



## OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- 01 Aprender las diferencias básicas entre la tecnología que posibilita la telefonía fija y la telefonía móvil
- 02 Descubrir las posibilidades de la mensajería multimedia sobre telefonía
- 03 Valorar las posibilidades de la telefonía y la necesidad de un uso responsable

## ESTRUCTURA

00	Introducción	
01	Actividad	Telefonía fija vs telefonía móvil
02	Saber Más	Una red de cobertura
03	Actividad	Mensajes sobre telefonía
04	Saber Más	Telefonía móvil y salud
05	Actividad	Uso responsable de la Telefonía móvil
06	Saber Más	Los teléfonos también cuentan
07	Creación digital	Movilísimo

## 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?

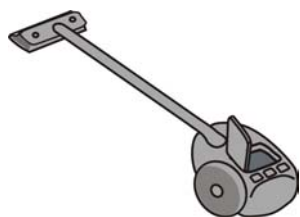
**Gárgola** y **Bruja MEGA** aparecen flotando sobre la placa base después de la explosión correspondiente tras la elección del módulo de TIC en el escenario de la azotea de la Ciudad Embrujada.

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:

**Un teléfono móvil colgado del cuello de la Bruja Mega.**

Rollover aparece el rótulo: Telefonía móvil y locución idéntica; se activa la pantalla y empiezan a aparecer imágenes, mensajes e iconos.

Rollout, el teléfono móvil queda inactivo:

#### SALIDA

¿Cómo avanzamos?

Al clicar sobre el teléfono se entra en la cuarta secuencia del segundo ciclo: "Telefonía móvil".

Se considera conveniente que la secuenciación sea lineal para que tenga cierta coherencia.

### 01 Actividad Telefonía fija vs telefonía móvil

#### 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).

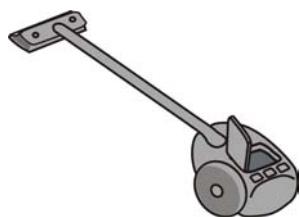
Saber mas e información de todo tipo: inicial, ayuda,... : BASE

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 las diferencias básicas entre la telefonía móvil y la telefonía fija. Se hace hincapié en la diferencia técnica, pues se intenta dar la visión de normalización tecnológica, que con cualquiera de las tecnologías se pueden lograr, prácticamente las





*misma funciones.*

*¿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?*

*Relaciones.*

*¿Qué pasa y cómo funciona?*

*La escena sobre fondo de un antigua centralita telefónica con sus conectores y sus diales. El primer lugar la Bruja mega debe explicar técnicamente, aunque con sencillez (los usuarios tienen entre 8 y diez años) cuál es la base general de la telefonía fija: cableado, centralitas, tipo de teléfono a nivel general, teléfonos inalámbricos dependientes de una base con figuras bien claras ... al hacer la descripción deberá aparecer la imagen correspondiente. Igualmente hará una descripción general de la tecnología que utiliza la telefonía móvil: antenas, estaciones bases y centros de conmutación, hará una descripción general de lo que es el campo de cobertura y los tipos de terminales, con cierta secuenciación histórica, en cuanto a prestaciones, y tipos de banda. También es necesario que mencione que este tipo de comunicación utiliza campos electromagnéticos. Es importante que junto a la descripción aparezca claramente el término y una imagen característica*

*La actividad consiste en emparejar elementos que vayas surgiendo con un mundo de la telefonía fija o de la telefonía móvil. Para ello sobre el fondo de la centralita antigua aparecerá dos imágenes características de la telefonía fija; un teléfono de campana y marcador por dial y un teléfono móvil; seguidamente aparecerán las imágenes que hemos ido mostrando: el usuario deberá arrastrar la imagen al grupo de corresponda*

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

*El acierto se realiza cuando el alumno arrastra la imagen seleccionada al grupo que corresponda: telefonía móvil o telefonía fija.*

*La serie debería constar de ocho imágenes combinadas.*

*¿Cuándo se producen errores y cómo se corrigen?*

*El error se produce cuando el usuario arrastra la imagen seleccionada al grupo erróneo. Se hace con un sonido electrónico de avería grave. En ese momento Red\_in dice: "No hay comunicación; no podemos conectarnos, te has equivocado, inténtalo otra vez".*

*¿Cuándo está resuelta la actividad?*

*Cuando se han completado la serie de ocho imágenes*

*¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?*

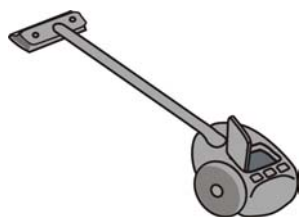
*Si el usuario se equivoca tres veces seguidas, aparece automáticamente la Bruja Mega y repite la explicación de forma resumida.*

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

## SALIDA

*¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?*

*Volvemos a la pantalla de introducción y se ve el teléfono móvil colgado con una cinta del cuello de Mega. Si la actividad ha sido resuelta de forma satisfactoria la próxima selección*



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.

Telefonía móvil



iniciará la siguiente actividad en caso contrario se iniciará otra vez la actividad 1  
¿Qué ocurre tras la presentación de resultados de la actividad?

Si la actividad ha sido resuelta de forma satisfactoria, aparece La Bruja introduciendo ... "vuelve a hacer clic en mi móvil para saber más sobre la telefonía móvil).

## 02 SABER MÁS *Una red de cobertura*

### TIPO. (Proceso-fases dependientes)

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

Barra de desplazamiento dos flechas de avance y de retroceso

¿Qué vemos en la diapositiva base?

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

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

Se realiza un resumen de la infraestructura que utiliza la telefonía móvil: al hablar de las antenas y de las estaciones bases aparece el mapa de una ciudad y se muestra la diferencia entre una cobertura perimetral, en la que las estaciones bases tendrían que aumentar la potencia y dejaría zonas sin cobertura y una cobertura homogénea en la que aumenta el número de antenas, pero con mucha menos potencia y sin dejar áreas sin cobertura.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 2?

El lenguaje debe ser muy sencillo, pero a la vez riguroso en su contenido.

Hay que hacer hincapié en que la telefonía móvil no tiene riesgos conocidos por la salud

¿Qué vemos en la diapositiva final?

En la diapositiva final aparecen dos teléfonos convencionales, uno fijo y otro móvil. Las imágenes se van disipando

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

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

## 03 Actividad *Mensajes sobre telefonía.*

### 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 los tipos de mensajes que podemos enviar con la telefonía: ante la asimilación de servicios, sería conveniente no hacer diferencia entre una y otra. Se hablara de los sms y de los mms, sería Ortuño que en estos últimos se viera el envío de imágenes como un opción de envío de archivo adjunto para ampliar las posibilidades. Igualmente hay que habla de las posibilidades que acompañan a la telefonía móvil: cámara de fotos, de video, grabador de sonidos, reproductor y almacenados de archivos mp3, radio integrada, grabación etc ...*

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

*Base proporciona la información inicial a través de su pantalla holográfica*

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

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

## DESARROLLO

**¿De qué tipo es la actividad?**

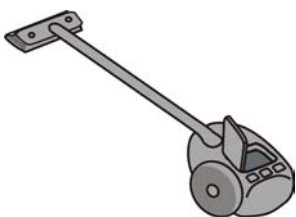
*Práctica operativa*

**¿Qué pasa y cómo funciona?**

*La descripción de la actividad sería la realización práctica de mensajes sms o mms. Para ello sobre la pantalla de un tlf. Con cámara de fotos y video y posibilidades funcionales de lo descrito, debería el usuario poder realizar la práctica de enviar diversos tipos de mensajes de forma real (recordar que en el primer ciclo han realizado prácticas de composición)..*

*Es posible considerar la posibilidad de conectar la aplicación con un servidor de estas características para que la práctica sea lo más real posible; es cierto que los usuarios destinatarios por las edades no suelen tener móviles en su mayoría, pero no habría inconveniente en que se remita los mensajes o al móvil del profesor, o al de otro profesor, o al de los padres ... pues posiblemente los alumnos lo sepan o incluso podrían habérselo preguntado a sus padres para la sesión. No hay que olvidar que muchos tlf. fijos también tienen posibilidades para recibir mensajes sms o incluso mms ... pero a la fecha en que se desarrolla este guión no está generalizado.*

*Sobre el fondo de la centralita telefónica, el alumnos seleccionaría sms o mms, en ese momento el móvil de la Bruja Mega llenaría la pantalla y podría elaborarlo, si es un mms tendría que poder realizar una foto con el móvil o un sencillo video. Realizados los pasos ... rellenar el texto ... (utilización de T9 o sistemas de Eatoni Setter), incluir la imagen o el video si procede y mandar el mensaje a otro teléfono (con formato real, o mejor real). Si la aplicación está conectada a un servidor de estas características sería ese servidor quien validaría la salida.*





¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

*Si el mensaje se ha remitido de forma correcta y ha legado a su destino. En alguna ocasión habría que esperar al día siguiente.*

*El refuerzo es intrínseco.*

¿Cuándo se producen errores y cómo se corrigen?

*Si el mensaje no ha llegado a su destino ... el servidor dedicado da el mensaje de error (normalmente porque no se ha marcado el número adecuado en cuanto a la composición no hay problemas)*

*Si es así, RED\_in le dirá: "El mensaje no ha llegado; vuelve a intentarlo".*

¿Cuándo está resuelta la actividad?

*Si el usuario remite de forma correcta dos mensajes un sms y otro mms.*

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

*Si el usuario se equivoca dos veces. RED\_IN le dirá: "Debes poner atención."*

*Si la situación descrita ocurre 2 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 se ve el teléfono móvil colgado con una cinta del cuello de Mega. Si la actividad ha sido resuelta de forma satisfactoria la próxima selección iniciará la siguiente actividad en caso contrario se iniciará otra vez la actividad 2*

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

*Si la actividad ha sido resuelta de forma satisfactoria, aparece La Bruja introduciendo ... "vuelve a hacer clic en mi móvil para saber más sobre la telefonía móvil).*

#### 04 SABER MÁS *Telefonía móvil y salud*

##### TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

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

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

*Se realiza un resumen con una línea del espectro electromagnético: baja, radio-tv, tlf móvil, microondas, ultravioletas, rayos X, etc ... se debe hacer hincapié en cuáles son lo que podrían tener un efecto perjudicial sobre el ser humano sin la exposición es muy larga: igualmente se muestra cuáles son los mecanismos de control contra los efectos perjudiciales de las estaciones base que utiliza la telefonía móvil:*

- *Cálculo de límites realizada previamente a la instalación.*
- *Aislamiento de los zonas de riesgo*
- *Medición final de los campos electromagnéticos para comprobar que no existe riesgo para la salud*

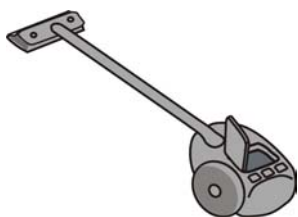
¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

*El lenguaje debe ser muy sencillo, pero a la vez riguroso en su contenido.*

*Hay que hacer hincapié en que la telefonía móvil no tiene riesgos conocidos par la salud*

¿Qué vemos en la diapositiva final?

*En la diapositiva final aparecen dos teléfonos convencionales, uno fijo y otro móvil. Las*





imágenes se van disipando

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

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

## 05 Actividad Uso responsable de la telefonía móvil

### 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** realiza una descripción de muchos momentos cotidianos en que la gente realiza una llamada telefónica y las situaciones que se pueden dar ... cuando alguien llama por teléfono es para que alguien conteste por teléfono. Yo hablo con alguien y eso puede crear situaciones inesperadas: que esté en un momento en que mejor sería no llamar o que reciba una llamada cuando mejor sería no recibirla ... Además sería muy importante que hiciera una descripción en que las llamadas pueden resolver grandes problemas: un accidente, bloqueados en la nieve, perdidos en la montaña, etc ...

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

*Base proporciona la información inicial a través de su pantalla holográfica*

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

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

### DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

*Colorear y Relacionar*

¿Qué pasa y cómo funciona?

*La actividad consiste en que se coloreen escenas típicas de en las que se utiliza la telefonía: para poder hacerlo se propone que aparezca sobre el fondo de la centralita antigua una escena en blanco y negro y junto a ella un móvil en el que los números han*





sido sustituidos por teclas de distintos colores: de esta forma si pulso una tecla de un colores, aparece ese color en la pantalla del móvil y podré pintar las partes de la escena que crea conveniente ... no está la fuerza de esta actividad en la propia escena ... sino en que al finaliza tendré que arrastrar uno de los sellos: correcto ... sello de color verde con careta sonriente o incorrecto, sello de color rojo con careta triste , a la esquina del dibujo según sea correcto o incorrecto.

De esta forma si la escena representa a un señor hablando con su móvil mientras conduce ... después de colorearlo tendré que poner el sello rojo, y así sucesivamente.

Escenas propuestas:

- Hospital con las señales bien visibles de prohibido hablar con móvil y un señor hablando
- Niño en una clase hablando por el móvil, mientras explica el profesor
- Operadora técnica con una sierra dentada cortando madera y distraída hablando por teléfono
- Entorno de museo con señales de prohibido hablar con móvil y unos señores hablando.
- En cine, mientras se proyecta la película, hablando por teléfono; personas alrededor con cara sorprendidas.
- Dentro de una cabina unos niños con cara de gamberro llamando de forma anónima
- Junto a un accidente, una persona con su chaleco, fuera de la calzada llamando a emergencias.
- En helicóptero viendo un accidente, el copiloto llamando por teléfono.
- Un excursionista, llamando a emergencias y avisando de un incendio en la montaña.
- Un grupo mirando con cara de sorpresa a uno de ellos que está hablando con su móvil sin hacer caso a los demás.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Hay acierto al poner el sello correspondiente según al escena sea correcta o incorrecta Si hay acierto, Red\_In da un brinco y se oye una locución del tipo "Estupendo"

¿Cuándo se producen errores y cómo se corrigen?

Si el sello que se pone no es correcto, RED\_in le dirá: "¿tú crees que se puede utilizar el teléfono así?".

¿Cuándo está resuelta la actividad?

La actividad se resuelve si se colorean dos escenas y se pone el sello correspondiente de forma correcta.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Si el usuario se equivoca una vez vez. RED\_IN le dirá: "Debes poner atención y fijarte" 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 se ve el teléfono móvil colgado con una cinta del cuello de Mega. Si la actividad ha sido resuelta de forma satisfactoria el móvil ya no se activará.

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

Si la actividad ha sido resuelta de forma satisfactoria, aparece La Bruja introduciendo ... "muy bien ... sigue así" y pasaremos a la creación digital.





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



## 06 SABER MÁS *Los teléfonos también cuentan*

### TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

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

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

*La tiza dibuja de forma esquemática los personajes que se describen en los cuentos.*

*La bruja Mega contará algún cuento con moraleja en el que el buen uso de los teléfonos ha beneficiado a personas o grupos o al contrario... que el mal uso ha perjudicado a personas, grupos o ha dado muestras de mala educación cívica.*

*La descripción del cuento en la pizarra debe ir acompañada de la locución sonora.*

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

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

¿Qué vemos en la diapositiva final?

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

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

*La desaparición de la pizarra.*

## 08 Creación digital *Movilísimo*

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

*Creación de un disfraz en forma de móvil.*

¿A qué materiales se da acceso para su elaboración?

*A una plantilla con medidas para la confección de un disfraz en forma de teléfono móvil para poder utilizar en carnaval .. la plantilla debe tener las medidas para un alumno de 9 años medio. Y la descripción clara de materiales que se pueden utilizar: cartón o planchas de goma espuma, propuesta de colores y descripción final de de la realización.*

¿Qué instrucciones se proporcionan?

*Las instrucciones muy detalladas para que el profesor pueda guiar a sus alumnos en la realización del disfraz o para que individualmente el usuario con sus padres pueda realizarlo: como ya se ha descrito ... .materiales, medidas, colores ...*

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

*La propuesta es que salgamos a la azotea*

