario: Seguimos en la placa base vista como un laberinto. En un punto de este laberinto se encuentra Mega con la Gárgola. Red_in no está

Guía: La Bruja MEGA

Es una ciberbruja, metálica y cableada pero con ropa de tela que mantenga el carácter misterioso que tiene el conjunto del ciclo. El sombrero ha derivado a una antena por la que se comunica con BASE, el personaje de ayuda que se define más tarde. La escoba es una especie de aspirador con la que destruye virus y errores.

Acierto-Error: El Duende RED_IN

Es el duende de la red. Abre los puertos para hacer posible la comunicación. Tiene aspecto de duende tradicional pero con antenas en las orejas y un trajecillo lleno de herramientas. Si hay acierto RED_IN abre el puerto (ranura) y vemos un conducto luminoso por el que circulan bolitas de colores a gran





velocidad, hacer clic sobre él hace que pasemos a otra actividad. Si hay error, cuando RED_IN abre el puerto entran los virus, (representados por insectos robóticos de aspecto amenazante).

Saber mas e información de todo tipo: inicial, ayuda,... : BASE

Es en realidad una base de datos con toda la información necesaria para el viaje. Lo que se visualiza de ella es un holograma en el que hay un paso de datos textuales y numéricos a gran velocidad (fondo negro o azul marino y texto en verde brillante). Después de un par de segundos el flujo de información se detiene en la cuestión de la que se trata en cada momento y BASE ocupa gran parte de la pantalla para transmitir su información.

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

Base proporciona la información inicial a través de su pantalla holográfica y su voz metalizada.

Base repite el concepto de servidores web, pero añade el concepto de dominio, como estructura en la que se organizan los servidores. Los describe como ordenadores potentes organizados que guardan información para que podamos conseguirla en un momento dado

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Base proporciona la información inicial a través de su pantalla holográfica

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

La Bruja Mega con su sombrero antena se comunica con Base. Base se materializa y ocupando toda la pantalla proporciona la información solicitada.

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Rellenar para seguir el camino

¿Qué pasa y cómo funciona?

La escena representa varias capas de mayas de ordenadores conectados, pero hay algunos más grandes que representan los servidores. Encima de cada servidor debe aparecer un nombre representativo; Encima de la capa aparecerá el dominio correspondiente en una pestaña que deja ver las demás pestañas: Debe haber cuatro capas y los dominios que se sugieren son: com, org, net y edu En primer término nuestro ordenador quedando bien clara la pantalla y un recuadro de texto donde el usuario deberá escribir.

La actividad consiste en buscar un elemento que se va moviendo entre los servidores, Será RED_IN que se muestra en el ordenador adecuado como en la actividad anterior. Si existe camino directo entre nuestro ordenador y el ordenador donde se encuentra RED_In pondremos en nuestro cuadro de texto directamente el nombre del servidor junto al dominio (capa en la que se encuentra [nombre1.dominio] de destino y pulsaremos Enter, si no existe camino directo deberemos buscar el camino más corto, pero entonces deberemos escribir por el orden de los servidores y su dominio, por donde debe buscarse a RED_In del tipo [nombre1.nombre2.dominio]

El usuario debe buscar entre las distintas capas para encontrar dónde se encuentra RED_IN, en ese momento escribirá la secuencia en su cuadro de texto

Al poder contactar con RED_IN éste dará gestos de satisfacción y alegría porque somos grandes detectives.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Hay acierto al escribir la secuencia correcta de nombre/s de servidores y dominio para encontrar a RED_In

Si hay acierto, Red_In cambia de localización y se oye una locución del tipo “A ver si me encuentras ahora”. El usuario deberá buscar entre los dominios. RED_In estará visible en la capa determinada.

¿Cuándo se producen errores y cómo se corrigen?

Si la secuencia de nombre que se introduce es errónea, RED_in le dirá: “Te has equivocado, no estoy ahí” y volverá a pedirle que le localice.

¿Cuándo está resuelta la actividad?

La actividad se resuelve si se ha localizado a RED_In en siete ocho: tres directas, tres dobles y dos



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



triple (combinados en los cuatro dominios).

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Si el usuario se equivoca tres veces en una localización. RED_IN le dirá: "Debes poner atención y fijarte, a ver si sabes dónde estoy"

Si la situación descrita ocurre 3 veces, volvemos a la pantalla de introducción y el usuario debe repetir la actividad desde el principio.

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Volvemos a la pantalla de introducción y por la manguera de datos aparecen más constante tres colores determinados. En caso contrario el flujo de datos aparece como estaba al haber cumplimentado la anterior actividad.

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

Si la actividad ha sido resuelta de forma satisfactoria, aparece La Bruja introduciendo ..." haz clic en la conexión para saber más de la web).

06 SABER MÁS *Trabajamos en pandilla*

TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

Una pizarra convencional sobre fondo verde oscuro y una tiza que dibuja de forma gráfica los conceptos a estudiar

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

La tiza dibuja una maya de ordenadores y describe como los ordenadores se unen en dominios. Debe explicar también los grandes nombres de dominio: los locales y los genéricos. Para los locales, en primer lugar hará una descripción del dominio de España, después de otros cercanos, Francia: fr, Reino Unido, United Kingdon: uk, Italia, it, después parecerá un mapa de la Unión europea con los dominios locales de sus países. Seguidamente el mapa se hará más pequeño y aparecerán los dominios más conocidos del resto del mundo.

Se explicará que ese es una forma de agrupamiento, pero que existen otros como son los dominios genéricos: tipo com, org, edu, net, info, tv ...

Se explicará igualmente

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

Tal y como queda descrito en la modificación de la diapositiva n 1.

¿Qué vemos en la diapositiva final?

La pizarra se queda vacía, pasa a convertirse en semitransparente con carácter holográfico y poco a poco desaparece

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

La desaparición de la pizarra.

07 Actividad *El Navegador*

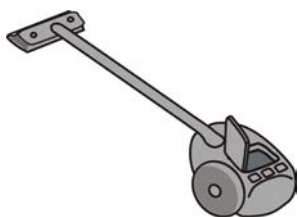
ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Escenario: Seguimos en la placa base vista como un laberinto. En un punto de este laberinto se encuentra Mega, la Gárgola y Red_in cada uno en un extremo de la pantalla.

Guía: La Bruja MEGA

Es una ciberbruja, metálica y cableada pero con ropa de tela que mantenga el carácter misterioso que tiene el conjunto del ciclo. El sombrero ha derivado a una antena por la que se comunica con BASE, el





personaje de ayuda que se define más tarde. La escoba es una especie de aspirador con la que destruye virus y errores.

Acierto-Error: El Duende RED_IN

Es el duende de la red. Abre los puertos para hacer posible la comunicación. Tiene aspecto de duende tradicional pero con antenas en las orejas y un trajecillo lleno de herramientas. Si hay acierto RED_IN abre el puerto (ranura) y vemos un conducto luminoso por el que circulan bolitas de colores a gran velocidad, hacer clic sobre él hace que pasemos a otra actividad. Si hay error, cuando RED_IN abre el puerto entran los virus, (representados por insectos robóticos de aspecto amenazante).

Saber mas e información de todo tipo: inicial, ayuda, ... : BASE

Es en realidad una base de datos con toda la información necesaria para el viaje. Lo que se visualiza de ella es un holograma en el que hay un paso de datos textuales y numéricos a gran velocidad (fondo negro o azul marino y texto en verde brillante). Después de un par de segundos el flujo de información se detiene en la cuestión de la que se trata en cada momento y BASE ocupa gran parte de la pantalla para transmitir su información.

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

Base proporciona la información inicial a través de su pantalla holográfica y su voz metalizada.

Base explica que para visualizar los documentos que están en un servidor utilizamos un navegador. Explica cuáles son los elementos fundamentales de un navegador: menú, barra de dirección, marcadores, histórico, etc...

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Base proporciona la información inicial a través de su pantalla holográfica

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

La Bruja Mega con su sombrero antena se comunica con Base. Base se materializa y ocupando toda la pantalla proporciona la información solicitada.

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Seleccionar respuesta acertada

Arrastrar y soltar

¿Qué pasa y cómo funciona?

La escena representa una placa-laberinto con elementos móviles. Aparecen los personajes dentro del laberinto. La Bruja MEGA dice: "Vamos a ver muchas interesantes en Internet. Para hacerlo necesitamos un navegador. Supongo que sabes cómo funciona".

Aparece una página de un Navegador estándar similar a la que presenta Base en la introducción. A continuación van apareciendo las indicaciones para descubrir cuáles son sus elementos:

1 ¿Dónde debes escribir la dirección de la página web que quieres leer?

La respuesta debe ser la barra de dirección Al cliquear se debe cargar una página con elementos motivadores para el grupo de edad de los usuarios . La página debe tener vínculos de hipertexto visibles.

2 ¿Si seguir navegando, qué debes hacer?

La respuesta debe ser 'volver a escribir otra dirección o pulsar sobre un hiperenlace. Se vuelve a cargar la nueva página.

Esta operación se debe realizar dos veces más para que se carguen, al meno, cuatro paginas.

3 Ve a las páginas que has visto antes.

La respuesta debe pulsar el botón atrás.

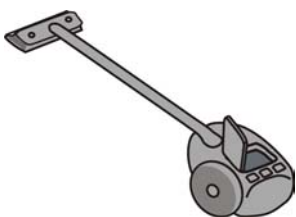
4 Vuelve a la última página.

La respuesta debe ser pulsar el botón Adelante'

5 Guarda la página que te interesa en tus marcadores o favoritos

La respuesta será pulsar el botón de favoritos y guardarlo.

6 Ahora mira por donde navegaste





La respuesta será pulsar histórico

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Si hay acierto, la pantalla cambia a la pregunta siguiente con un sonido de acierto

¿Cuándo se producen errores y cómo se corrigen?

Cuando hay error se oye un sonido electrónico de avería grave y aparece un virus electrónico voraz devorando una parte de la placa. En ese momento la Bruja Mega prepara su escoba-aspiradora de virus y dice: "Estamos perdidos, te está costando demasiado tiempo y los virus nos van a devorar. Vuelve a intentarlo".

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando se ha respondido correctamente a todas las cuestiones

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Si en una pregunta se responde dos veces de forma errónea, aparece automáticamente Base y repite la explicación de forma resumida introduciendo la locución con alguna expresión del tipo: "Debes poner atención y fijarte en <objeto o icono> que debes seleccionar para <esta acción>"

Si la situación descrita ocurre 3 veces, volvemos a la pantalla de introducción y el usuario debe repetir la actividad desde el principio.

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Volvemos a la pantalla de introducción y por la manguera de datos aparecen más constante los cuatro colores del "chorro". En caso contrario el flujo de datos aparece como estaba al haber cumplimentado la anterior actividad.

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

Si la actividad ha sido resuelta de forma satisfactoria, aparece La Bruja introduciendo ..."haz clic en la conexión para saber más de la web).

08 SABER MÁS *Supernavegador.*

TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

Una pizarra convencional sobre fondo verde oscuro y una tiza que dibuja de forma gráfica los conceptos a estudiar

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

La tiza dibuja en esquema la pantalla del navegador y muestra nuevas potencialidades: Entre ellas cabe citar:

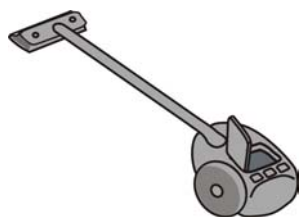
- Apertura de varias pantallas de navegador (Tipo IE) . Apertura de varias pestañas (tipo Firefox)
- Explica igualmente el botón de Home
- Botón actualizar
- Botón detener
- Opción de tamaño de texto.
- Opción de pantalla completa
- Opción de guardar como

...

La última opción será la de ver código fuente de la página, pero sin darle importancia, pues se tratará en el tercer ciclo. Lo que se pretende es que el alumno se dé cuenta de que debajo de lo que se ve (bonito) hay otros elementos que lo construyen.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

Tal y como queda descrito en la modificación de la diapositiva n 1.



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



¿Qué vemos en la diapositiva final?

La pizarra se queda vacía, pasa a convertirse en semitransparente con carácter holográfico y poco a poco desaparece

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

La desaparición de la pizarra.

09 Creación digital *Merchandising de mi web*

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

Creación un separador de hojas de libro con imagen apropiada y la dirección imaginaria de nuestra página web.

¿A qué materiales se da acceso para su elaboración?

A una plantilla en la que se pueden seleccionar una imagen de una serie.

¿Qué instrucciones se proporcionan?

Seguidamente preguntará en qué colegio estudia, de que curso es, y como se llama. El resultado es que se compondrá uno sencillo separador de hojas con la imagen seleccionada y la dirección web:

<http://www.micolegio.edu/tercero/nombre.html>

El producto debe poder imprimirse para plastificarse si se quiere utilizarse.

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

La propuesta es que salgamos a la azotea

