



## OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- 01 Reconocer los elementos de la comunicación
- 02 Distinguir entre comunicación directa y diferida
- 03 Conocer los elementos y fases de la comunicación a través del correo electrónico
- 04 Conocer las características de foros y Chat
- 05 Crear con el asesoramiento de un adulto, una cuenta de correo electrónico

## ESTRUCTURA

00	Introducción	
01	Actividad	Comunicación directa/diferida
02	Saber Más	El tiempo y el espacio en la comunicación
03	Actividad	Correo electrónico
04	Saber Más	Complementos del correo electrónico
05	Actividad	Foros
06	Saber Más	Crear un nuevo tema en un foro
07	Actividad	Chat
08	Saber Más	Mensajería instantánea
09	Creación digital	Crear una cuenta de correo electrónico

## 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.

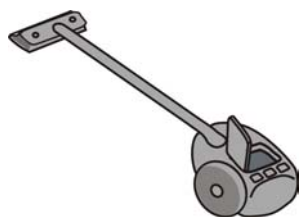
### DESARROLLO

¿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 memoria (con forma de garrapata) que se encuentra 'desconectada'.**

Rollover aparece el rótulo y locución idéntica, con ligero aumento de tamaño de objeto.

Rollout, desaparece rótulo y vuelta a tamaño original:

#### SALIDA

¿Cómo avanzamos?

Se considera el gráfico que representa la memoria, dividido en cuatro partes sensibles de forma que cuando se complete cada actividad, la patilla correspondiente se integra en la placa. En cada parte hay un diseño que hace referencia a la actividad a la que conduce. Al completar las cuatro partes aparece un destello luminoso que indica la conexión correcta de la memoria y el usuario puede descargar el gráfico-pegatina para su carné y pasa a la pantalla inicial.

Parte 1: Acceso a comunicación directa/diferida

Parte 2: Correo electrónico

Parte 3: Foros

Parte 4: Chat

### 01 Actividad Comunicación directa/diferida

#### 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

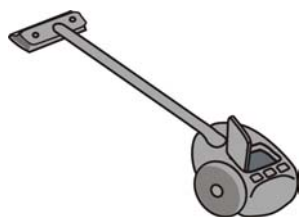
Es una ciberbruja, metálica y cableada pero con ropa de tela que mantenga el carácter misterioso que tiene el conjunto del ciclo. El sombrero ha derivado a una antena por la que se comunica con BASE, el personaje de ayuda que se define más tarde. La escoba es una especie de aspirador con la que destruye 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 la diferencia entre comunicación directa y diferida (en el tiempo y en el espacio) mediante alocución y gráficos sencillos.

Para comunicación directa dos personajes uno habla y otro escucha, para locución diferida los personajes se separan y el bocadillo del que habla se convierte en un sobre que viaja hasta llegar hasta el que escucha. En los dos casos, puede repetirse la animación con la respuesta del que escucha.

¿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?

Selección de respuesta acertada

¿Qué pasa y cómo funciona?

La escena representa una placa-laberinto con elementos móviles. Aparecen los personajes dentro del laberinto. Los personajes están en distintos lugares unas veces cerca uno de otro, otras veces lejos o separados por paredes.

Aparece una pregunta del tipo:

¿Qué tipo de comunicación utilizará <personaje> para comunicarse con <personaje>?

Debajo de la pregunta hay 2 iconos uno representa a la comunicación directa y otro a la diferida.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Si hay acierto, las pareces se mueven y los personajes se 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 hay error se oye un sonido electrónico de avería grave y aparece un virus electrónica voraz devorando una parte de la placa. Mega prepara su escoba-aspiradora de virus. En ese momento Red\_in dice: "Estamos perdidos, te has equivocado, responde otra vez".

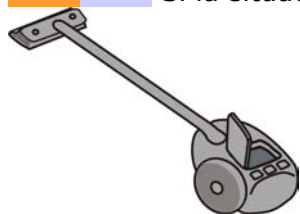
¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando se han respondido correctamente las cuatro preguntas

¿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 la distancia o los obstáculos que separan a los personajes.

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 la parte de la memoria correspondiente a esta actividad aparece conectada si ha sido resuelta de forma correcta y deja de estar activa. En caso contrario sigue activa y puede volver a entrar.

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

Se puede optar por las actividades que no se han hecho todavía. En el caso en el que toda la memoria esté conectada (todas las actividades realizadas) el usuario descarga una ficha para pegar en su carné y se vuelve a la pantalla de opción de Secuencia dentro del ciclo.

## 02 SABER MÁS *El tiempo y el espacio en la comunicación*

### TIPO. (Proceso-fases dependientes)

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

Barra de desplazamiento que va de la primera diapositiva a la última y que permite pasar de una en una o en el caso de señalar una concreta el recorrido de las anteriores se hace automáticamente.

¿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?

Dibujo de dos personajes que se encuentran en el mismo lugar y que se comunican hablando. El mensaje está representado por bocadillos o letras que van de la boca del emisor al oído del receptor, en algún momento puede aparecer un ruido (utilizar el lenguaje gráfico del cómic). Al lado de cada uno está su descripción: EMISOR, RECEPTOR, MENSAJE, CANAL DE COMUNICACIÓN o en su caso RUIDO

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

Estos personajes están juntos en el mismo lugar y al mismo tiempo. Pueden hablar y escucharse directamente. Para comunicarse utilizan un canal, el canal en este caso, es el aire que permite que el sonido viaje desde la boca del emisor al oído del receptor.

¿Qué vemos en la diapositiva 2?

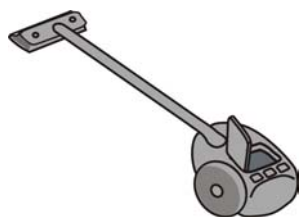
Dibujo de dos personajes que se encuentran en distinto lugar y que se comunican por teléfono. El mensaje está representado por bocadillos o letras que van de la boca del emisor al aparato telefónico, atraviesan la línea y salen por el aparato telefónico del receptor hasta su oído. En algún momento puede aparecer un ruido o interferencia (utilizar el lenguaje gráfico del cómic). Al lado de cada uno está su descripción: EMISOR, RECEPTOR, MENSAJE, CANAL DE COMUNICACIÓN o en su caso RUIDO

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 2?

Estos personajes están en distinto lugar y se comunican al mismo tiempo. Pueden hablar y escucharse directamente y pueden verse (video conferencia) o no (telefonía convencional). Para comunicarse utilizan un canal, el canal en este caso, es la instalación telefónica que en algunos casos es un cable y en otros casos es inalámbrica.

¿Qué vemos en la diapositiva 3?

Dibujo de dos personajes que se encuentran en distinto lugar. El emisor llama por teléfono





pero el receptor no puede oírlo porque se encuentra (en la calle) con el teléfono desconectado (apagado o sin batería). El emisor deja un mensaje en el contestador. La representación tipo cómic como hasta ahora.

Al lado de cada uno está su descripción: EMISOR, RECEPTOR, MENSAJE, CANAL DE COMUNICACIÓN o en su caso RUIDO

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 3?

Estos personajes están en distinto lugar y se comunican mediante un mensaje que tardará tiempo en llegar a su destino. Cuando el receptor conecte su teléfono podrá escuchar el mensaje que antes le dejó el receptor.

Esta es una comunicación diferida en el tiempo y en el espacio. El mensaje aunque es oral tardará un tiempo en ser recibido. Para comunicarse utilizan como canal la instalación telefónica.

¿Qué vemos en la diapositiva 4?

Dibujo de dos personajes que se encuentran en distinto lugar. El emisor escribe una carta mientras el futuro receptor pasea por la montaña. Al finalizar la carta, el emisor la pone en un sobre, la deposita en un buzón, la carta viaja en una furgoneta de correos hasta una central de distribución, las sacas son introducidas en un avión, tren, etc., el cartero la reparte y por fin la deposita en el buzón del receptor que la recoge y la lee (viñetas tipo cómic). El mensaje es una carta y el canal es la infraestructura postal. Al lado de cada uno está su descripción: EMISOR, RECEPTOR, MENSAJE, CANAL DE COMUNICACIÓN o en su caso RUIDO

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 4?

Estos personajes están en distinto lugar y se comunican mediante un mensaje que tardará tiempo en llegar a su destino. Una carta que puede contener una foto, un regalo, etc,.. Es una comunicación diferida en el tiempo y en el espacio.

¿Qué vemos en la diapositiva final?

La diapositiva final suprime los elementos explicativos y deja en esquema los elementos propios de la comunicación: EMISOR, RECEPTOR, MENSAJE, CANAL DE COMUNICACIÓN y RUIDO. Junto a ellos aparece un reloj esquemático que refleja la dimensión temporal y una puerta semiabierta en esquema que representa la dimensión espacial

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

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

### 03 Actividad Correo electrónico

#### ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

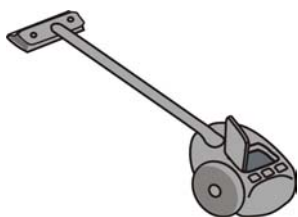
Escenario: Seguimos en la placa base vista como un laberinto. En un punto de este laberinto se encuentra Mega con la Gárgola y en otro punto distante está Red\_in.

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 mediante alocución y gráficos sencillos.

Se recuerdan los conceptos trabajados en el ciclo 1 sobre correo electrónico.

En la pantalla de Base, la pantalla de un navegador y una página de correo Web estándar en la que pueden verse los siguientes iconos + texto informativo:

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

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

¿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: "Es difícil que encontremos a Red\_in en este laberinto. Si queremos que sepa que estamos aquí será mejor que le envíes un mensaje de correo electrónico. Supongo que sabes hacerlo".

Aparece una página de CorreoWeb similar a la que presenta Base en la introducción. A continuación van apareciendo las indicaciones para escribir un correo:

1 ¿Qué icono debes seleccionar para comenzar a escribir un mensaje nuevo?

La respuesta debe ser 'escribir' o 'nuevo mensaje'. Se abre un mensaje de correo vacío

2 ¿Dónde encontrarás la dirección de Red\_in?

La respuesta debe ser 'contactos'. Se abre una libreta de direcciones con varias direcciones de correo.

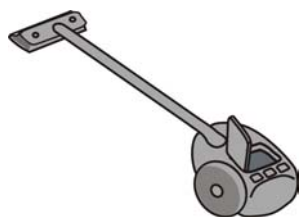
3 Arrastra la dirección de Red\_in al lugar adecuado.

La respuesta debe ser seleccionar y arrastrar la dirección correcta hasta el lugar 'para'

4 Envía una copia de este correo a la Bruja Mega.

La respuesta debe ser seleccionar y arrastrar la dirección correcta hasta el lugar 'cc'

5 Lee los siguientes textos y arrastra el que te parezca mejor como asunto del mensaje al





*lugar adecuado*

*Se pueden proponer varios correctos y alguno incorrecto por estar referido a un tema absurdo dentro del contexto.*

*6 Elige la imagen que representa lo que quieres comunicar a Red\_in y colocala en el mensaje.*

*Entre varios gráficos hay uno con un plano del laberinto en el que están la bruja Mega y la Gárgola. En el lugar donde se encuentran hay una cruz con una flecha y el texto "Estamos aquí". Este es el gráfico que el usuario debe arrastrar hasta el lugar del cuerpo del mensaje.*

*7 Por último ¿qué debes hacer?*

*El usuario debe hacer clic en el icono 'enviar'. Si todo ha sido correcto el mensaje desaparece y aparece el clásico gráfico con la barra animada que indica la salida del mensaje.*

**¿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 la parte de la memoria correspondiente a esta actividad aparece conectada si ha sido resuelta de forma correcta y deja de estar activa. En caso contrario sigue activa y se puede volver a entrar.*

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

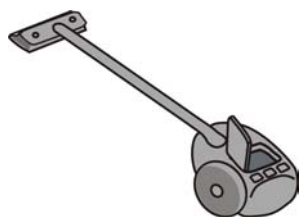
*Se puede optar por las actividades que no se han hecho todavía. En el caso en el que toda la memoria esté conectada (todas las actividades realizadas) el usuario descarga una ficha para pegar en su carné y se vuelve a la pantalla de opción de Secuencia dentro del ciclo.*

#### 04 SABER MÁS *Complementos del correo electrónico*

**TIPO.** (Proceso-fases dependientes)

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

*Barra de desplazamiento que va de la primera diapositiva a la última y que permite pasar de una en una o en el caso de señalar una concreta el recorrido de las anteriores se hace automáticamente.*





¿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. Además sobre las líneas de tiza aparecerá en algún momento un mensaje de correo electrónico estándar sobre el que se señalarán algunos conceptos. En esta primera diapositiva está el título. Este es el escenario común a todas las diapositivas.

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

Un mensaje nuevo de correo electrónico, una flecha señala el icono correspondiente a 'adjuntar archivo'

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

Si quieres enviar una fotografía, un gráfico o un archivo de cualquier tipo con tu mensaje de correo, debes hacer clic en este icono y se abrirá una ventana del explorador para que busques el archivo que quieres enviar. Una vez que lo hayas seleccionado, aceptas y el archivo aparecerá en tu mensaje como un 'documento adjunto'

¿Qué vemos en la diapositiva 2?

Un mensaje nuevo de correo electrónico, una flecha señala el icono correspondiente a 'copia oculta' CCO

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 2?

Si escribes una dirección de correo en este apartado, nadie sabrá a quien has enviado una copia de este mensaje.

¿Qué vemos en la diapositiva 3?

Un mensaje nuevo de correo electrónico, una flecha señala el icono correspondiente a 'prioridad'

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 3?

Si tu mensaje es muy importante y quieres que el que lo reciba lo lea pronto y le de la importancia que merece, puedes marcar tu mensaje con 'prioridad alta'. También puedes marcarlo con prioridad normal o baja.

¿Qué vemos en la diapositiva final?

La diapositiva final muestra un mensaje con los tres iconos que hemos detallado en este 'saber más'. Los iconos son activos y al pasar el cursor sobre ellos, muestran un cuadro con la información dada a la vez que suena la locución de las diapositivas 1, 2 y 3.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

Pasa el cursor sobre los iconos para recordar lo que has aprendido.

## 05 Actividad Foros

### 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 explica mediante alocución y gráficos sencillos.

En la pantalla de Base, la pantalla de un navegador y una página que simula un foro abierto en el que participan 3 ó 4 miembros.

Se ve el título del foro: 'El mundo de MEGA'

En la pagina aparecen varios temas: 'cosas de virus', 'el laberinto de MEGA', 'preguntas a BASE',

Sobre la página aparece un recuadro de identificación con los cuadros de texto correspondientes a usuario y clave.

Al pasar el cursor sobre cada uno de los elementos, una locución da una explicación sencilla sobre cada uno de ellos.

¿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

¿Qué pasa y cómo funciona?

La escena representa una placa-laberinto con elementos móviles. Aparecen los personajes dentro del laberinto. La Bruja MEGA dice: "Llevamos aquí un montón de tiempo y seguimos perdidos y sin noticias de Red\_in. Consultemos en el foro por si encontramos alguna pista".

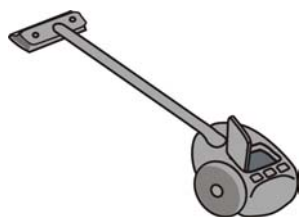
Aparece una página Web similar a la que presenta Base en la introducción. Aparece también la ventana de identificación. Mega (silueta de espaldas) escribe en el teclado: En el cuadro de texto del usuario aparece mega, en el cuadro de texto de la contraseña aparecen 5 \*

El usuario deberá consultar los mensajes del foro (cualquiera de los 3 temas) para responder a las preguntas que se hacen a continuación.

Mensajes:

Tema: Cosas de virus

Mensaje 1: Un virus llamado 'tragazul' acaba de comerse el color azul de mi pantalla.





Mensaje 2: De momento no hay virus en el sector sur del laberinto

Mensaje 3: Red\_in utiliza una flauta mágica para alejar a los virus del microprocesador

Tema: El laberinto de MEGA

Mensaje 1: Se detectan varios usuarios perdidos en el laberinto.

Mensaje 2: Para avanzar hay que atravesar el puerto COM1

Tema: Preguntas a BASE

Mensaje 1: ¿Es posible entrar en un foro sin haberse registrado?

Respuesta de Base: En general no. Para participar en este foro debes ser miembro registrado.

Mensaje 2: ¿Puedo recibir los mensajes del foro en mi buzón de correo electrónico?

Respuesta de Base: No. Para leer los mensajes debes entrar en el foro como lo has hecho ahora.

Preguntas.

1 ¿Cómo puedo leer los mensajes de un foro?

Respuesta múltiple: a) en mi correo, b) entrando en el foro, c) preguntando a Base

2 ¿Qué zona del laberinto está libre de virus en este momento?

Respuesta múltiple: a) el norte, b) el sector sur, c) ninguna

3 ¿Qué puerto debemos utilizar para avanzar?

Respuesta múltiple: a) el puerto serie, b) un puerto USB, c) el puerto COM1.

¿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 dice: "Estamos perdidos, no vamos en la dirección correcta. 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: "Debas consultar todos los mensajes del foro y leerlos con atención"

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

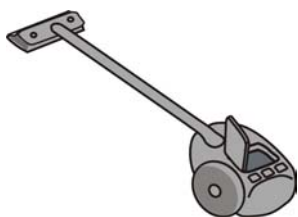
## SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Volvemos a la pantalla de introducción y la parte de la memoria correspondiente a esta actividad aparece conectada si ha sido resuelta de forma correcta y deja de estar activa. En caso contrario sigue activa y se puede volver a entrar.

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

Se puede optar por las actividades que no se han hecho todavía. En el caso en el que toda la memoria esté conectada (todas las actividades realizadas) el usuario descarga una ficha para pegar en su carné y se vuelve a la pantalla de opción de Secuencia dentro del ciclo.





**06 SABER MÁS** *Crear un nuevo tema en un foro*

TIPO. (Proceso-fases dependientes)

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

*Barra de desplazamiento que va de la primera diapositiva a la última y que permite pasar de una en una o en el caso de señalar una concreta el recorrido de las anteriores se hace automáticamente.*

¿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. Sobre la pizarra está dibujada una pantalla que representa un foro con todos los elementos que se han explicado en la introducción a la actividad. En esta primera diapositiva está el título. Este es el escenario común a todas las diapositivas.*

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

*En la pantalla del foro, varios temas indicando los mensajes que hay en cada uno. Encima en lugar visible y resaltado de alguna forma (animación, parpadeo, color,...) un icono con el texto: 'crear nuevo tema'.*

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

*En un foro participan usuarios que tienen un interés común como puede ser los juegos de ordenador. Pero si todos hablan de distintos juegos en el mismo foro, sería difícil encontrar los mensajes que me interesan. Por eso dentro de un foro se crean distintos temas para que cada uno pueda participar en el tema que le interesa de forma más ordenada.*

¿Qué vemos en la diapositiva 2?

*Como Diapo 1 pero el icono 'crear nuevo tema' está activo. Cuando se pincha sobre él aparece la ventana correspondiente a la creación de un nuevo tema con los cuadros de texto habituales que se completan a la vez que suena la locución.*

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 2?

*Pincha sobre el icono 'crear nuevo tema'. El tema que vamos a crear es: 'Los poderes de MEGA' y lo crea BASE que es la que sabe de todo en este juego. Aceptamos*

¿Qué vemos en la diapositiva 3?

*Aparece nuevamente la pantalla del foro con el nuevo tema y 0 mensajes en él.*

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 3?

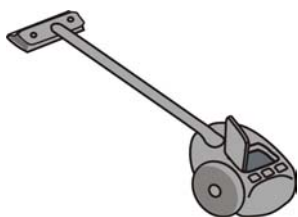
*Como ves el nuevo tema está en el foro y ya podemos participar en él.*

¿Qué vemos en la diapositiva final?

*La diapositiva final muestra el gráfico de la Diapo 3. Los elementos son activos y al pasar el cursor sobre ellos, muestran un cuadro con la información dada a la vez que suena la locución de las diapositivas.*

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

*Pasa el cursor sobre los elementos que ves en la pantalla para recordar lo que has aprendido.*





## 07 Actividad Chat

### 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 la mediante alocución y gráficos sencillos.*

En la pantalla de Base, varios personajes charlando amigablemente. Se representa mediante bocadillos y se oye murmullo de conversación sin que se distingan palabras o frases.

La voz metalizada de BASE explica que de la misma forma que nos juntamos varios amigos a hablar en una sala, podemos hacerlo aunque no estemos juntos a través del ordenador.

Para ello tenemos que acudir de forma virtual a una sala de Chat (charla)

La pantalla de un navegador muestra un Chat en el que van apareciendo frases e iconos.

¿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.*

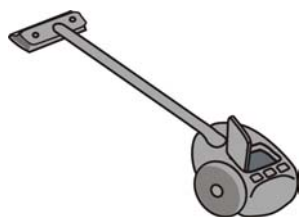
### DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

*Insertar texto en un cuadro de texto*

¿Qué pasa y cómo funciona?

*La escena representa una placa-laberinto. Aparecen los personajes dentro del laberinto en lugares distantes entre si. La Bruja MEGA dice: "Es la hora de que nos encontremos en el Chat para poner en común nuestros descubrimientos".*





Aparece una página Web similar a la que presenta Base en la introducción: Una sala de Chat en la que los participantes son MEGA, Red\_in y la Gárgola. El usuario es la Gárgola. Los mensajes van apareciendo:

Mega: Hola ¿estáis ahí?

Red\_in: Si, aquí estoy

Gárgola: <cuadro de texto: texto libre> (el usuario debe escribir algo)

Mega: Bien, he conseguido despistar a los virus y creo que podremos terminar esta aventura.

Red\_in: Por aquí tampoco hay problemas, pero Gárgola no se ha identificado y quizá sea un virus que nos está engañando. Para que sepamos quien eres escribe el nombre del avatar que usas.

Gárgola: <cuadro de texto: debe escribir el personaje elegido para jugar>

Mega: Está bien, podemos continuar.

Red\_in: De acuerdo Mega, abriré el puerto para que regreséis a la placa. Gárgola ¿estás preparado para el viaje? Contesta solamente SI o NO

Gárgola: <cuadro de texto: debe contestar NO>

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Si hay acierto, el texto del Chat sigue apareciendo conforma está programado

¿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 la pantalla. En ese momento la Bruja Mega prepara su escoba-aspiradora de virus y dice: "nuestra misión está en peligro y la sala de Chat desaparecerá en 10 segundos. Rápido, escribe o perderemos el contacto".

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando se ha escrito correctamente en los cuadros de texto

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Si en una pregunta se responde dos veces de forma errónea, aparece automáticamente Base y dice: "Debes escribir en el cuadro de texto para que los demás sepan que estás en el Chat"

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 la parte de la memoria correspondiente a esta actividad aparece conectada si ha sido resuelta de forma correcta y deja de estar activa. En caso contrario sigue activa y se puede volver a entrar.

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

Se puede optar por las actividades que no se han hecho todavía. En el caso en el que toda la memoria esté conectada (todas las actividades realizadas) el usuario descarga una ficha para pegar en su carné y se vuelve a la pantalla de opción de Secuencia dentro del ciclo.

## 08 SABER MÁS Mensajería instantánea

TIPO. (Proceso-fases dependientes)

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

Barra de desplazamiento que va de la primera diapositiva a la última y que permite pasar de una en una o en el caso de señalar una concreta el recorrido de las anteriores se hace



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

## PROYECTO MEKOS

## GUIÓN

### INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Segundo ciclo

T.I.C.

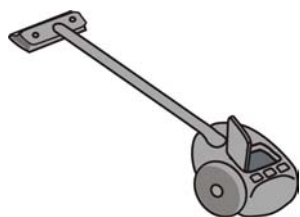
Comunicación en Internet



automáticamente.

¿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.



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

## PROYECTO MEKOS

## GUIÓN

### INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Segundo ciclo

T.I.C.

Comunicación en Internet



¿Qué vemos en la diapositiva 1?

*Dibujo de dos personajes que se encuentran en el mismo lugar y que se comunican hablando. El mensaje está representado por bocadillos*

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

*Estos personajes están juntos en el mismo lugar y al mismo tiempo. Pueden hablar y escucharse directamente.*

¿Qué vemos en la diapositiva 2?

*Dibujo de dos personajes que se encuentran en distinto lugar. Ambos están delante de un ordenador.*

*En las pantallas un programa de mensajería instantánea abierto.*

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 2?

*Estos personajes están en distinto lugar y se comunican al mismo tiempo. Pueden comunicarse utilizando un Chat. Pero hay otros programas que podemos utilizar. Son los programas de mensajería instantánea. Estos programas se instalan en nuestro ordenador y nos permiten comunicarnos escribiendo mensajes cortos, adjuntar fotografías o archivos, hablar y escuchar a través del micro y del altavoz e incluso conectar una cámara Web.*

¿Qué vemos en la diapositiva final?

*Entre los personajes de la diapositiva anterior, una pantalla con un programa de mensajería abierto en el que se ve como van apareciendo los mensajes e iconos*

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

*En estos programas la comunicación es directa.*

## 09 Creación digital

### Creación de una cuenta de correo electrónico

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

*Creación de una cuenta de correo en un servidor gratuito acompañado de un adulto (padre, madre, profesor,...)*

¿A qué materiales se da acceso para su elaboración?

*Ficha guía para el adulto que acompaña al alumno al crear la cuenta*

¿Qué instrucciones se proporcionan?

*Las contenidas en la ficha guía.*

