

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

PROYECTO MEKOS

GUIÓN

INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Segundo ciclo

Televisión

Realidad o ficción (TV y realidad)



OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- 01 Comprender como se graba un reportaje para su transmisión en diferido.
- 02 Conocer el concepto de parrilla y valorar la importancia de la programación.
- 03 Aprender a adquirir buenos hábitos como consumidor.
- 04 Comprender la importancia de planificar el tiempo libre de forma sana y equilibrada.

ESTRUCTURA

00	Introducción	
01	Actividad	Vamos a grabar un reportaje
02	Saber Más	Directo y diferido
03	Actividad	Cómo se programa
04	Saber Más	< título >
05	Actividad	No todo vale
06	Saber Más	< título >
07	Actividad	Amiga o enemiga
08	Saber Más	< título >
09	Creación digital	Fondo de escritorio

SECUENCIACIÓN DE ACTIVIDADES

Lineal Elección

00 INTRODUCCIÓN

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

En la pantalla de la actividad vemos la pantalla gigante de TV (zona caliente de entrada en el OA desde la de elección de objetos) con un juego de textos que se iluminan o resaltan de forma intermitente correspondientes al título del OA:

¿Realidad ... ficción?

El personaje guía-ayuda Luci Lúcida aparece en la pantalla junto al televisor introduciendo la actividad:

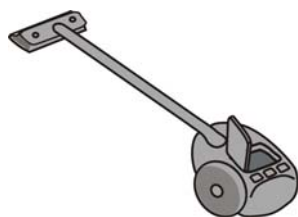
LUCI LÚCIDA" ¡VAYA, VAYA! ASÍ QUE EL HECHICERO ANTITEC SIGUE RONDANDO POR AQUÍ PARA CONFUNDIRNOS, QUE SI LA TV ES REALIDAD ... QUE SI ES FICCIÓN. SI TE ATREVES A DESVELAR EL MISTERIO, HAZ CLIC EN LA PANTALLA DE LA DE TELE.

DESARROLLO

¿Qué pasa?

Cuando el usuario hace clic en la pantalla de TV, se entra en la pantalla de la primera actividad.

SALIDA



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

PROYECTO MEKOS

GUIÓN

INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Segundo ciclo

Televisión

Realidad o ficción (TV y realidad)



¿Cómo avanzamos?

Antes de desaparecer y colocarse en el lugar de la Ayuda, Luci dice:

"Te dejo resolviendo el misterio, pero estaré por aquí. Pincha en mi imagen si necesitas mi ayuda".

01 Actividad Vamos a grabar un reportaje

ENTRADA

¿Qué vemos? (Descripción escenarios y personajes)

En la parte izquierda de la pantalla se reserva una franja de color con el texto "*Tomas*" en la parte inferior y 5 casillitas. En las casillas se irán superponiendo las imágenes de las zonas calientes una vez que el usuario ha llegado a ellas.

En el resto de la pantalla se ve un fondo que sitúa al usuario en una calle vacía de la Ciudad Encantada con colores que indican que está anocheciendo: alguna nube y la luna tenue en el cielo. En la parte izquierda de esta escena se ve una imagen estática de Luci Lúcida con su cámara al hombro.

¿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:

Necesitamos recoger algunas imágenes para un reportaje sobre ecología que emitiremos dentro de unos días, así que vamos a grabar cómo se comporta el público del concierto. Usa la tecla de flecha adelante para avanzar y de flecha arriba para saltar. Cuidado con Antitec y sus amigos hechiceros.

¿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:

Usa la tecla de flecha adelante para avanzar y de flecha arriba para saltar. Cuidado con Antitec y sus amigos hechiceros.

¿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.

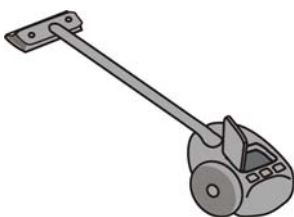
DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Habilidad

¿Qué pasa y cómo funciona?

Cuando el usuario presiona la tecla de flecha adelante Luci se mueve con una animación de movimiento de piernas caminando. A medida que avanza la escena van apareciendo a intervalos y de forma aleatoria el hechicero Antitec y algunos duendes que





interrumpen el paso de Luci. En ese momento, si el usuario presiona la tecla de flecha arriba, Luci salta y queda suspendida un par de segundos, evitando el obstáculo (el hechicero o al duende) que se interpone en su camino; una vez salvado el obstáculo, Luci continúa caminando. Si no lo salva, Luci queda estática y el usuario debe volver a presionar la tecla de adelante para continuar. A medida que avanza, cambia un poco el fondo para dar la sensación de movimiento por la calle y/o la plaza del concierto (la del escenario de elección de OA del módulo). En el itinerario se situarán 5 escenas (zonas calientes). Cuando Luci llega a estas zonas, Luci queda estática, la imagen de la escena se acerca, se para un par de segundos, se oye un sonido de run run de cámara rodando y la imagen de la escena salta en casilla correspondiente de la franja izquierda.

Zonas calientes (se usarán personajes del público del escenario de elección de OA del módulo):

1. Un personaje guardando un envoltorio de caramelo en el bolsillo.
2. Un personaje tirando una bolsa de chucherías a una papelería.
3. Dos personajes tirando unas botellas a un pequeño contenedor con el texto "cristal"
4. Un montoncito de papeles, bolsas, envoltorios... en el suelo alrededor de una papelería.
5. Una imagen de un grupo de personajes metiendo bolsas de chuches, etc. en una bolsa de plástico que sostiene uno de ellos.

DE FONDO, UN SONIDO DE PASOS O SIMILAR MIENTRAS SE MUEVE EL PERSONAJE CON LA CÁMARA. CUANDO EL USUARIO LLEGA A LA ZONA CALIENTE SE OYE UN SONIDO DE CÁMARA RODANDO (UN LIGERO RUN RUN DE MÁQUINA).

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Al final de la actividad salta Luci con su locución y texto:

Estupendo, lo has hecho muy bien. Ya tenemos las imágenes que necesitábamos para el reportaje.

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

No se producen errores

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando quedan colocadas las 5 imágenes en su lugar.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando el usuario permanece inactivo 30 segundos.

SALIDA

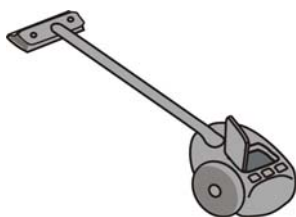
¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Para el usuario, queda resuelta cuando ha recogido los 5 objetos.

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



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

PROYECTO MEKOS

GUIÓN

INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Segundo ciclo

Televisión

Realidad o ficción (TV y realidad)



Introducción donde se eligen actividades.

02 SABER MÁS <Título>

TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

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

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

<campo de texto>

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

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva N?

¿Qué vemos en la diapositiva final?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

<campo de texto>

02 SABER MÁS <Título>

TIPO. (Proceso-fases dependientes)

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

¿Qué vemos en la diapositiva base?

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva 1?

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

<campo de texto>

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

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva N?

<campo de texto>

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

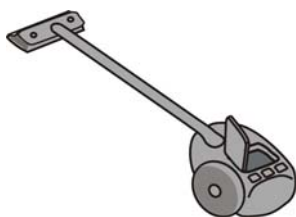
<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva final?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

<campo de texto>





02 SABER MÁS Directo y diferido

TIPO. (Evolución-momentos independientes)

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

Un esquema con el título: "DIFERIDO y DIRECTO" en la parte superior.

Debajo dos espacios cada uno con su texto: "Directo" "Diferido" que se irán completando a medida que se presenta la diapositiva.

Mientras, se oye la locución (+ texto):

En TV hay dos formas de emitir las grabaciones: en diferido y en directo.

¿Qué vemos en la diapositiva base?

En el espacio correspondiente a "DIFERIDO" van apareciendo y quedando una debajo de otra:

1º-Una imagen de Luci Lúcida grabando una de las imágenes de la actividad correspondiente a este Saber más. Sobre la imagen, una vez cargada, salta el texto: "Primero se graban las imágenes y el sonido en una cinta master".

2º-Una mesa de edición sencilla (teclados, monitor de TV y ordenador), con una montador sentado a ella, que está a punto de meter en un vídeo la cinta en la que se lee: "Reportaje Ecología". Sobre la imagen, una vez cargada, salta el texto: "Más tarde se monta y edita la cinta máster y una vez terminado el programa se guarda en otras cintas."

Mientras, se oye la locución (+ texto):

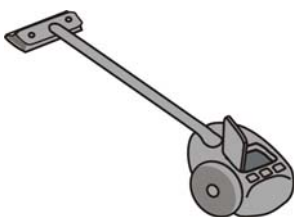
Una emisión en diferido transmite un programa que ya está creado y guardado en una cinta o memoria digital y como lo ve el espectador.

Para crear estos programas, se graban imágenes y sonido en el exterior o en un estudio y se almacenan en una cinta o en una memoria digital. Más tarde, la grabación se manipula en una mesa de montaje y edición para eliminar las tomas que no sirven, ordenarlas como se desea y añadir otras imágenes, sonidos y efectos especiales. Así el programa está listo para emitirlo cuando se quiera.



En el espacio correspondiente a "DIRECTO" van apareciendo:

1º-Una imagen de la pantalla de elección de OA del ciclo en tamaño reducido que se



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

PROYECTO MEKOS

GUIÓN

INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Segundo ciclo

Televisión

Realidad o ficción (TV y realidad)



conectada por ondas con un televisor con la imagen anterior en su pantalla, dentro de una casa.

2º-Una imagen de un estudio de TV sencillo en la que se está grabando a una persona, conectada por ondas con otro televisor dentro de la misma casa, este con la imagen de la grabación en el estudio en su pantalla.

Sobre las imágenes, una vez cargadas, salta el texto: *Grabando y transmitiéndola mismo tiempo desde una unidad móvil y un estudio.*

Mientras, se oye la locución (+ texto):

Una emisión en directo transmite un programa al mismo tiempo que se está realizando. Se puede estar grabando desde una unidad móvil o en un estudio.

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

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

<campo de texto>

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

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva N?

<campo de texto>

¿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>

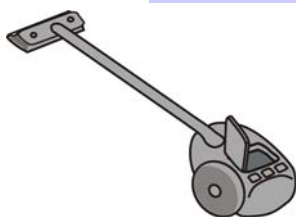
03 Actividad Cómo se programa

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Se ve una hoja de papel con una tabla con una parrilla de TV de una mañana en la que se incluyen el título en la parte superior: "Parrilla de programación" y casillas con el título "hora" y otra con el título "programa" y espacios debajo para que el usuario las complete arrastrando títulos de programas. Las horas se especificarán desde las 8 de la mañana hasta las 2 (una casilla para cada hora) intercalando dos casillas para anuncios.

En otra parte de la pantalla, títulos de programas, que aparecen aleatoriamente:



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

PROYECTO MEKOS

GUIÓN

INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Segundo ciclo

Televisión

Realidad o ficción (TV y realidad)



Deportes, Concurso Infantil, Documental sobre planetas, Anuncio de Juguete, Anuncio de golosinas, Anuncio de pantalones, Programa musical, Magazine para niños, Dibujos animados, Programa del corazón, Película para adultos,

¿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: ¡Fíjate lo que he hecho Antitec!. Ha borrado la programación infantil que nuestro programador había preparado. ¿Serás capaz de volver a completarla. Elige seis programas infantiles y arrástralos a las casillas. No olvides la publicidad, que también está programada.

¿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:

Elige seis programas infantiles y arrástralos a las casillas. No olvides la publicidad, que también está programada.

¿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?

Arrastre

¿Qué pasa y cómo funciona?

El usuario debe elegir y arrastrar los nombres de los programas de TV a las casillas de programas. Si coloca un programa infantil, quedará en fijo, de lo contrario, volverá a su lugar de partida.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Al finalizar la actividad salta SONILUZ y dice: "¡ESTUPENDO. YA TENEMOS PROGRAMACIÓN OTRA VEZ! "

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

Cuando el usuario haya realizado 6 intentos incorrectos, saltará SONILUZ (consola de luz y sonido digital personificada) diciendo: "ME PARECE QUE NO VAMOS A TENER LA PROGRAMACIÓN LISTA NUNCA "

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando el usuario ha completado la programación con programas infantiles y con los dos anuncios.

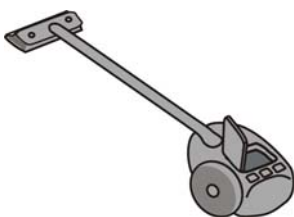
¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando el usuario permanece inactivo durante 5 minutos.

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Cuando se haya resuelto la actividad, la parrilla aparecerá completa.



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

PROYECTO MEKOS

GUIÓN

INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Segundo ciclo

Televisión

Realidad o ficción (TV y realidad)



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.

04 SABER MÁS <Título>

TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

<campo de texto>

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

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿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>

04 SABER MÁS <Título>

TIPO. (Proceso-fases dependientes)

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

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva base?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

<campo de texto>

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

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva N?

<campo de texto>

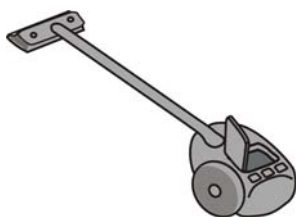
¿Cómo se narra o explica la diapositiva N?

<campo de texto>

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

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva final?



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

PROYECTO MEKOS

GUIÓN

INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Segundo ciclo

Televisión

Realidad o ficción (TV y realidad)



<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

<campo de texto>

04 SABER MÁS <Título>

TIPO. (Evolución-momentos independientes)

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

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva base?

<campo de texto>

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

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

<campo de texto>

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

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva N?

<campo de texto>

¿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>

05 Actividad No todo vale

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Pantalla de televisión a pantalla completa en la que aparecen 10 anuncios entremezclados; 5 de juguetes violentos y 5 de juguetes no violentos y un carrito de la compra grande. Los juguetes y los anuncios aparecen de forma aleatoria.

El alumno/a tiene que meter en el carrito los 5 que más le gusten. A medida que vaya metiendo, una caja registradora le va informando de los puntos conseguidos (los no violentos puntuarán 10 y los violentos 0 puntos).

Juguetes violentos:

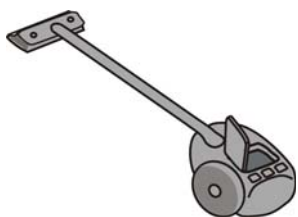
Pistola

Espada

Metralleta

Lanzador de rayos láser

Juego de gameboy con el título: Muerte al enemigo



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

PROYECTO MEKOS

GUIÓN

INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Segundo ciclo

Televisión

Realidad o ficción (TV y realidad)



Juguetes no violentos:
Muñeca
Juego de mesa con el título: Mecano
Juego de gameboy con el título: Aprende jugando
Balón
Patines

Una vez realizado se dará la opción de volver a realizar "otra compra".

¿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: En la tele anuncian muchos juguetes, algunos ofrecen juguetes violentos que hay que evitar comprar. ¿Te dejarás engañar por la publicidad? Haz clic en los juguetes y sin dejar de pulsar arrástralos al carrito.

¿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 los juguetes y, sin dejar de pulsar, arrástralos al carrito.

¿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?

Arrastre

¿Qué pasa y cómo funciona?

Los juguetes aparecen de forma aleatoria. El usuario los arrastra hasta el carrito donde quedan amontonados. A medida que vaya metiendo, una caja registradora le va informando de los puntos conseguidos (los no violentos puntuarán 10 y los violentos 0 puntos).

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Según resultado, **SONILUZ** dará un consejo: "Enhorabuena has hecho una estupenda compra" o "Has comprado X juguetes violentos. ¿Por qué no los cambias por otros?".

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

Cuando el usuario mete juguetes violentos **SONILUZ** dará un consejo: "Has comprado demasiados juguetes violentos. ¿Debes cambiarlos por otros?".

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando el usuario ha "comprado" 6 juguetes no violentos.

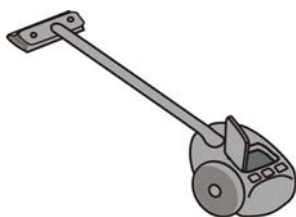
¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando el usuario permanece inactivo durante 5 minutos.

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Con los puntos obtenidos por el usuario y mostrados en la caja registradora



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

PROYECTO MEKOS

GUIÓN

INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Segundo ciclo

Televisión

Realidad o ficción (TV y realidad)



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

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

Podrá elegirse entre volver a comprar o activar el Saber más. Saltará el contenido Saber más. Al finalizar éste se pasará automáticamente pantalla de Introducción donde se eligen actividades.

06 SABER MÁS <Título>

TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

<campo de texto>

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

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿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>

06 SABER MÁS <Título>

TIPO. (Proceso-fases dependientes)

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

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva base?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

<campo de texto>

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

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva N?

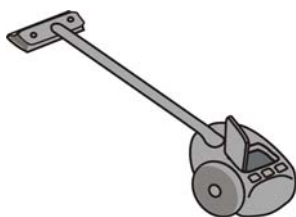
<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva N?

<campo de texto>

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

<campo de texto>



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

PROYECTO MEKOS

GUIÓN

INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Segundo ciclo

Televisión

Realidad o ficción (TV y realidad)



¿Qué vemos en la diapositiva final?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

<campo de texto>

06 SABER MÁS <Título>

TIPO. (Evolución-momentos independientes)

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

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva base?

<campo de texto>

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

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

<campo de texto>

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

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva N?

<campo de texto>

¿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>

07 Actividad Amiga o enemiga

ENTRADA

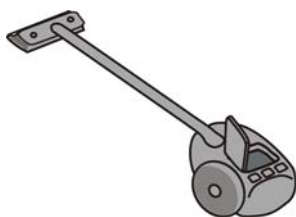
¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Se ve una hoja de papel con una tabla con un planificador o programación personal de televisión semanal.

Una hoja de agenda en la que se incluyen un planificador con casillas para "día" de la semana, "hora" y "programa/actividad" y espacio para que el usuario pueda escribir y completar las casillas.

En otra parte de la pantalla, en pequeño se ven varias imágenes que ilustran actividades de tiempo libre:

deporte, amigos, lectura, juego, familia, música, dibujar, pasear, coleccionar, excursiones, dibujos animados, teleserie, concurso, programa infantil, programa de adultos, anuncios.



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

PROYECTO MEKOS

GUIÓN

INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Segundo ciclo

Televisión

Realidad o ficción (TV y realidad)



¿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:

Muchos niños y niñas pasan demasiadas horas viendo tele y no dedican tiempo a otras actividades. Es muy importante que aprendas a planificar tu tiempo libre y encender la tele sólo cuando hay algún programa interesante. Completa tu agenda semanal ideal, puedes escribir en algunas casillas, también puedes colocar imágenes que ilustran tus actividades arrastrándolas a la casilla actividad. Recuerda que debes incluir al menos 6 actividades que no sean ver la tele.

¿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: Completa tu agenda semanal ideal, puedes escribir en algunas casillas, también puedes colocar imágenes que ilustran tus actividades arrastrándolas a la casilla actividad. Recuerda que debes incluir al menos 6 actividades que no sean ver la tele.

¿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?

Completar escribiendo y arrastrando imágenes

¿Qué pasa y cómo funciona?

El usuario completará, con la ayuda de un adulto, si es necesario, el plan semanal escribiendo y arrastrando imágenes a sus casillas.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

No se producen

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

No se producen

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando el usuario ha completado todas las casillas.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

No se resuelve automáticamente

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Con el plan terminado y listo para poder imprimir.

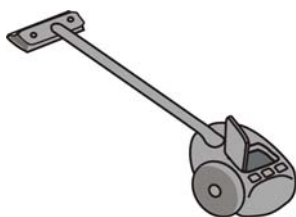
¿Qué ocurre tras la presentación de resultados de la actividad?

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

08 SABER MÁS <Título>

TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?



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

PROYECTO MEKOS

GUIÓN

INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Segundo ciclo

Televisión

Realidad o ficción (TV y realidad)



<campo de texto>

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

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿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>

08 SABER MÁS <Título>

TIPO. (Proceso-fases dependientes)

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

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva base?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

<campo de texto>

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

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva N?

<campo de texto>

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

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva final?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

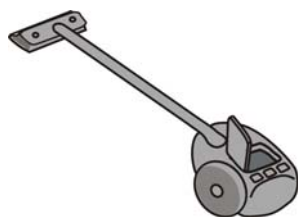
<campo de texto>

08 SABER MÁS <Título>

TIPO. (Evolución-momentos independientes)

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

<campo de texto>



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

PROYECTO MEKOS

GUIÓN

INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Segundo ciclo

Televisión

Realidad o ficción (TV y realidad)



¿Qué vemos en la diapositiva base?

<campo de texto>

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

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

<campo de texto>

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

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva N?

<campo de texto>

¿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>

09 Creación digital

Fondo de escritorio

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

Se presentarán varias imágenes del módulo que podrán elegirse y guardarse como fondo de escritorio.

¿A qué materiales se da acceso para su elaboración?

Elige el fondo de escritorio que prefieras y guárdalo.

Pide ayuda a un adulto si la necesitas.

¿Qué instrucciones se proporcionan?

<campo de texto>

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

<campo de texto>

