



OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- 01 Enseñar a los alumnos las posibilidades comunicativas de los distintos tipos de teléfonos
- 02 Descubrir los servicios básicos que complementan la telefonía
- 03 Interiorizar las diferencias funcionales entre la telefonía móvil y la telefonía fija
- 04 Percibir los contenidos básicos de la mensajería icónica

ESTRUCTURA

- | | | |
|----|--------------|-------------------------------------|
| 00 | Introducción | |
| 01 | Actividad | Telefonía fija vs telefonía móvil 1 |
| 02 | Saber Más | Comunicación a distancia |
| 03 | Actividad | Telefonía fija vs telefonía móvil 2 |
| 04 | Saber Más | Usando el teléfono |
| 05 | Actividad | Voz y mensajes: lenguaje icónico |
| 06 | Saber Más | Enviando mensajes |
| 07 | Manualidad | Tu primer móvil |

SECUENCIACIÓN DE ACTIVIDADES

Lineal

Elección

00 INTRODUCCIÓN

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Vista general del vestíbulo del edificio inteligente. Es una estancia amplia y despejada. El diseño general de los elementos es geométrico y vanguardista. Al fondo y en el centro se encuentra la puerta del ascensor, al lado de la puerta un directorio con tres iconos Comunicación unos auriculares

Internet dos ordenadores conectados con una línea de datos por los que pasa un destello Telefonía un sencillo teléfono móvil ,

A la derecha de la escena, un mostrador de Recepción con una recepcionista, (quizá Isabel??) que atiende a un ordenador y un teléfono. Detrás de ella varios monitores de vigilancia muestran la entrada y otras partes del edificio, escaleras, despachos... En la esquina superior izquierda de la escena se ve una cámara de vigilancia que se mueve haciendo un barrido del vestíbulo.

A la izquierda, una gran cristalera a través de la cual se ve una sala de trabajo con grandes máquinas computadores (en forma de cubo con botones intermitentes rojos y verdes) atendidas por robots (pequeñas autómatas formados por una semiesfera con ruedas y brazos, 1 ó 2 serán suficientes) (croquis en material de apoyo)

Un robot atraviesa la escena de izquierda a derecha. Va cargado con documentos (avanza de perfil, los brazos paralelos sostienen un montón de documentos apilados que sobrepasa la altura del robot)

Ruido tecnológico, sonidos bip en segundo plano, ruido de engranajes acompañando al robot. La recepcionista mira al usuario y dice:

HOLA, ESTÁS EN UN EDIFICIO INTELIGENTE. EL PROFESOR CONECTA TE ESTÁ ESPERANDO

La recepcionista vuelve a su trabajo en el ordenador. Por la izquierda aparece el Profesor





Conecta, lleva un maletín en la mano izquierda, un móvil colgado al cuello y en la mano derecha bien visible, un mando a distancia, deja el maletín en el suelo, se vuelve hacia el usuario y dice:

VAYA, VEO QUE TE INTERESA LA TECNOLOGÍA.

Por la derecha aparece el robot que regresa con un montón de cajas y papeles, tropieza con el maletín del profesor Conecta, hace una cabriola, la carga se desparrama por el escenario. El robot queda quieto y abatido a la derecha del Profesor Conecta. De vez en cuando suspira. El Profesor Conecta dice:

ANTES DE EMPEZAR LA VISITA TENEMOS QUE AYUDAR A ROBI A RECOGER SUS COSAS.

Destreza: arrastrar y soltar El alumno deberá arrastrar los objetos hasta el robot que cuando recibe el primer objeto cambia de actitud, sonríe, se pone de perfil hacia la izquierda y levanta los brazos.

Si el usuario no comienza en 10 segundos, el Profesor Conecta dice:

PINCHA CON EL RATÓN CADA UNA DE LAS CAJAS DE ROBI Y LA ARRASTRAS SOBRE ÉL. Cuando los objetos están en los brazos del robot, éste con un bip se pone en marcha hacia la izquierda de la pantalla y desaparece. El Profesor se dirige al usuario y dice:

¿COMENZAMOS LA VISITA? PARA RECORRER ESTE EDIFICIO, NECESITAMOS UN MANDO A DISTANCIA DE ÚLTIMA TECNOLOGÍA

DESARROLLO

¿Qué pasa?

Un robot atraviesa la escena de izquierda a derecha. Va cargado con documentos (avanza de perfil, los brazos paralelos sostienen un montón de documentos apilados que sobrepasa la altura del robot)

Ruido tecnológico, sonidos bip en segundo plano, ruido de engranajes acompañando al robot.

La recepcionista mira al usuario y dice:

HOLA, ESTÁS EN UN EDIFICIO INTELIGENTE. EL PROFESOR CONECTA TE ESTÁ ESPERANDO

La recepcionista vuelve a su trabajo en el ordenador. Por la izquierda aparece el Profesor Conecta, lleva un maletín en la mano izquierda, un móvil colgado al cuello y en la mano derecha bien visible, un mando a distancia, deja el maletín en el suelo, se vuelve hacia el usuario y dice:

VAYA, VEO QUE TE INTERESA LA TECNOLOGÍA.

Por la derecha aparece el robot que regresa con un montón de cajas y papeles, tropieza con el maletín del profesor Conecta, hace una cabriola, la carga se desparrama por el escenario. El robot queda quieto y abatido a la derecha del Profesor Conecta. De vez en cuando suspira. El Profesor Conecta dice:

ANTES DE EMPEZAR LA VISITA TENEMOS QUE AYUDAR A ROBI A RECOGER SUS COSAS.

Destreza: arrastrar y soltar El alumno deberá arrastrar los objetos hasta el robot que cuando recibe el primer objeto cambia de actitud, sonríe, se pone de perfil hacia la izquierda y levanta los brazos.

Si el usuario no comienza en 10 segundos, el Profesor Conecta dice:

PINCHA CON EL RATÓN CADA UNA DE LAS CAJAS DE ROBI Y LA ARRASTRAS SOBRE ÉL. Cuando los objetos están en los brazos del robot, éste con un bip se pone en marcha hacia la izquierda de la pantalla y desaparece. El Profesor se dirige al usuario y dice:

¿COMENZAMOS LA VISITA? PARA RECORRER ESTE EDIFICIO, NECESITAMOS UN MANDO A DISTANCIA DE ÚLTIMA TECNOLOGÍA



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. Sólo se encuentran activos los 3 botones grandes (croquis en material de apoyo)

¿DÓNDE QUIERES IR? HAZ CLIC SOBRE UN BOTÓN

Si el usuario no decide se repite la locución cada 8 segundos.

Al pasar el cursor por cada uno de los 3 botones principales, éste aumenta ligeramente de tamaño y se oye el título del OA. La entrada a cada uno de los OAs es a través del mando:

- Botón rojo: OA1, COMUNICACIÓN. (Escena en el vestíbulo, escenario similar a este)
- Botón azul: OA2, INTERNET. (Escena en el despacho del Profesor Conecta).
- Botón verde: OA3, TELEFONÍA. (Escena en el ascensor)

En un primer momento solo están activos los botones grandes. Sólo cuando se entra en un OA se activan los botones correspondientes a las actividades de ese OA.

01 Actividad Telefonía fija vs telefonía móvil 1

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Nos dirigimos al ascensor, la puerta se abre y ...el mando se integra "perfectamente" dentro del panel de mando del ascensor (como los antiguos televisores ITT)

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

La acción va acompañada de algunos sonidos de bits

Sonidos de bits que acompañan la integración del mando en el ascensor

Encima del panel de control del ascensor aparece un teléfono fijo (obligatorio), no bidireccional, .. un teléfono con todas las teclas y una sencilla pantalla, y encima una sirena pequeña apagada

Las puertas se cierran (no las vemos, pero sí escuchamos el sonido):

Sonido de puertas cerrándose y el ascensor empieza a moverse. Primero unos suaves movimientos y de repente un movimiento brusco: el ascensor se ha estropeado.

Suena un leve zumbido y en el panel de control del ascensor se ve una luz de sirena amarilla.

En ese momento se descuelga el teléfono que hay encima de los botones de pisos para pedir ayuda.

Se escucha la voz del Profesor Conecta que nos dice:

"PC: No te preocupes, no tengas miedo, en breves momentos el ordenador central solucionará el problema. Mientras esperamos, podemos jugar a un juego sobre teléfonos"

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Con un simple fundido la pantalla se divide en dos, en un escenario neutro

Se escucha la voz del Profesor Conecta que dice:

"Arrastra el teléfono que puedas utilizar en cada momento al dibujo correspondiente.

Recuerda que hay escenas en que puedes utilizar varios teléfonos."





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

En ese momento, el botón de ayuda con el Profesor Conecta será zona sensible. Al hacer clic sobre ese botón durante esta actividad, el PC dirá:

"Pulsa con el botón izquierdo del ratón en el teléfono con el que puedes llamar según el dibujo. Deja el botón pulsado sobre el teléfono y arrástralo hasta el dibujo".

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

... La actividad es de asociación. Por una parte aparecen sencillas escenas de forma aleatoria y en la otra aparece tres sencillos logos de teléfonos (teléfono público, teléfono de sobre mesa y teléfono móvil) que hay que arrastrar a la escena según corresponda. Cada escena se valida con un número determinado de teléfonos: ninguno, uno, dos o tres, según corresponda).

¿Qué pasa y cómo funciona?

Escena 1.1

Escena de montaña: un río, montaña de fondo, árboles y pajarillos cantando

Valida : Teléfono Móvil

Escena 1.2

Salón de una casa en que se vea un teléfono encima de una mesa

Valida: Teléfono de sobremesa y Teléfono Móvil

Escena 1.3

Escena que representa un museo; cuadros y estatuas.

Valida: Teléfono de cabina y Móvil

Comentario : En esta escena el resultado es que no se podrá asociar ningún teléfono... pero al pasar el ratón por la puerta del museo se activará dando pie a que se cliquee y se mueva la escena a la puerta del museo en la calle (lugar donde aparecerá un teléfono público sobre un poste). En ese momento la nueva escena validará la utilización del teléfono móvil o el tlf. Público

Escena 1.4

Parque de atracciones con tiovivo y coches de choque. Se verá un tlf público

Valida: Teléfono tipo público y Teléfono Móvil

Escena 1.5

Parque de juegos con tobogán y columpios, se verá un teléfono público

Valida: Teléfono tipo público y Teléfono Móvil

Escena 1.6

Escena con una carrera ciclista y un ciclista que ha pinchado

Valida: Teléfono Móvil

Escena 1.7

Playa con sombrillas y niños corriendo con flotador. Se verá un teléfono público

Valida: Teléfono público y Teléfono Móvil

Escena 1.8

Escena con una carrera ciclista y un ciclista que ha pinchado

Valida: Teléfono tipo público y Teléfono Móvil

Escena 1.9

Tienda de juguetes. Junto a la caja registradora aparecerá un teléfono privado

Valida: Teléfono de sobremesa y Teléfono Móvil

Escena 1.10





Calle de ciudad con tiendas y postes de tlf. Público
Valida: Teléfono tipo público y Teléfono Móvil.

Escena 1.11

Escena de alta montaña. Niños con mochila y gorro.

Valida: Teléfono Móvil .

Comentario: En esta escena el resultado es que no se podrá asociar ningún teléfono. Cuando se intente mover el teléfono móvil peque_bit nos dirá que no hay cobertura. Y nos comentará que hay ocasiones en que tampoco se puede utilizar el teléfono móvil ... porque no hay cobertura o nos hemos quedado sin batería ... eso no le ocurre a un teléfono fijo. Y pasará a la siguiente escena

Escena 1.12

Vestíbulo de un hotel con amplia recepción. Se debe ver un tlf. público

Valida: Teléfono tipo público y Teléfono Móvil.

Escena 1.13

Fiesta de cumpleaños de un niño con hamburguesas y globos. Se verá un tlf. público

Valida: Teléfono tipo público y Teléfono Móvil .

Escena 1.14

Dentro de un cine viendo una película infantil.

Valida: Teléfono tipo público y Teléfono Móvil..

Comentario: En esta escena el resultado es que no se podrá asociar ningún teléfono... pero al pasar el ratón por la puerta del cine se activará dando pie a que se cliquee y se mueva la escena a la puerta de la sala (dando vista a un gran pasillo con un teléfono público). En ese momento la nueva escena validará la utilización de los dos teléfonos

Escena 1.15

Mercado de frutas con teléfono público.

Valida: . Teléfono tipo público y Teléfono Móvil .

Escena 1.16

Campo de fútbol señores animando a un equipo

Valida: . Teléfono Móvil.

Escena 1.17

Habitación de un niño con juguetes libros de lectura. Aparecerá un tlf inalámbrico encima de la mesa

Valida: Teléfono fijo y Teléfono móvil.

Escena 1.18

Dentro de un autocar, como si los niños fueran de excursión

Valida: . Teléfono Móvil.

Escena 1.19

La escena representa el interior de un tren de alta velocidad. Debe verse una cabina telefónica. Y en el cielo un satélite.

(La escena puede partirse de una imagen externa del tren de alta velocidad con montañas, la vía, el cielo y el satélite y meterse la escena dentro del propio tren, pero viéndose el satélite por la ventana)

Valida: . Teléfono móvil y Teléfono tipo público.

Aparecerá P_B diciendo

"No te sorprendas, hay tecnología para que un tren tenga teléfono público ... la voz se transmite utilizando los satélites

Escena 1.20

Una clase de un colegio. Aparecen los pupitres y los alumnos escuchando al profesor en



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

Primer ciclo

T.I.C.

Telefonía móvil



pie junto a la pizarra.

Valida: Teléfono de sobremesa de un despacho.

Comentario: En esta escena el resultado es que no se podrá asociar ningún teléfono... pero al pasar el ratón por la puerta de la clase se activará dando pie a que se cliquee y se mueva la escena al pasillo y se mueva la acción hasta un teléfono de sobremesa en un despacho. En ese momento la nueva escena validará la utilización del teléfono.

Comentario del asesor La actividad debe mostrar al niño las limitaciones de la telefonía fija frente a las posibilidades de la telefonía móvil. Además hay un objetivo actitudinal pues hay lugares donde no se debe utilizar el teléfono

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Peque_bit te va diciendo si aciertas o te equivocas o te anima si tardas mucho o necesitas ayuda. Salvo las excepciones que se indican según escenas, sus mensajes son:

ACIERTO "¡Muy bien!. ¿A ver si sabes qué teléfono se puede usar en el siguiente lugar?"

Al acertar se pasa a la siguiente escena.

La ordenación se presenta escena por escena y es de tipo CONTENEDOR. Se arrastra un teléfono (de los tres de la colección, público, móvil o de sobremesa) al elemento único (escenario dibujado).

Si no es correcto, el teléfono vuelve a su lugar de origen y salta Peque-Bit con mensaje de error.

Si es válido, el teléfono suena junto a la escena, aparece Peque-Bit con su mensaje de acierto, el teléfono vuelve a su sitio y la escena dibujada desaparece y se cambia por la siguiente.

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

Peque_bit te va diciendo si aciertas o te equivocas o te anima si tardas mucho o necesitas ayuda. Salvo las excepciones que se indican según escenas, sus mensajes son:

ERROR "Ummm... no es correcto. Prueba con otro teléfono".

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Al terminar una secuencia de seis escenas **aleatorias** se vuelve al ascensor.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Si hay un tiempo específico sin actividad

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Al volver al ascensor

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

Y se oye la voz del Profesor Conecta que dice:

"El ordenador central ya ha solucionado la avería"

Se abren las puertas y volvemos al vestíbulo del edificio de telecomunicaciones Aparece el PC que nos pregunta:

¿ Y ahora, a dónde quieres ir?

02 SABER MÁS *Comunicación a distancia*

TIPO. (Evolución-momentos independientes)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

0 pantalla en verdes oscuro ... pizarra convencional

1 a voz del saber más(locución): Siempre hemos tenido la necesidad de comunicarnos a distancia.





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

Imagen: imagen de un indio haciendo con una hoguera sobre una colina haciendo señales de humo. El indio se empequeñece, se abre el plano y se ve a otro indio oteando el horizonte y viendo las señales realizadas por el primer.

Fundido en verde

1 b Un marinero iza una serie de banderas, se abre el plano y desde otro barco otro marinero con un catalejo observando las banderas. Se abre más el plano y aparece un tercer barco que tiene una bandera convencional y en un momento dado la quitan y pone la bandera pirata. Fundido en verde

1 c Unos soldados sobre un sobre una muralla con grandes espejos (tipo escudo) reflejan el sol, se abre el plano y se ve a los soldados de una ciudad alejada observando las señales. Fundido el verde

1 d Aparece un incendio en un bosque, se abre el plano y aparece la torre de una iglesia con las campanas repicando; se abre más el plano y se ve al otro lado los campos de labranza, la gente deja de realizar su tarea y sale corriendo hacia el fuego.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

Descrito en cómo se modifica

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

Voz se saber más

Desde el descubrimiento de la electricidad la comunicación a distancia se ha desarrollado mucho.

1 e Locución: primero con el telégrafo.

Aparece un señor sentado a una mesa pulsando un telégrafo. Se abre el plano y se ve como del telégrafo salen unos cables por donde van puntos y rayas que va a unos postes y de poste en poste (movimiento de postes) hasta llegar a otro pueblo y a otro telégrafo. Otro oficinista convierte los puntos y rayas en un mensaje

Locución: utilizaban un alfabeto a base de puntos y rayas para construir los mensajes

1 f Y después con la telefonía

Una señora (vestimenta antigua) va su aparato telefónico, descuelga el auricular (de los antiguos ... antiguos) carga el emisor (vueltas a la manivela) y se pone a hablar con la telefonista.

1 g Otra señora, algo más moderna, con un teléfono con marcación realiza una llamada. Se abre el plano y otra señora coge el teléfono.

1 h. Un señora va andando por la calle coge su móvil y realiza una llamada. Se abre el plano y se ve que las ondas van a una antena, de la antena a una estación base, de la estación base a un satélite y se centra en foco en un tren de alta velocidad donde un señor descuelga su móvil.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 2?

Descrito en cómo se modifica

¿Qué vemos en la diapositiva final?

Fundido en verde: disolución de la pantalla de saber más.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

--



03 Actividad Telefonía fija vs telefonía móvil 2

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Al pulsar el botón "dos" de TELEFONÍA MÓVIL (junto al logo de telefonía móvil), El Profesor Conecta nos dice:

Buena elección. Has elegido la centralita de comunicaciones del edificio. Te dejo en manos de Chema y Peque-Bit.

Nos dirigimos al ascensor, la puerta se abre y al entrar se produce un fundido que nos muestra la puerta del ascensor abriéndose y nosotros saliendo.

Nos hayamos en una sala con armarios grandes tipo centralitas, pero más grandes, cables que llegan a los armarios y puntos de acceso móvil encima (más grande que los habituales) también es adecuado que aparezcan luces pequeñas rojas, verdes y amarillas iluminándose de vez en cuando.

Sonidos suaves de bits de vez en cuando

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

Aparece Chema que se presenta (es idéntico al asesor de contenidos del Equipo M con el mismo nombre).

- Hola soy Chema, el encargado de las telecomunicaciones del edificio.

Voy a enseñarte cómo funciona la centralita del edificio con la ayuda de P_B

Aparece en la esquina superior derecha Peque_bit con unos auriculares y un micrófono (como una telefonista)

Chema - Esta centralita dirige las llamadas que realizamos y distribuye las llamadas que recibimos.

En tu casa ocurre lo mismo, pero la centralita es mucho más grande y se encuentra lejos. Dirige y distribuye las llamadas de muchas familias.

P_B: Si alguien marca tu número de teléfono ... la llamada termina en tu casa y sólo en tu casa y tu teléfono suena para que puedas contestar.

Chema - Si no estás puede guardar el mensaje en tu contestador automático o como lo llaman ahora en tu buzón de voz

P_B Y si has dicho a tu centralita que te has ido de vacaciones, puede dirigir la llamada a tu residencia en la playa.

Chema: Vamos a ver como se hace una llamada telefónica. Toma esta agenda y llama a quien yo te diga.

Chema le entrega una agenda

Comentario del asesor Es una actividad para enseñar a los niños a llamar por teléfono según corresponda.

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

La pantalla se divide en tres partes. A la izquierda la sencilla agenda en que aparece en la lengüeta superior la cara del PC, de la recepcionista y de Chema. Y según cliqueemos en ella se abre la página y nos muestra con tres sencillos dibujos el teléfono de la oficina, el móvil y el de casa. Junto a los dibujos no aparece todavía el número

Más al centro aparece un tlf con una pantalla con las teclas de los números grandes: también pueden aparecer otras teclas como R o incluso M o alguna otra, pero están desactivados. Por supuesto las teclas de llamar y colgar





A la derecha, como en una lupa, van apareciendo las escenas que se describen más adelante de forma aleatoria

El alumno primero clikeará en la imagen del destinatario que corresponda para que se abra la página de la agenda que corresponda y tras pulsar el dibujo del tlf fijo, móvil o de casa empezarán a aparecer los nueve números. Uno por uno. (al aparecer el primer número se activan las teclas numéricas del teléfono del centro). Primero aparecerá el primero parpadeando ... el alumno deberá pulsarlo en el tlf del centro de la pantalla e irá apareciendo en la pantalla del teléfono del ascensor. Una vez pulsado correctamente se quedará fijo y aparecerá el segundo parpadeando en la agenda... tras pulsar el segundo se seguirá. Una vez pulsados los nueve es necesario que se pulse la tecla de llamada (tlf verde) y la lupa aumentará

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

En ese momento, el botón de ayuda con el Profesor Conecta será zona sensible. Activo para poder hacer clic sobre ese botón durante esta actividad.

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Creo que la podemos catalogar , dentro de la propuesta de interacciones como **Rellenar huecos II (8)**

Mostrará la escena de una conversación telefónica figurada en la que le digamos que estamos aprendiendo a realizar llamadas telefónicas.

¿Qué pasa y cómo funciona?

Escena 2.1

. PC en su despacho

Escena 2.2

. PC subiendo por la escalera

Escena 2.3

. PC a la entrada del edificio inteligente

Escena 2.4

. PC en el vestíbulo hablando con la recepcionista

Escena 2.5

. PC en el garaje del edificio

Escena 2.6

. PC en su casa con pantuflas

Escena 2.7

. Casa de PC, pero vacía

Escena 2.8

. PC en un centro de investigación submarina. Se deben ver los peces

Escena 2.9

. Recepcionista en la recepción

Escena 2.10

. Recepcionista archivando unidades removibles de disco en una biblioteca

Escena 2.11

. Rcp en su casa.

Escena 2.12

. Rcp en el mercado

Escena 2.13

. Rcp en la piscina





Escena 2.14

. Recepción vacía sin la recepcionista...

Escena 2.15

. Chema en la mesa junto a la centralita

Escena 2.16

. Chema haciendo deporte en una pista de atletismo

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Peque_bit dará los aciertos, diciendo el nombre del número una vez que el alumno lo haya pulsado correctamente o nos orientará si no es ese el teléfono que tenemos que pulsar.

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

Peque_bit dará los aciertos, diciendo el nombre del número una vez que el alumno lo haya pulsado correctamente o nos orientará si no es ese el teléfono que tenemos que pulsar.

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Tras cuatro escenas o llamadas, nos despediremos de Chema, "Muchas gracias por todo lo que hemos aprendido"

Hay varias escenas en que al pulsar los nueve números (es importante este dato pues se debe familiarizar a los alumnos con la cadencia de números telefónicos de nuestro sistema) aparecerá el buzón de voz o el contestador telefónico, con voz de Peque_bit. **(INTRODUCCIÓN A LA COMUNICACIÓN DIFERIDA)**. Incluso podemos llamar a la casa de PC vacía y aparecer en la lupa PC en una casa de montaña y nos dice que ha activado el desvío de llamadas, por eso yo le he llamado a su casa, pero la recibe en la montaña. También cuando PC está en el garaje la escenificación se oirá mal y en ese momento nos dirá P_B que hay mucho ruido pues la cobertura es mala.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Si pasado un tiempo específico no hay actividad ... ésta se resuelve sola

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Volveremos al ascensor y tras un fundido volveremos a la escena neutra

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

Se abren las puertas y volvemos al vestíbulo del edificio de telecomunicaciones Aparece el PC que nos pregunta:

¿ Y ahora dónde quieres ir?

04 SABER MÁS Usando el teléfono

TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

0 Pantalla en verde

2 a La utilización de los teléfonos también tiene sus reglas:

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

Aparece el salón de una casa con un teléfono sonando

Locución: Si llaman a tus padres al teléfono fijo de casa y están en la compra, no podrán hablar con ellos

2 b el teléfono fijo empieza una locución de contestador.





Locución: Pero puedes tener un contestador automático. En ese caso cuando lleguéis a casa podréis escuchar el mensaje.

Fundido en verde

2 c Locución: Sin embargo cuando se llama a un móvil, normalmente éste acompaña siempre a su dueño.:

Img.: Aparece unos señores haciendo la compra en una gran superficie (los señores llevan dos hijos pequeños, niño y niña) cogen el teléfono y contestan (sería bueno que pasen el teléfono a uno de los niños para que también hablara).

Fundido en verde

2 d. Locución, Pero los teléfonos móviles también pueden tener problemas:

Aparece la misma familia con mochilas de excursión pro el campo, la madre coge el teléfono móvil y dice: Tenemos que tener cuidado, no hay cobertura..

Fundido en verde

2e La misma familia en un parque: coge él padre el teléfono para llamar y dice: "no podemos llamar nos hemos quedado sin batería"

Fundido en verde

2 f. Locución además los teléfonos móviles pueden servir para muchas otras cosas::

Locución: para estar permanentemente informado:

Un señor mirando su móvil, un periódico, se disuelve y entra en el móvil.

Fundido en verde

2 g. locución: para pagar compras.

Una señora en una tienda delante de la caja, pulsa unas teclas, Se ve que del móvil salen unas monedas que terminan en la caja registradora.

Fundido en verde

2 h locución, para saber dónde están tus amigos:

Un ejecutivo de una empresa (corbata y chaqueta) mira su móvil y le dice a otro ejecutivo: el paquete está a punto de llegar, el repartidos ya está cerca

Fundido en verde

2 i: Locución: Para hacer fotos

Un joven hace una foto con su móvil a un grupo de amigos ante la puerta de un circo, la escena se empequeñece y se mete en el móvil

Locución: y después enviársela a quien quieras

El mismo joven marca unas teclas y la escena se sale por el espacio hacia las nubes.

Fundido en verde

Una chica con vestimenta moderna coge su móvil y sale la misma escena del circo.

Fundido en verde

2 j: Locución, o incluso hacer videoconferencia.

Se divide la escena en dos parte una chica mirando su teléfono y en la otra hombre oriental hablando por teléfono móvil. Es necesario que en la pantalla se vea que la chica ve al chico y el chico ve a la chica.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

Descrito anteriormente

¿Qué vemos en la diapositiva final?

Fundido en verde: disolución de la pantalla de saber más.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

--



05 Actividad *Voz y mensajes: lenguaje icónico*

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Al pulsar el botón tres de TELEFONÍA MÓVIL (junto al logo de telefonía móvil) P_B nos dice "Ahora vamos a aprender a mandar mensajes . Vamos a contar con la ayuda de Almudena que es la recepcionista de nuestro edificio"

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

Nos dirigimos a la recepción y P_B (con los auriculares) le dice a la recepcionista "Almudena ... enséñanos a mandar mensajes con el móvil".

La recepcionista se pone muy contenta y coge su móvil

- Con lo teléfono también podemos mandar mensajes. Fíjate qué mensaje me mando el chico con el que estoy saliendo

Nos muestra la pantalla de su móvil con el mensaje con un monigote con un corazón)

P_B - No es necesario saber leer porque todos sabemos qué significa este mensaje ¿verdad?

La recepcionista se sonroja.

Almudena: "Vamos a ver si sabes qué significa todos estos mensajes"

Es una actividad para enseñar a los niños a interpretar los mensajes icónicos. Tener en cuenta que es posible que el niño no sepa escribir.

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

La pantalla se divide en dos ... a la izquierda la pantalla del teléfono del ascensor en la que se van mostrando los mensajes que nos llegan.

A la derecha el texto con la interpretación de los mensajes. **Uno correcto y dos erróneos.** Al pasar el ratón sobre el texto se oirá su mensaje.

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

P_B nos ayuda, nos orienta, nos premia o nos corrige

Ayuda ... "¿estás seguro?. Piénsalo mejor.

Premio ... Muy bien

Corrige ... "Inténtalo de nuevo ... mira el mensaje"

Tras seis monigotes,

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Si está descripción es muy laboriosa también se puede simplificar convirtiéndola en la actividad de relacionar objetos (1) de la propuesta de interacciones-Tipo. En ese caso aparece el mensaje icónico y tres textos (que deberá oírse al pasar el ratón sobre él) y con el ratón aparecerá una línea que lo unirá al mensaje icónico (como asesor de contenidos prefiero el primero)

¿Qué pasa y cómo funciona?

El alumno deberá arrastrar el mensaje a la pantalla. Si es correcto el mensaje se meterá dentro del sobre que aparece en la esquina superior izquierda de la pantalla. P_B validará o corregirá la actividad.

Escena 3.1

Monigote sonriendo

Estoy alegre y dos mensajes más.

Escena 3.2

Monigote triste

Estoy triste y dos mensajes más.





Escena 3.3

Luna y zetas

Me voy a dormir y dos mensajes más.

Escena 3.4

Monigote hablando por tlf mensajes más.

Estoy hablando por teléfono y dos

Escena 3.5

Monigote con un corazón

Te quiero mucho y dos mensajes más.

Escena 3.6

Monigote sonriendo con gorro de Navidad

i Feliz Navidad i y dos mensajes más.

Escena 3.7

Hamburguesa

Tengo hambre y dos mensajes más.

Escena 3.8

Lápiz y goma

Tengo deberes y dos mensajes más.

Escena 3.9

MMS de PC junto a la torre Eiffel y dos mensajes más.

Estoy de viaje en Paris y me acuerdo de ti

Escena 3.10

Monigote sonrojado con oes crecientes.

He soñado contigo y dos mensajes más.

Escena 3.11

Monigote con burbujas

Estoy borracho y dos mensajes más.

Escena 3.12

Monigote con círculos crecientes

Tengo una idea y dos mensajes más.

Escena 3.12

Monigote con copa y burbujas por la boca

He bebido demasiado y dos mensajes más.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Si arrastra el mensaje correcto P_B le alienta

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

Si arrastra el mensaje erróneo. P_B le estimula para que lo intente otra vez

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Al resolver la interpretación de cuatro mensajes

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Si pasado un tiempo específico no hay actividad en pantalla

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

le daremos las gracias a la recepcionista

Muchas gracias, Almudena, por todo lo que me has enseñado.

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

Tras un fundido volveremos a la escena neutra

Estamos en el **vestíbulo del edificio de telecomunicaciones** Aparece el PC que nos pregunta:

¿ Y ahora dónde quieres ir?

06 SABER MÁS Enviando mensajes

TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

Pantalla en verde, tipo pizarra antigua





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

3 a Locución: Además, como ya sabes, los teléfonos también sirven para enviar mensajes: Aparece una pantalla de móvil y una serie de mensajes icónicos claros:



Soy muy bueno



Te quiero mucho



He ganado



Estoy triste.

...

...

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

Descrito

¿Qué vemos en la diapositiva final?

Fundido en verde: disolución de la pantalla de saber más.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

--

07 Manualidad

Tu primer móvil

¿En qué consiste básicamente la manualidad?

La manualidad consiste básicamente en elaborar un móvil con cartulina

¿Qué materiales se proporcionan para su realización?

La aplicación deberá proporcionar la plantilla para que pueda ser imprimida en cartulina de algo más de 100 gr/m² o fotocopiada en papel de las mismas características.

La plantilla tendrá que ir en blanco y negro para que previamente los usuarios puedan colorearla y adornarla como quieran. Es importante dejar los números en hueco para que coloreen los distintos números.

¿Qué instrucciones se proporcionan?

Es importante que una vez hecho el móvil con las instrucciones de cortar y pegar (después de haberlo coloreado) se dramatice en clase una llamada telefónica asignando a los usuarios roles concretos: Tú eres un nieto y tú eres el abuelo que está en la Residencia al que se le llama; tú eres un comprador y tú el encargado de una tienda de pianos; ...

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

Botón específico para cerrar pantalla de plantilla e instrucciones