



OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- 01 **Actividad:** Identificar los elementos de un modelo básico de la comunicación en televisión comprendiendo su interrelación.
Saber más: Conocer de forma básica el proceso de transmisión de la televisión.
- 02 **Actividad:** Comprender de forma básica la tecnología de los aparatos de televisión y los principios de la visión en los que se basa.
Saber más: Conocer los tipos de cámaras de TV.
- 03 **Actividad:** Conocer aparatos relacionados con la tecnología de la televisión en su evolución histórica.
Saber más: Conocer de forma general la historia de la televisión y sus fundamentos tecnológicos.
- 04 **Actividad:** Distinguir las características básicas que diferencian la TV analógica de la digital.
Saber más: Conocer las posibilidades que ofrece la nueva tecnología digital de la TV y otras formas de comunicación cada vez más interrelacionadas.
- 05 **Actividad:** Distinguir la diferencia entre un canal temático codificado de pago y un cadena en abierto de carácter generalista.
Saber más: Conocer la evolución histórica de la televisión en España.

ESTRUCTURA

00	Introducción	
01	Actividad	Modelo de comunicación en TV: emisión-recepción
02	Saber Más	<i>Transmisión de la TV</i>
03	Actividad	Tecnología de la TV
04	Saber Más	<i>Las imágenes de TV y la visión</i>
05	Actividad	Viaje por la historia de la TV
06	Saber Más	<i>La cámara de TV</i>
07	Actividad	Televisión analógica y digital
08	Saber Más	<i>Tecnología digital</i>
09	Actividad	Cadenas, canales y programas
10	Saber Más	<i>Hª de la TV en España</i>
11	Simulador	<i>Círculos cromáticos</i>

SECUENCIACIÓN DE ACTIVIDADES

Lineal Elección

00 INTRODUCCIÓN

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

En la pantalla de presentación de OA (g_hc04_0000v01.doc) se muestra el plató de televisión donde tendrá lugar el concurso "Los misterios de la tele" (pantalla de elección de OA). En un lado del escenario se sitúa Naskia, presentadora nipkoniana intergaláctica, y también guía, con sus tarjetas guía en la mano, en el otro Daniel (ayuda). Naskia y Daniel explican al usuario el motivo del viaje y la finalidad del concurso: evitar la desaparición de los programas infantiles y juveniles. El escenario de cada OA se carga haciendo clic en un botón de la mesa central. Este primer OA se carga haciendo clic en el botón 1, asociado a la imagen de la pantalla de TV. "Fundamentos de la televisión".

DESARROLLO





¿Qué pasa?

Desde la pantalla general se hace un zoom de aproximación acercando la pantalla de TV, que ocupará gran parte de la pantalla de la página contenedora, y a Naskia y Daniel, que quedarán en plano medio o en primer plano de medio perfil (o desaparecen de la pantalla). En la pantalla de TV se hace alguna transición típica de televisión (fundido, ajedrez, etc.) y aparece la primera prueba mientras Naskia la presenta:

NASKIA (voz resuelta de presentadora de TV): *Vamos a comenzar el concurso con una prueba muy sencilla. Antes de llamarse televisión, la tele se llamó de muchas formas curiosas como radiovisión, "radio que ve". Pero, a partir del año 1900 empezó a denominarse con el término que hoy usamos. ¿sabrías decir qué significa la palabra televisión? Una pista: está formada por la palabra griega "tele" y la latina "visio".*

DANIEL: *Marca con el cursor una de las tres opciones.*

Aparece un pequeño test de elección múltiple. Se proporcionan tres opciones para elegir una marcando una casilla o círculo. Cuando se acierta la opción c) aparece una carita sonriente. En las otras dos, erróneas, una cruz roja. El usuario podrá probar hasta que acierte. Cuando haya acertado, desaparece el test y aparece la primera imagen de la actividad 1 (se mantiene el mismo diseño de pantalla).

PREGUNTA: **Televisión significa:**

Tecnología de la visión

Te veo

Visión a distancia

El usuario marca las casillas de respuestas hasta que encuentre la opción correcta (c) de las tres dadas.

Cuando el usuario resuelve la prueba, salta **Telebot** con su mensaje ("voz" de robot mostrando asombro por la capacidad del terrícola): *Terrícola... Inteligente.....*

SALIDA

¿Cómo avanzamos?

Cuando el usuario ha resuelto la prueba, desaparece la actividad y se pasa automáticamente a la siguiente manteniendo la misma pantalla.

01 Actividad Modelo de comunicación en TV

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Cuando desaparece la prueba 0, se hace otra transición dentro de la pantalla de TV y aparece el título de esta primera actividad: **MODELO DE COMUNICACIÓN EN TELEVISIÓN** y un diagrama de flujo con cuatro flechas de bloque. Cada flecha de bloque, coloreada de diferente color, tiene un espacio en blanco para colocar el nombre del proceso y otro

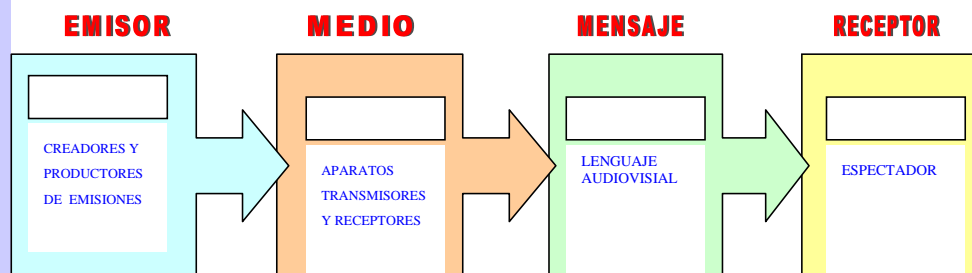




debajo con un texto que lo define. En la parte superior o inferior de la pantalla aparecerán los textos: **Medio**, **Emisor**, **Receptor**, **Mensaje** de forma aleatoria. En otro lugar de la pantalla se sitúan **cuatro imágenes ilustrativas de los textos**, también de forma aleatoria, que el usuario deberá arrastrar para colocar en su lugar. La actividad quedará terminada y corregida cuando se hayan colocado los cuatro elementos de la comunicación con sus imágenes ilustrativas. Cuando la actividad se resuelva correctamente, se produce una animación de flujo en el diagrama.

Imágenes: un edificio de estudios (emisor), un satélite; una antena, un televisor (medio); una imagen de la pantalla de elección de OA enmarcada en una pantalla de televisión (mensaje); un espectador viendo tele (receptor).

Modelo orientativo:



TEXTOS PARA LAS FLECHAS DEL DIAGRAMA:

- 1 CREADORES Y PRODUCTORES DE EMISIONES
- 2 APARATOS TRANSMISORES Y RECEPTORES
- 3 LENGUAJE AUDIOVISUAL.
- 4 ESPECTADOR

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

Mediante la intervención inicial del personaje de introducción NASKIA, que aparece por la esquina inferior izquierda de la pantalla y explica:

NASKIA: (voz resuelta de presentadora de TV)

La **televisión** es un sistema de comunicación de masas que permite la comunicación entre millones de personas de todo el mundo. Para que se produzca esa comunicación son necesarios los elementos comunes a todo acto de comunicación. Fíjate en el diagrama e intenta poner en orden, de izquierda a derecha, los elementos que aparecen descolocados. Después memoriza qué es cada uno y añádeles una imagen ilustrativa.

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Mediante la locución del personaje ayuda Daniel representado por un botón con su rostro y una interrogación en la esquina superior derecha de la pantalla:





DANIEL (sincronizado con el arrastre de las palabras): "Haz clic en las palabras y sin dejar de pulsar arrástralas a su casilla correspondiente"

DANIEL (sincronizado con el arrastre de las imágenes): "Haz clic en las imágenes y sin dejar de pulsar arrástralas a su casilla correspondiente"

¿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?

Una vez que se cargan todos los elementos necesarios de para el comienzo de la actividad, el usuario deberá colocar primero la serie de 4 palabras en su lugar correspondiente de las flechas de bloque arrastrando y soltando. Si la palabra no encaja en su flecha, vuelve a su lugar de partida. Cuando encaja, desaparece el texto correspondiente de la flecha. Una vez colocadas las cuatro palabras el usuario podrá colocar las imágenes que funcionarán de la misma forma que los textos.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Cuando el usuario coloca la serie de 4 palabras en su lugar y cuando se completa la actividad salta Telerob que, acompañado de un sonido de "bip...bip", y con voz de robot alegre dice:

"¡Bien hecho..., terrícola!" O "¡Mis chips se alegran..., mis chips se alegran!"

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

Cuando el usuario coloca dos de las palabras o dos de las imágenes de forma incorrecta salta Telerob que, acompañado de un sonido de ruido de tornillos cayendo o maquinaria que no funciona bien, dice con su voz de robot en tono gruñón: "Así no hay quien se comunique", "Así no hay quien se comunique"..

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando el usuario coloca los 4 textos y las 4 imágenes en su lugar.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando el usuario, después de 4 intentos, no ha colocado las palabras o las imágenes o en caso de una inactividad de 25 segundos.

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Con el código de barras sobreimpreso.

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

Al finalizar la actividad saltará el contenido "Saber más". Al finalizar la presentación, se volverá a la pantalla 00, cambiando sólo la imagen de la pantalla de TV en la que aparecerán el título y la imagen inicial de la actividad 2.

02 SABER MÁS Transmisión de la TV

TIPO. (Proceso-fases dependientes)





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

Vemos el título general: **TRANSMISIÓN DE LA TV**

Tres ilustraciones, una debajo de otra, situadas a la izquierda de la diapositiva:

- una torre de comunicaciones (televisión terrestre)
- un cable coaxial (televisión por cable)
- un satélite (televisión por satélite)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

Vemos aparecer junto a las imágenes de la torre, el cable y el satélite, los subtítulos de las tres presentaciones que tendrán lugar en la diapositiva 1:

- Junto a la torre de comunicaciones, el texto: **Televisión terrestre**
- Junto al cable coaxial, el texto: **Televisión por cable**
- Junto al satélite, el texto: **Televisión por satélite**

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

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

Vemos el título general: **TRANSMISIÓN DE TV**

Debajo del subtítulo **Televisión terrestre** van apareciendo las imágenes de un edificio de estudios, una torre de comunicaciones tipo Torrespaña, a su derecha un par de torres repetidoras espaciadas, y a la derecha de ellas una casa transparente con una antena convencional en el tejado conectada por cable a un televisor en un salón. A medida que van apareciendo las imágenes sucesivas, se van conectando con ondas herzinas con movimiento hacia la derecha.

Las imágenes se van completando con texto sobre cada elemento: **Estudios, Centro emisor, Repetidores, Antena.**

Debajo del subtítulo: **Televisión por cable**, van apareciendo, como en la presentación anterior, las imágenes de un edificio de estudios con torre de comunicaciones, a su derecha un edificio ilustrando al operador de cable, un cable terrestre y la casa de la primera presentación sin antena conectada al cable que llega hasta un descodificador sobre el televisor. A medida que van apareciendo las ilustraciones se producen las animaciones: ondas que van de los estudios al operador de cable y movimiento ligero como de sacudida del cable hasta la casa y de allí al descodificador. Sobre las imágenes también van apareciendo los textos: **Estudios, Operador de cable, Cable coaxial, Descodificador.**

Por último, debajo del subtítulo: **Televisión por satélite** van apareciendo, como en las presentaciones anteriores, las imágenes de un edificio de estudios con torre de comunicaciones, un satélite algo más alto; a la altura de los estudios, un edificio ilustrando a un operador de TV por satélite y la casa de la primera con una antena parabólica en su tejado y un cable que va de la antena a un descodificador sobre el televisor. A medida que van apareciendo las ilustraciones se producen las animaciones: ondas que van de los





estudios al operador de satélite, del satélite al operador y de éste a la antena de la casa; acabando con la animación de cable de la antena al descodificador. Sobre las imágenes también van apareciendo los textos: Estudios, Operador de TV por satélite, Antena parabólica, Descodificador.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

Locución/texto: *La **televisión** es un sistema de telecomunicación que permite la transmisión y recepción de imágenes y sonidos a distancia. Se transmite mediante ondas electromagnéticas que son enviadas hasta tu televisor de diferentes maneras.*

Sincronizados con la presentación de la TV terrestre:

Puede transmitirse a través de torres de comunicaciones y repetidores que van amplificando las señales para que no se pierdan con la distancia. La antena de tu casa, recoge esas señales y tu televisor las convierte en imágenes y sonido.

Sincronizados con la presentación de la TV por cable:

Otra forma de transmitirse es codificando las señales y enviándolas a través de cables especiales, llamados coaxiales. Para recibirla, debe contratar el servicio con una empresa Operadora de cable. La Operadora instala cables hasta tu casa y un descodificador de sus señales conectado a tu televisor. Una vez descodificadas, tu televisor las convierte en imágenes y sonidos.

Sincronizados con la presentación de la TV por satélite:

Por último está la transmisión a través de satélites de comunicaciones situados en el espacio. Las señales, también codificadas, son recogidas por una antena especial en forma de plato conectada a un descodificador que el Operador de TV por cable que has contratado ha conectado a tu televisor.

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

¿Qué vemos en la diapositiva final?

En la diapositiva final se ve el título y las tres presentaciones estáticas con sus textos.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

03 Actividad Tecnología de la TV

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Comienza la actividad de nuevo en la pantalla 00. Se producen los mismos efectos, pero en la pantalla de TV ahora aparecen la imagen inicial de la segunda actividad con su título y Naskia (guía-ayuda) y Daniel, que permanecen a ambos lados de la pantalla?? en plano medio de perfil, pero mirando al usuario mientras dicen las locuciones apropiadas a las interacciones que se van presentando. Al acabar las locuciones pueden desaparecer de la pantalla.

TÍTULO: TECNOLOGÍA DE LA TV



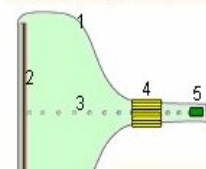


Esta actividad consiste en una interacción que permitirá al usuario ver y entender de forma gráfica el proceso del funcionamiento de la tele. (Servirá de inspiración la de la web <http://www.ieee-virtual-museum.org/exhibit/exhibit.php?taid=&id=159249&lid=1&seq=11> haciendo las variaciones que se consideren oportunas: la imagen que capta la cámara y aparece en la pantalla de tv, puede ser cualquiera de las ya hechas para el OA (personajes etc.))

Primero se ve un televisor que gira y se sitúa de perfil. De perfil se muestra el tubo de rayos de forma esquemática en su interior y la tele conectada a una cámara. El tubo se presenta con sus partes, que serán zonas calientes de manera que al pulsar en una flecha, botón, o lo que se considere más apropiado, o al hacer clic en cada parte de la imagen, se coloreará y aumentará un poco de tamaño. Al mismo tiempo se resaltará cada texto escrito o aparecerá el texto (puede optarse por ocultar el texto y que aparezca cuando se pulsa sobre la parte correspondiente del dibujo). Al pulsar en el cañón de electrones (5) se verán tres "corrientes" paralelas de puntitos, una azul otra verde y otra roja dirigiéndose a la pantalla. Al pulsar en los electroimanes (4) las corrientes de electrones se dirigirán a la parte superior del tubo e irá bajando hasta recorrer la pantalla. Cuando acabe el primer recorrido se repetirá, comenzando desde la parte superior de la pantalla otra vez.

Imagen de apoyo y partes del tubo de rayos catódicos:

Usa el ratón para explorar



- 1 Tubo de cristal
- 2 Capa de fósforos rojos, azules y verdes
- 3 Hazes de electrones rojos, azules y verdes
- 4 Electroimanes deflectores
- 5 Cañón de electrones

Rótulos para el tubo de rayos catódicos:

TÍTULO: Tubo de rayos catódicos

RÓTULOS DE LAS DIFERENTES PARTES:

- Tubo de cristal
- Capa de fósforos
- Hazes de electrones
- Electroimanes deflectores
- Cañón de electrones

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?





MEDIANTE LA INTERVENCIÓN INICIAL DEL **PERSONAJE DE INTRODUCCIÓN NASKIA**, QUE APARECE POR LA ESQUINA INFERIOR IZQUIERDA DE LA PANTALLA Y EXPLICA:

DENTRO DE TU TELEVISOR HAY UN TUBO DE RAYOS CATÓDICOS QUE EMITE HAZES DE ELECTRONES CON LA INFORMACIÓN DE LA IMAGEN A GRAN VELOCIDAD. ESOS HAZES SON LANZADOS A UNA CAPA DE FÓSFOROS QUE CUBRE LA PANTALLA Y LA RECORREN DE IZQUIERDA A DERECHA Y DE ARRIBA ABAJO EN FORMA DE LÍNEAS IMPARES. CUANDO SE HAN ESCANEADO TODAS LAS LÍNEAS DE UNA IMAGEN, COMIENZA EL ESCANEADO DE LA SIGUIENTE, QUE ES UN POCO DIFERENTE DE LA ANTERIOR. COMO ESTO SUCEDE A UNA VELOCIDAD DE 25 O MÁS IMÁGENES POR SEGUNDO, UNA CARACTERÍSTICA DE NUESTROS OJOS Y NUESTRO CEREBRO LLAMADO **FENÓMENO PHI** HACE QUE NO PERCIBAMOS EL PASO DE UNA IMAGEN A LA SIGUIENTE Y QUE TENGAMOS LA ILUSIÓN DE VER IMÁGENES EN MOVIMIENTO.

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Mediante la locución del **personaje ayuda Daniel** representado por un botón con su rostro y una interrogación en la esquina superior derecha de la pantalla: "HAZ CLIC EN LAS PARTES DEL TUBO DE RAYOS CATÓDICOS O TUBO DE IMAGEN PARA VER CÓMO FUNCIONA".

¿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?

Interactiva

¿Qué pasa y cómo funciona?

Primero se presenta un televisor visto de frente, gira y aparece de perfil con su tubo de rayos catódicos y sus partes (rotuladas) como zonas calientes, que permiten al usuario interactuar con la imagen como se describe en la descripción anterior. Cuando el usuario ha explorado la imagen el televisor gira de nuevo y aparece de frente mostrando una imagen en barrido de líneas.

¿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 explorado todas las zonas calientes y se han producido las animaciones finales.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando el usuario ha explorado todas las zonas calientes

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Con la presentación terminada

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

Al finalizar la actividad saltará el contenido "Saber más". Al finalizar la presentación, se volverá a la pantalla 00, cambiando sólo la imagen de la pantalla de TV en la que aparecerán el título y la imagen inicial de la actividad 3.





04 SABER MÁS Las imágenes de TV y la visión

TIPO. (Evolución-momentos independientes)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

Aparece un interactivo que permitirá al usuario apreciar y entender la pixelación de la imagen. Partiendo de alguna de las imágenes de los personajes del módulo TV en color, se diseñará de manera que el usuario pueda manipular la imagen para ver diferentes tamaños de pixelación. Se puede hacer con un cursor, un botón, o lo que se considere apropiado. Se incluirá un botón con la opción de "Siguiente" para continuar con el interactivo posterior.

Modelo orientativo para el primero: http://www.maloka.org/f2000/tv/big_picture.html

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

Con la interacción del usuario

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

Al aparecer el interactivo, Naskia explica: (VOZ RESUELTA DE PRESENTADORA DE TV)

¿TE HAS PREGUNTADO ALGUNA VEZ CÓMO ES POSIBLE QUE SE VEAN LAS IMÁGENES EN TÚ TELEVISOR? VERÁS, LAS IMÁGENES DE LA TELEVISIÓN NO SON UNA SECUENCIA DE IMÁGENES QUÍMICAS GRABADAS EN UNA PELÍCULA COMO LAS DEL CINE O LA FOTOGRAFÍA TRADICIONAL, SINO SEÑALES ELÉCTRICAS O SEÑALES DE VÍDEO. CADA IMAGEN DE VÍDEO, TANTO EN LA CÁMARA COMO EN LA TELE, ESTÁ FORMADA POR MILES DE PUNTITOS DE LUZ LLAMADOS PÍXELES. LOS PÍXELES SON TAN PEQUEÑOS QUE SÓLO PUEDES VERLOS SI TE ACERCAS MUCHO A LA PANTALLA.

PERO, LOS PUNTITOS NO SE ILUMINAN TODOS AL MISMO TIEMPO, LO HACEN UNO DESPUÉS DE OTRO, A UNA VELOCIDAD TAN GRANDE QUE NUESTROS OJOS NO VEN LA SECUENCIA DE PUNTITOS, SINO TODOS ILUMINADOS AL MISMO TIEMPO CREANDO LA ILUSIÓN DE ESTAR VIENDO UNA IMAGEN COMPLETA. ESTO SUCEDE PORQUE NUESTROS OJOS Y NUESTRO CEREBRO SIGUEN VIENDO CADA PUNTITO ILUMINADO DURANTE UNOS SEGUNDOS ANTES DE QUE SE OSCUREZCA. ESTE FENÓMENO SE LLAMA "PERSISTENCIA DE LA VISIÓN".

MUEVE EL CURSOR Y VERÁS QUÉ PASA.

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

Ahora aparece otro interactivo que permitirá al usuario ver puntitos iluminados barriendo una superficie oscura. Se utilizará la misma imagen del primer interactivo, pero en color. Habrá dos cursores o un botón: uno con el rótulo "Velocidad de barrido", otro con "brillo", o lo que se considere apropiado. Uno de ellos permitirá modificar la velocidad del barrido de puntos luminosos; el otro, cambiará el brillo más o menos intenso de los puntos luminosos. El barrido irá de izquierda a derecha y de arriba abajo. La combinación de los dos cursores permitirá formar una imagen pixelada, pero definida. Cuando se coloca el cursor de la velocidad de barrido en su posición máxima y el del brillo en la posición media, se verá la imagen pixelada, pero nítida y en movimiento.

Modelo orientativo para el segundo: http://www.maloka.org/f2000/tv/black_and_white.html

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 2?

Al aparecer el interactivo, Naskia explica: (VOZ RESUELTA DE PRESENTADORA DE TV)

Comentario [vr1]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego Copiar y después situándonos en la fila siguiente Pegar filas

Comentario [vr2]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego Copiar y después situándonos en la fila siguiente Pegar filas





DESPUÉS SE PRUDECE EN LA PANTALLA DEL TELEVISOR UN BARRIDO DE LÍNEAS. COMO ESTO SUCEDE A UNA VELOCIDAD DE 25 O MÁS IMÁGENES POR SEGUNDO, UNA CARACTERÍSTICA DE NUESTROS OJOS Y NUESTRO CEREBRO LLAMADO **FENÓMENO PHI** HACE QUE NO PERCIBAMOS EL PASO DE UNA IMAGEN A LA SIGUIENTE Y QUE TENGAMOS LA ILUSIÓN DE VER IMÁGENES EN MOVIMIENTO. MUEVE LOS CURSORES Y VERÁS QUÉ PASA.

¿Qué vemos en la diapositiva final?

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

<campo de texto>

05 Actividad Viaje por la historia de la TV

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Comienza la actividad de nuevo en la pantalla 00. Se producen los mismos efectos, pero en la pantalla de TV ahora aparecen la imagen inicial de la tercera actividad con su título y Naskia (guía-ayuda) y Daniel, que permanecen a ambos lados de la pantalla??, mientras dicen las locuciones apropiadas a las interacciones que se van presentando. Al acabar las locuciones pueden desaparecer de la pantalla.

En la actividad habrá cuatro imágenes de diferentes épocas agrupadas por categorías: **4 televisores, 4 cámaras, 4 micros, 4 mandos y 4 grabadoras.**

La idea de la actividad es crear la ilusión de un viaje por el espacio-tiempo en una nave-máquina del tiempo.

En la parte inferior de la pantalla irá un mecanismo de navegación de una máquina del tiempo (con tres lucecitas de colores parpadeando mientras viaja) y espacios donde puedan ir apareciendo 4 fechas (los años por los que va navegando la máquina) debajo de la palabra "Años" escrita en el mecanismo; a la derecha una palanca para cambiar las fechas y las categorías de objetos. La palanca tendrá cinco posiciones con un pequeño rótulo para cada grupo de objetos (televisores, cámaras...). Sobre el mecanismo de navegación, aprovechando al máximo el espacio de la pantalla, se sitúa una gran "ventana" (como en el diseño de Edu para la elección de ciclo). Los objetos aparecerán de forma aleatoria y en movimiento dentro de la ventana.

Cuando el usuario hace clic sobre la palanca, cambian las 4 fechas, que siempre aparecen en orden (a la izquierda la más antigua), y el grupo de objetos que aparecerán en la ventana. El usuario debe "cazar" los objetos en el orden de las fechas, haciendo clic sobre ellas con el cursor. Cuando ha cazado los 4 objetos del grupo, aparecen en la pantalla en su orden correspondiente con el nombre encima o debajo. El usuario hace clic en la palanca para cambiar de grupo de imágenes con las que jugar. Se puede poner un contador de tiempo en el mecanismo de

navegación para dar la sensación de movimiento por el tiempo y competir con el usuario con una duración de 6 o 7 segundos??). Se termina la actividad cuando se ha jugado con los 5 grupos. Entonces aparecen todos los objetos con fecha y nombre.

RÓTULOS PARA LA PALANCA (GRUPOS DE OBJETOS):

- Teles
- Cámaras
- Micrófonos
- Mandos





- Grabadoras

Se utilizará el rotulo "Años" para el espacio en el que aparecerán las fechas cambiantes. El diseño de los objetos corresponderán a los rótulos:

Rótulos para los **TELEVISORES** (de izquierda a derecha):

Casilla 1 (izquierda)

1920

TELE MECÁNICA

Casilla 2

1930

ELECTRÓNICA EN BLANO Y NEGRO

Casilla 3

1950

ELECTRÓNICA EN COLOR

Casilla 4 (derecha)

1990

Rótulos para las **CÁMARAS DE TV:**

Casilla 4 (derecha)

1980

ELECTRÓNICA EN BLANCO Y NEGRO

Casilla 1

1930

MECÁNICA

Rótulos para los **MICRÓFONOS:**

Casilla 4

2000

"LAVALIER" INALÁMBRICO

Casilla 3

1950

SHOTGUN

Casilla 2

1930

PIEZOELÉCTRICO

Casilla 1

1910

DE CARBÓN

Rótulos para los **MANDOS:**

Casilla 4

2000

DIGITAL MÚLTIPLE

Casilla 3

1980

DE RAYOS INFRARROJOS

Casilla 2

1956

DE ULTRASONIDOS

Casilla 1

1956

DE RAYO DE LUZ

Rótulos para los **GRABADORAS:**

Casilla 4





AÑOS 2000

DVD profesional

Casilla 3

AÑOS 1970

Casete Betamax

Casilla 2

1960

Grabadora de bobina portátil

Casilla 1

1950

Magnetoscopio de bobina

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

NASKIA: "EN ESTA PRUEBA VAS A HACER UN VIAJE POR EL TIEMPO. GUIÁNDOTE POR LAS FECHAS DE LA MÁQUINA, DEBERÁS RECOGER LOS OBJETOS QUE ENCUENTRES DE CADA ÉPOCA".

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

DANIEL: "HAZ CLIC EN LA PALANCA PARA ELEGIR LOS OBJETOS QUE QUIERES ENCONTRAR EN TU VIAJE. FÍJATE EN LAS FECHAS Y HAZ CLIC EN LOS OBJETOS, DESDE EL MÁS ANTIGUO HASTA EL MÁS MODERNO".

¿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?

Caza de objetos en movimiento

¿Qué pasa y cómo funciona?

El usuario hace clic en la palanca de la máquina del tiempo para elegir grupo de objetos con los que jugar y clic sobre cada objeto del grupo en movimiento en el orden en que se presentan las fechas para cazarlo. debe cazar las 4 imágenes del grupo en unos 6 o 7 segundos marcados por un reloj. cuando cazado los 4 objetos del grupo aparecen en orden con su nombre.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Igual que en la actividad 1

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

Igual que en la actividad 1

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando el usuario ha cazado todos los objetos y se han presentado con en orden con su nombre.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando el usuario permanece inactivo durante 5 minutos.

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Presentando todos los objetos de forma ordenada y con su nombre.

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

Al finalizar la actividad saltará el contenido "Saber más". Al finalizar la presentación, se volverá a la





pantalla 00, cambiando sólo la imagen de la pantalla de TV en la que aparecerán el título y la imagen inicial de la actividad 4.

06 SABER MÁS La cámara de TV

TIPO. (Proceso-fases dependientes)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

En la diapositiva aparece el título: LA CÁMARA DE TELEVISIÓN

Y sucesivamente:

1º Una cámara conectada por un cable a una emisora de TV (un edificio con una gran antena o torre de comunicación)

2º Una cámara ligera (sin conexión de cables).

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

Las imágenes anteriores quedan situadas en pequeño tamaño en la parte izquierda superior de la pantalla para dejar espacio a la continuación de la presentación que consiste en un título general y 3 subtítulos bajo los que van apareciendo imágenes de cámaras de forma sincronizada con las locuciones.

Título general: TIPOS DE CÁMARAS

1-A continuación aparece un subtítulo y una cámara sobre pedestal en la que se destaca el tally o luz roja de aviso de grabación y otra sobre grúa que incluye el texto "grúa o dolly" mientras se oye la locución:

Subtítulo: CÁMARAS DE ESTUDIO

Texto para tally: Tally

Texto para grúa o dolly: Grúa o dolly

Texto para pedestal: Pedestal

2-A continuación aparece un subtítulo y una cámara sobre trípode mientras se oye la locución:

Subtítulo: CÁMARAS PARA EXTERIORES

Texto para trípode: Trípode

3-A continuación aparece un subtítulo y una cámara ligera (handycam) en la que se ve el interior con la unidad VCR, mientras se oye la locución:

Subtítulo: CÁMARAS ENG (cámara ligera o handycam)

Texto para unidad VCR: Unidad VCR

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

Sincronizado con la introducción:

LA CÁMARA DE TELEVISIÓN ES LA PRIMERA HERRAMIENTA USADA PARA PRODUCIR UN PROGRAMA DE TELEVISIÓN. LA CÁMARA GRABA LAS IMÁGENES Y EL SONIDO. EN LAS EMISIONES EN DIRECTO LA GRABACIÓN SE ENVÍA DIRECTAMENTE AL EQUIPO DE PRODUCCIÓN DE LA EMISORA Y DESDE ALLÍ A LOS TELEVISORES DE LOS USUARIOS. TAMBIÉN PUEDE GUARDARLAS EN CINTA O TARJETA





DIGITAL PARA EDITARLA Y EMITIRLA CUANDO SE QUIERA.

Sincronizado con la primera presentación:

EXISTEN VARIOS TIPOS DE CÁMARAS: LAS CÁMARAS DE ESTUDIO SE UTILIZAN EN EL PLATÓ Y ESTÁN CONECTADAS A UN CONTROL DE REALIZACIÓN. LLEVAN UNA LUZ ROJA O TALLY PARA INDICAR QUE SE ESTÁ GRABANDO. SUELEN IR MONTADAS SOBRE UN PEDESTAL O SOBRE UNA GRÚA O DOLLY.

Sincronizado con la segunda presentación:

LAS CÁMARAS PARA EXTERIORES SE UTILIZAN PARA EVENTOS DEPORTIVOS O ACONTECIMIENTOS ESPECIALES; HABITUALMENTE SE CONECTAN A UN CONTROL DE REALIZACIÓN EN UNA UNIDAD MÓVIL.

Sincronizado con la tercera presentación:

LAS CÁMARAS ENG SON LIGERAS PARA PODER LLEVARLAS AL HOMBRO Y TIENEN SISTEMA DE GRABACIÓN: UN MICRO Y UNIDAD VCR DONDE SE GRABAN LAS IMÁGENES Y EL SONIDO. SE USAN SOBRE TODO PARA GRABAR REPORTAJES.

¿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?

El esquema completo con todas las cámaras y sus rótulos

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

<campo de texto>

Comentario [vr3]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego Copiar y después situándonos en la fila siguiente Pegar filas

Comentario [vr4]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego Copiar y después situándonos en la fila siguiente Pegar filas

07 Actividad Televisión analógica y digital

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Comienza la actividad de nuevo en la pantalla 00. Se producen los mismos efectos, pero en la pantalla de TV ahora aparecen la imagen inicial de la cuarta actividad con su título y Naskia (guía-ayuda) y Daniel, que permanecen a ambos lados de la pantalla?? en plano medio de perfil, pero mirando al usuario mientras dicen las locuciones apropiadas a las interacciones que se van presentando.

Descripción de la actividad:

A la izquierda de la pantalla un televisor de tubo visto en alguna perspectiva que permita ver su grosor, a la derecha una de pantalla plana. De fondo, en la pantalla de la tele de tubo se ven ondas del tipo:

En el fondo de la de pantalla plana se ven ceros y unos.





En el centro o debajo, hay varios textos que aparecerán en orden aleatorio y que el usuario deberá arrastrar y colocar en el interior de cada una de las pantallas de los televisores. Sobre cada televisor irá un rótulo.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: **TV ANALÓGICA Y TV DIGITAL**

Rótulo sobre el televisor analógico de tubo: **TV ANALÓGICA**

Rótulo sobre la pantalla plana.: **TV DIGITAL**

TEXTOS QUE EL USUARIO DEBE MOVER AL INTERIOR DE LA PANTALLA PLANA:

- SE CODIFICADA EN SEÑALES DIGITALES
- PRODUCE GRAN CALIDAD DE IMAGEN Y SONIDO
- PERMITE COMPRIMIR Y TRANSMITIR GRAN CANTIDAD DE DATOS
- PERMITE SERVICIOS ADICIONALES E INTERACTIVOS
- EL USUARIO NECESITA UNA ANTENA, UN CONVERTIDOR Y UN TELEVISOR
- SE TRANSMITE POR CABLE, SATÉLITE O POR REPETIDORES (TERRESTRE)

TEXTOS QUE EL USUARIO DEBE MOVER AL INTERIOR DE LA TELE ANALÓGICA:

- SE ENVÍA POR ONDAS CONTINUAS SINUSOIDALES
- POSIBLE RUIDO E INTERFERENCIAS EN LA TRANSMISIÓN
- PERMITE TRANSMISIÓN DE UN NÚMERO LIMITADO DE DATOS
- SÓLO PERMITE VER PROGRAMAS QUE NOS OFRECEN Y TELETXTO
- EL USUARIO NECESITA UNA ANTENA Y UN TELEVISOR
- SE TRANSMITE POR CABLE, SATÉLITE O POR REPETIDORES (TERRESTRE)

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

NASKIA: AUNQUE LA MAYORÍA DE LA TV QUE VEMOS HOY ES ANALÓGICA, DENTRO DE UNOS AÑOS SE PRODUCIRÁ EL APAGÓN DIGITAL. ENTONCES, LA TV DIGITAL HABRÁ SUSTITUIDO A LA ANALÓGICA COMPLETAMENTE. SEGURO QUE NO TE PILLARÁ POR SORPRESA SI DEMUESTRAS QUE CONOCES ALGUNAS CARACTERÍSTICAS DE LOS DOS SISTEMAS. A VER CUANTO SABES.

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

DANIEL: "HAZ CLIC EN UNA FRASE Y SIN DEJAR DE PULSAR, ARRÁSTRALA A SU CORRESPONDIENTE TELEVISOR "

¿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 deberá colocar cada texto correcto en el interior de cada pantalla. si no los coloca correctamente, vuelve a su lugar de partida. finaliza la ACTIVIDAD cuando quedan todos los textos bien colocados.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

No se necesita

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

No se necesita

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando el usuario ha colocado todos los textos en su televisor correspondiente

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando el usuario permanece inactivo durante 5 minutos.

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Con la presentación de la actividad concluida y con el código de barras.

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

Cuando se haya resuelto la actividad, saltará el contenido "saber más". Al finalizar éste se pasará automáticamente a la siguiente: actividad 5.

08 SABER MÁS Tecnología digital

TIPO. (Proceso-fases dependientes)

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

Al abrirse la diapositiva mostrará el rótulo:

TECNOLOGÍA DIGITAL

Mientras se oye la locución, aparecen sucesivamente los objetos y animaciones sincronizados con su mención e irán situándose en la pantalla con su rótulo correspondiente.

Animaciones:

Una tele digital: En fondo negro se ven primero secuencias de 0 y 1 en movimiento; después la imagen se desvanece y se transforma en alguna de las imágenes de nuestro concurso.

Puede ser la misma tele digital de **Saber más** de la actividad 3 ("TELEVISIÓN DIGITAL y PANTALLAS PLANAS" g_hc04_1300v01_sabermas.doc), pero con distinta animación en su pantalla.

Un ordenador: Con la misma animación.

Un teléfono móvil de última generación: Con la misma animación.

Un grabador de CD o DVD y un disco





Un reproductor de MP3

Una videoconsola

Uno circuito electrónico, que sale de los aparatos.

Rótulos para las imágenes:

- TV DIGITAL
- ORDENADORES
- CIRCUITOS INTEGRADOS
- GRABADORAS Y REPRODUCTORES DE CD Y DVD
- TELÉFONOS MÓVILES
- VIDEO CONSOLA
- MP3

¿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?

Locución/texto: LA TECNOLOGÍA DIGITAL ESTÁ REVOLUCINANDO EL MUNDO DE LA COMUNICACIÓN. SE BASA EN UN SISTEMA ELECTRÓNICO QUE PROCESA SEÑALES ELÉCTRICAS QUE TOMAN SÓLO LOS VALORES 0 Y 1, Y RECIBEN EL NOMBRE DE SEÑALES DIGITALES.

LA TECNOLOGÍA DIGITAL SE UTILIZA PARA TRANSMITIR Y RECIBIR LA T V DIGITAL. PERO TAMBIÉN LA USAN, POR EJEMPLO, MUCHOS SATÉLITES, LOS ORDENADORES, VIDEOCONSOLAS, TELÉFONOS MÓVILES Y GRABADORES Y REPRODUCTORES DE CD, DVD Y MP3. ESTE SISTEMA NOS PROPORCIONA UNA ALTA CALIDAD DE IMAGEN Y SONIDO. Y PERMITE RECIBIR Y ENVIAR MUCHÍSIMOS DATOS, TANTO A TRAVÉS DEL TELEVISOR COMO DEL ORDENADOR O EL TELÉFONO MÓVIL.

¿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>

Comentario [vr5]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego Copiar y después situándonos en la fila siguiente Pegar filas

Comentario [vr6]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego Copiar y después situándonos en la fila siguiente Pegar filas

09 Actividad Cadenas, canales y programas





ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Comienza la actividad de nuevo en la pantalla 00. Se producen los mismos efectos, pero en la pantalla de TV ahora aparecen la imagen inicial de la segunda actividad con su título y Naskia (guía-ayuda) y Daniel, que permanecen a ambos lados de la pantalla?? en plano medio de perfil, pero mirando al usuario mientras dicen las locuciones apropiadas a las interacciones que se van presentando. Al acabar las locuciones pueden desaparecer de la pantalla.

En la pantalla se presenta 1 televisor, un descodificador y un primer plano de parte de un mando. El mando tiene 5 botones visibles numerados de 1 a 5 y un botón "eliminar". El usuario elige el canal haciendo clic en el número (o/y botones "atrás" "adelante", si es más cómodo para programación), con lo que se activa la presentación de la sucesión de imágenes del canal temático correspondiente. Una vez elegido el canal, en la pantalla del televisor se ve el número del canal elegido en el descodificador y aparece una sucesión de 4 imágenes de distintos programas relacionados, montadas con alguna transición televisiva (ajedrez, barrido, etc.) y que pasan automáticamente con alguna rapidez. Se trata de presentar imágenes propias de cada canal temático e intercalar una de alguno de los otros 5 para que el usuario la discrimine y la elimine. Cuando encuentre la imagen que no corresponde, deberá hacer clic rápidamente en el botón "eliminar". Si lo consigue, desaparece la imagen con un fundido en negro. El usuario elige otro canal. Si no lo hace durante unos segundos, salta "Ayuda" y le invita a hacerlo. Una de las imágenes es la presentación del programa con su título y su mosca en una esquina de la pantalla. Todas las imágenes de la misma cadena tienen la misma mosca visible en el mismo lugar.

Cuando el usuario haya eliminado las cuatro imágenes, el televisor disminuye de tamaño y queda en un lugar de la pantalla. A su lado aparece otro televisor sin descodificador, emitiendo las imágenes discriminadas de la actividad. Sobre cada televisor un rótulo que especifica el tipo de canales que emiten: "Canales temáticos codificados" y "Canales generalistas en abierto".

Comentario [s7]: Se puede ver el modelo de esta animación haciendo clic en "Clic here to enter the Phantom Menace Fun Guide" de ["http://www.starwars.com/kids/activity/epifun/"](http://www.starwars.com/kids/activity/epifun/)

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: **CADENAS, CANALES Y PROGRAMAS**

TEXTO PARA MANDO "SUPRIMIR": **SUPR**

NOMBRE CADENA 1: **Docunatura**

NOMBRE CADENA 2: **Sport**

NOMBRE CADENA 3: **Topmúsica**

NOMBRE CADENA 4: **Diverlandia**

NOMBRE CADENA 5: **Soaps**

TEXTO PARA TELEVISOR CON DESCODIFICADOR (AL FINAL DE LA ACTIVIDAD): **SUPR**

IMÁGENES NECESARIAS: Si se puede, aprovechar cualquier imagen ya diseñada que se pueda adaptar, etc., aunque sea diferente de las que propongo, siempre que se vea claramente que pertenece al grupo de imágenes del canal temático correspondiente.

CADENA 1: Docunatura. Mosca: logo apropiado para un canal de documentales de la naturaleza.

Imágenes: cuatro imágenes de la naturaleza: ej. primer plano de una flor, unos peces, unos planetas. Para discriminar: 1 de cualquiera de los otros canales.

CADENA 2: Sport. Mosca: logo apropiado para un canal de deportes.

Imágenes: un portero y portería de fútbol, una carrera ciclistas, un nadador nadando en piscina con





calles. Para discriminar: 1 de cualquiera de los otros canales.

CADENA 3: **TOPMÚSICA**. logo apropiado para un canal de música tipo MTV.

Imágenes: 3 imágenes de distintos cantantes y conciertos. Para discriminar: 1 de cualquiera de los otros canales.

CADENA 4: **Kids**. Mosca: logo relacionado con los dibujos animados.

Imágenes: 3 imágenes sucesivas de dibujos animados diferentes (idea de que pertenecen a tres programas distintos). Para discriminar: 1 de cualquiera de los otros canales.

CADENA 5: **Soaps**. Mosca: logo relacionado con las teleseries para niños y jóvenes.

Imágenes: 3 escenas de tres series para niños (diferentes, de manera que parezca que pertenecen a tres programas distintos): niño/a haciendo alguna trastada (escondiéndose en un armario, que ha roto algo, ...por ejemplo), niño/a hablando con padre/madre en el salón de casa, niños/as jugando. Para discriminar: 1 de cualquiera de los otros canales.

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

NASKIA: "EN ESTA PRUEBA DEBERÁS HACER ZAPPING POR VARIOS CANALES TEMÁTICOS DE PAGO CODIFICADOS. EN LA PROGRAMACIÓN DE CADA UNO SE HA COLADO UN PROGRAMA DE OTRA CADENA. ¿SERÍAS CAPAZ DE DESCUBRIRLOS Y ELIMINARLOS?."

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Ayuda al comenzar la actividad:

DANIEL: "ELIGE UN CANAL Y HAZ CLIC EN EL BOTÓN "SUPR" AL MISMO TIEMPO QUE LOCALIZAS LA IMAGEN DEL PROGRAMA QUE NO CORRESPONDE AL CANAL. "

Ayuda si el usuario no continua jugando al cabo de unos segundos:

DANIEL: "ELIGE OTRO CANAL Y HAZ CLIC EN OTRO BOTÓN "SUPR" AL MISMO TIEMPO QUE LOCALIZAS LA IMAGEN DEL PROGRAMA QUE NO CORRESPONDE AL CANAL".

¿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?

Interacción: seleccionar con el cursor

¿Qué pasa y cómo funciona?

El usuario elige canal de TV haciendo clic en el correspondiente botón numerado. Cuando el usuario hace clic en el botón "SUPR" (suprimir) del mando coincidiendo con la aparición de la imagen que debe discriminar de la serie presentada para el mismo canal temático, la imagen desaparece con un fundido en negro. Si no elige otro canal en unos 5 o 6 segundos, salta "Ayuda" recordándole que lo haga.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Lo mismo que en la actividad 1





¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

Lo mismo que en la actividad 1

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Finaliza la ACTIVIDAD cuando el usuario ha discriminado las 5 imágenes (1 por cada canal) y se produce la presentación final de los dos televisores en la pantalla de la actividad.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando el usuario permanece inactivo durante 5 minutos.

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

<campo de texto>

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

Cuando se haya resuelto la actividad, saltará el contenido Saber más y vuelta a la pantalla de elección de objeto o secuencia de aprendizaje.

10 SABER MÁS Hª de la TV en España

TIPO. (Evolución-momentos dependientes)

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

Se presenta un cronograma, que se va completando mientras se oyen las locuciones.

Título de la diapositiva: HISTORIA DE LA TV EN ESPAÑA

HISTORIA DE LA TV EN ESPAÑA

Años 1950: Llegada de la TV

1956: TVE empieza a emitir regularmente, aunque sólo para Madrid

1962: TVE extiende su cobertura por casi todo el territorio español.

Televisión muy censurada y propagandística de la dictadura de Franco.

Televisores importados, muy caros y escasos.

Se emitía en blanco y negro.

Años 60: La tele prodigiosa o la edad de oro

1965-66: TVE 2 (llamada popularmente "el UHF") para Madrid y Barcelona.

1968-69: primeras transmisiones vía satélite.

1973. Nace RTVE con la fusión de RNE (Radio Nacional de España) y TVE.

- Continúa la censura y la propaganda del régimen franquista.
- Aún pocas personas tenían tele. Solía verse en bares y teleclubs
- Llega el magnestoscopio que permite grabar musicales y series dramáticas propios. Algunos ganan premios internacionales.
- Se programan muchas series norteamericanas.

1976-1982: La transición

1979: promulgación del **Estatuto de la Radio y la Televisión:** se establece la televisión en España como un servicio público cuyo titular es el gobierno.





- Se crean algunas televisiones locales.
- La TV divulga conciencia de convivencia pacífica y valores democráticos.
- La TV es ya la principal forma de entretenimiento e información de millones de españoles.
- Empiezan las emisiones en color

Años 80: canales autonómicos

1987: Comienzan las emisiones de TVE por la mañana.
TVE impulsa una nueva imagen, más internacional.

Primeros canales autonómicos: **EITB** (1982) **TV3** (1984), **TVGa**, (1985), **Canal Sur** (1987), **Tele Madrid** (1989), **Canal 9** (1989).

Las cadenas autonómicas crean programas y series en sus lenguas vernáculas, que refuerzan la identidad cultural y lingüística de las diferentes regiones.

Años 90: la televisión privada

Aparecen las televisiones privadas de cobertura estatal:

- **Antena 3** (1989) y **Tele 5** (1990), en abierto y generalista
- **Canal +** (1990) de pago (codificada), generalista.

Llega la televisión de pago por cable y satélite con las **operadoras de cable** y las **plataformas de satélite** digital. Y con ellas las emisiones multicanal y los canales temáticos.

Se incorporan también nuevos canales autonómicos, regionales y locales.

Años 2000: la TV digital

- Llegan la TDT (Televisión Digital Terrestre), la televisión por Internet y la TV móvil (por teléfono móvil) y las pantallas planas.
- Las operadoras de cable y plataformas digitales ofrecen paquetes de servicios múltiples de comunicación: telefonía, televisión e Internet en la misma cuota mensual.
- En pocos años se producirá el "Apagón digital" y los equipos de televisión analógica serán sustituidos por aparatos de televisión digitales con sistemas integrados de comunicaciones avanzadas, que permitirán la televisión interactiva.

¿Qué vemos en la diapositiva base?

El esquema general del cronograma, que se irá completando de forma sincronizada con la locución.

¿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?

Locución/texto: Va presentando los contenidos de la diapositiva.

¿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>

Comentario [vr8]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego **Copiar** y después situándonos en la fila siguiente **Pegar filas**

Comentario [vr9]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego **Copiar** y después situándonos en la fila siguiente **Pegar filas**





¿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?

El cronograma completo

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

<campo de texto>

Comentario [vr10]: Para insertar una nueva diapositiva seleccionar las dos filas y luego Copiar y después situándonos en la fila siguiente Pegar filas

11 Simulador Círculos cromáticos

¿En qué consiste básicamente el simulador?

El mini producto consistirá en la confección de dos círculo cromáticos: uno aditivo otro sustractivo. La pantalla aparecerá dividida en dos partes: en cada una se verá la silueta de tres círculos superpuestos. Para colorear el círculo aditivo se dibujará una paleta tradicional de pintor con los tres colores (amarillo, magenta y cián) imitando manchas de pigmentos en una paleta que se adornará con un pincel. Para colorear el círculo cromático sustractivo, se dibujarán tres bombillas o focos de estudio: una roja, otra verde y otra azul. Al hacer clic en cada color de la paleta y en cada bombilla o foco de estudio y clic en las zonas de los círculos ocupadas por los colores primarios de cada uno, se colorearán los espacios correspondientes. A medida que se van coloreando los colores primarios, van apareciendo los secundarios resultantes de cada combinación. Cuando se hayan coloreado los tres de cada círculo, aparecerán el negro en el aditivo y el blanco en el sustractivo. Si fuera posible, el cursor podría convertirse en un pincel y en una bombilla cuando se haga clic en los colores de uno u otro círculo. Al completarse cada círculo aparecerán, en cada sección coloreada con los colores primarios, los rótulos con sus nombres.

Rótulos para el círculo cromático aditivo:

Título: Círculo cromático aditivo

En cada color, cuando el usuario ha completado el círculo:

Amarillo
Magenta
Cián

Rótulos para el círculo cromático sustractivo:

Título: Círculo cromático sustractivo

En cada color, cuando el usuario ha completado el círculo:


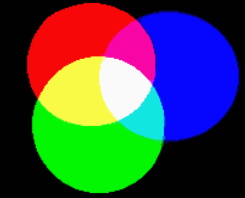
Rojo
Azul
Verde

¿Qué vemos?





Los círculos cromáticos y las ilustraciones para colorear

CÍRCULO CROMÁTICO ADITIVO	CÍRCULO CROMÁTICO SUSTRATIVO
 <p>Una paleta tradicional de pintor con los tres colores imitando manchas de pigmentos en una paleta. Un pincel adornando la paleta.</p>	 <p>Tres bombillas o tres focos de estudio, una/o de cada color luz primario.</p>

¿Cómo funciona?

El usuario podrá colorear los círculos que componen cada círculo cromático haciendo clic en los colores de la paleta y en los colores de las bombillas o focos, respectivamente. Los colores secundarios se colorearán de forma automática cuando el usuario colorea los primarios de lo componen. También aparecerán los nombres de los colores en sus lugares correspondientes de los círculos. El usuario podrá después imprimir o guardar en el disco duro de su ordenador los dos círculos cromáticos.

<campo de texto>

¿Qué instrucciones se proporcionan?

¡QUÉ BIEN LO HAS HECHO! YA FALTA MENOS PARA CONSEGUIR SALVAR LOS PROGRAS INFANTILES Y JUVENILES. AUNQUE TODAVIA TENEMOS QUE SUPERAR NUEVAS PRUEBAS, COMO PREMIO POR RESOVER LAS DE ESTA PRIMERA PARTE DE NUESTRO CONCURSO, TE INVITO A JUGAR UN POCO CON LOS COLORES. CREA TUS PROPIOS CÍRCULOS CROMÁTICOS.

Debajo del círculo se leen las instrucciones: HAZ CLIC EN CADA COLOR PRIMARIO DE LA PALETA DE PINTOR Y DESPUÉS EN EL CÍRCULO CROMÁTICO DE LOS PIGMENTOS.

Debajo del círculo se leen las instrucciones: HAZ CLIC EN CADA BOMBILLA (O FOCO) Y DESPUÉS EN EL CÍRCULO CROMÁTICO DE LA LUZ.

CUANDO HAYAS COLOREADO LOS CÍRCULOS PODRÁS IMPRIMIRLOS.

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

Mediante le cuadro de navegación volvemos a la elección de actividades y secuencias de aprendizaje.



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

Tercer ciclo

Televisión

Fundamentos de la TV

