

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

T.I.C.

Navegación en Internet



OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- 01 Llegar a una comprensión de la red Internet y las posibilidades que ofrece, adecuada a la edad y nivel de los alumnos
- 02 Recordar conceptos ya aprendidos en otros niveles de este mismo trabajo sobre Web, servidor, correo, FTP,...
- 03 Profundizar en el uso correcto de las herramientas de Internet

ESTRUCTURA

00	Introducción	Viaje con escalas
01	Actividad	Servidores
02	Saber Más	Proveedores de servicios
03	Actividad	Buscar en Internet
04	Saber Más	Las herramientas del navegador
05	Actividad	Servidores de correo
06	Saber Más	Cortesía en Internet
07	Actividad	Servidores FTP
08	Saber Más	Acceder a un servidor FTP con un programa cliente
09	Simulador	Navegación y búsqueda guiada

SECUENCIACIÓN DE ACTIVIDADES

Lineal Elección

00 INTRODUCCIÓN

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Puente de mando de la nave PC.

Grandes ventanales a través de los cuales se ve el espacio. En un lugar preeminente el planeta Turing.

Tres monitores, teclados y botones, los asientos del piloto y auxiliar de vuelo. En un rincón pero visible una caja de herramientas. Al lado de los monitores un teléfono móvil.

El piloto Power está de espaldas manejando teclas. Daniel y su amigo se materializan en la escena mirando al Piloto Power.

Monitor 2, cuando se pasa sobre él aparece un laberinto recorrido por puntos luminosos:
NAVEGACIÓN EN INTERNET

DESARROLLO

¿Qué pasa?

Daniel en el centro de la nave el monitor 2 esta encendido y muestra un gráfico en forma de laberinto estelar en el que numerosos puntos luminosos se mueven de un lado a otro mientras en recuadro aparecen datos a gran velocidad. Aumenta la figura de Daniel hasta pasar a primer plano (medio cuerpo) Explica que la nave CPU se encuentra en pleno viaje hacia el planeta Turing adonde espera llegar en breve. Para esto deben navegar correctamente utilizando todas las herramientas de navegación.

Se va a utilizar la siguiente similitud: Los servidores son estaciones espaciales de distinto tipo, donde la nave hará o no escala según las propuestas de cada actividad.





SALIDA

¿Cómo avanzamos?

Avanzamos de forma lineal, es decir resolviendo correctamente una actividad, se pasa automáticamente a la siguiente.

01 Actividad Servidores

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Presentador: Daniel (definido)

Acierto y error: Piloto POWER

Es un loro, personaje que no puede faltar en un barco de aventuras. Es el encargado de accionar el SIMULADOR (aparato tecnológico que prueba las órdenes de vuelo que en realidad son las respuestas). Si la respuesta es acertada, en el SIMULADOR parpadea una luz verde y se escucha una voz metálica invitando a accionar los mandos de la nave. Si la respuesta es errónea innumerables pilotos y luces alarmantes comienzan a encenderse y parpadear mientras la voz metálica repite: 'Error del sistema. Cancelar maniobra'. En este momento Robito cobra protagonismo y aporta su 'saber mas'. Piloto POWER debe ser un loro real, muy activo, que utiliza las patas y el pico para pilotar la nave. Llega a todos los elementos aunque estén situados en cualquier rincón y no tiene problemas con la gravedad.

Saber más: Robito

Es un robot multifunción de diseño sencillo. Tiene una pantalla desplegable para cuando habla o explica (inicialmente no se ve pero se despliega de abajo a arriba desde el cuerpo del robot y ocupa el espacio necesario para el gráfico que va a mostrar), en ella muestra texto y gráficos. En algún sitio tiene una hilera de botones de colores parpadeantes. Tiene también un brazo articulado que puede tomar las siguientes formas: interrogación, flecha, atornillador, pinza, ojo. Se desplaza mediante rodillos por la base de la pantalla. Cada uno de sus movimientos tiene un sonido propio de tipo electrónico.

Escenario

La pantalla del ordenador de la nave ocupa prácticamente toda nuestra pantalla. Delante y de espaldas a nosotros la silueta de Daniel que manipula el teclado. En algún momento aparece el Loro Power encima de la pantalla o al lado de Daniel.

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

La hace Robito utilizando su pantalla que está definida en el apartado anterior.

Robito explica las características de un servidor:

Un servidor es un ordenador que trata las peticiones de datos, el correo electrónico, la transferencia de ficheros, y otros servicios de red realizados por otros ordenadores (clientes). También es llamado host (anfitrión, hospedador) porque almacena información que puede proporcionar a los ordenadores clientes.

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Las da Daniel o Robito indistintamente en el curso del planteamiento de la actividad

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

Pulsar en la antena de Robito.

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Respuestas múltiple





Completar cuadros de texto

Arrastrar y soltar

Asociar

¿Qué pasa y cómo funciona?

Durante el viaje por la galaxia la nave CPU pilotada por Piloto Power y Daniel deben hacer 3 escalas para abastecimiento y reparación. La primera escala es en HOST.

Por la ventana de la nave se ve como nos acercamos a la estación espacial y hay un breve dialogo entre Piloto Power y la estación:

Para entrar en HOST debes seleccionar las respuestas correctas a las siguientes pruebas

1. Elige la frase correcta

- Un servidor es un alguien que sirve refrescos
- Un servidor es un ordenador muy grande
- Un servidor es un ordenador que almacena información que puede proporcionar a otros ordenadores

2. Ordena estos elementos de forma que formen una red

- 2 servidores
- 4 ordenadores
- cableado

3. Completa el siguiente cuadro de texto: ¿Qué quiere decir host? -----

Después de cada respuesta Piloto Power acciona el simulador para comprobar si se ha respondido acertadamente.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Si la respuesta es acertada, en el SIMULADOR parpadea una luz verde y se escucha una voz metálica invitando a accionar los mandos de la nave, Piloto Power da un salto y repite compulsivamente 'BRAVO; BRAVO...' Automáticamente aparece la siguiente pregunta. Si todas las respuestas han sido correctas se pasa automáticamente a la siguiente actividad

¿Cuándo se producen errores y cómo se corrigen?

Si la respuesta es errónea innumerables pilotos y luces alarmantes comienzan a encenderse y parpadear mientras la voz metálica repite: 'Error del sistema. Cancelar maniobra'. En este momento Robito cobra protagonismo y aporta su 'saber mas'. El usuario puede consultar la introducción a la actividad, puede abrir el 'saber mas' o puede simplemente intentarlo otra vez.

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando se ha respondido correctamente a todas las preguntas planteadas.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Si no hay respuesta, Robito mueve la antena y dice "¿necesitas ayuda?"

A la 3ª repetición del mensaje de Robito, se salta automáticamente a la selección de secuencia del ciclo.

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Una vez que se ha respondido correctamente a todo, aparece en un rincón de la pantalla un icono que representa a HOST y al pasar sobre el, se lee el mensaje: "primera escala realizada con éxito"

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

Este icono se queda permanentemente hasta terminar las 4 actividades de esta secuencia de forma que el final debe haber 4 símbolos.





02 SABER MÁS *Proveedores de servicios*

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?

Un gráfico en el que aparece la tierra y sobre ella en distintos puntos varios ordenadores conectados a la red telefónica y por ella a 2 servidores que a su vez están conectados entre sí.

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

Lo mismo que en la diapositiva base

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

El mismo gráfico que en la diapositiva base. El gráfico está animado y por los conectores avanzan puntos de color que significan el flujo de datos. Los servidores llevan un cartel que dice: PROVEEDOR DE SERVICIOS

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

Para conectarnos a Internet necesitamos hacerlo a través de un proveedor de servicios. Se trata de una empresa que nos proporciona conexión a Internet y las posibilidades de acceder a todos los servicios que la red ofrece.

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva 2?

Lo mismo que en la diapositiva base

¿Qué vemos en la diapositiva 2?

Varios ordenadores interconectados, en cada uno de ellos se indica su función: servidor de correo, servidor Web, servidor ftp,...

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 2?

A través de un proveedor podemos hacernos con una dirección de correo electrónico con su correspondiente buzón situado en un servidor de correo. Podemos contar también con el espacio suficiente para nuestra página Web en un servidor Web y en algunos casos con un almacén en el que hacer nuestro propio ftp.

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

Lo mismo que en la diapositiva base

¿Qué vemos en la diapositiva final?

El mismo gráfico que en la diapositiva base. Los elementos son activos y al pasar el ratón sobre ellos aparece una breve descripción de la función que realizan.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

Pasa el cursor sobre el gráfico para recordar lo que has aprendido.

03 Actividad *Buscar en Internet*

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Presentador: Daniel (definido)

Acierto y error: Piloto POWER

Es un loro, personaje que no puede faltar en un barco de aventuras. Es el encargado de





accionar el SIMULADOR (aparato tecnológico que prueba las órdenes de vuelo que en realidad son las respuestas). Si la respuesta es acertada, en el SIMULADOR parpadea una luz verde y se escucha una voz metálica invitando a accionar los mandos de la nave. Si la respuesta es errónea innumerables pilotos y luces alarmantes comienzan a encenderse y parpadear mientras la voz metálica repite: 'Error del sistema. Cancelar maniobra'. En este momento Robito cobra protagonismo y aporta su 'saber mas'. Piloto POWER debe ser un loro real, muy activo, que utiliza las patas y el pico para pilotar la nave. Llega a todos los elementos aunque estén situados en cualquier rincón y no tiene problemas con la gravedad.

Saber más: Robito

Es un robot multifunción de diseño sencillo. Tiene una pantalla desplegable para cuando habla o explica (inicialmente no se ve pero se despliega de abajo a arriba desde el cuerpo del robot y ocupa el espacio necesario para el gráfico que va a mostrar), en ella muestra texto y gráficos. En algún sitio tiene una hilera de botones de colores parpadeantes. Tiene también un brazo articulado que puede tomar las siguientes formas: interrogación, flecha, atornillador, pinza, ojo. Se desplaza mediante rodillos por la base de la pantalla. Cada uno de sus movimientos tiene un sonido propio de tipo electrónico.

Escenario

La pantalla del ordenador de la nave ocupa prácticamente toda nuestra pantalla. Delante y de espaldas a nosotros la silueta de Daniel que manipula el teclado. En algún momento aparece el Loro Power encima de la pantalla o al lado de Daniel.

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

La hace Robito utilizando su pantalla que está definida en el apartado anterior.

Robito explica las características de una buena búsqueda en Internet.

Utilizar un buscador adecuado a nuestro objetivo utilizando y consolidando las normas de búsqueda aprendidas en otros niveles.

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Las da Daniel o Robito indistintamente en el curso del planteamiento de la actividad

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

Pulsar en la antena de Robito.

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Respuestas múltiple

Completar cuadros de texto

Arrastrar y soltar

Asociar

¿Qué pasa y cómo funciona?

Durante el viaje por la galaxia la nave CPU pilotada por Piloto Power y Daniel deben buscar una ruta adecuada para llegar al planeta Turing.

Por la ventana de la nave se ve el espacio poblado de pequeñas luces parpadeantes y trazos entre ellas que significan los circuitos que recorren las naves.

Piloto Power analiza la situación, salta alrededor de la ventana y mira atentamente desde un punto u otro. Dice: 'Tenemos que buscar una trayectoria correcta o estaremos toda la vida dando vueltas por el espacio.

Daniel le contesta: Eso no es difícil, vayamos al ordenador y busquemos lo que nos interesa.

Daniel se acerca al ordenador y manipula el teclado. La pantalla se amplía hasta ocupar





toda nuestra pantalla, se oye la voz de Daniel que nos da instrucciones sobre lo que debemos hacer.

Daniel: 'La WWW es como una gigantesca avenida, donde puede ir de compras, encargar una pizza, ver el avance de una película, y escuchar emisoras de radio de todo el mundo. Es también una gigantesca biblioteca donde podemos encontrar todo tipo de información, solo hay que saber buscarla. Pongámonos a trabajar en ello. Necesitamos un buscador'.

Se propone una búsqueda de varias modalidades:

1. Buscar a partir de una palabra: Turing
2. Aparecen varias páginas. Abrir algunas hasta encontrar la adecuada. Navegar por la página.
3. Buscar dentro de la página
4. Seleccionar un gráfico y guardar
5. Guardar en favoritos la página de interés

Después de cada respuesta Piloto Power acciona el simulador para comprobar si se ha respondido acertadamente.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Si la respuesta es acertada, en el SIMULADOR parpadea una luz verde y se escucha una voz metálica invitando a accionar los mandos de la nave, Piloto Power da un salto y repite compulsivamente 'BRAVO; BRAVO...' Automáticamente aparece la siguiente pregunta. Si todas las respuestas han sido correctas se pasa automáticamente a la siguiente actividad

¿Cuándo se producen errores y cómo se corrigen?

Si la respuesta es errónea innumerables pilotos y luces alarmantes comienzan a encenderse y parpadear mientras la voz metálica repite: 'Error del sistema. Cancelar maniobra'. En este momento Robito cobra protagonismo y aporta su 'saber mas'. El usuario puede consultar la introducción a la actividad, puede abrir el 'saber mas' o puede simplemente intentarlo otra vez.

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando se ha respondido correctamente a todas las preguntas planteadas.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Si no hay respuesta, Robito mueve la antena y dice "¿necesitas ayuda?"

A la 3º repetición del mensaje de Robito, se salta automáticamente a la selección de secuencia del ciclo.

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Una vez que se ha respondido correctamente a todo, aparece en un rincón de la pantalla un icono que representa un plano estelar y al pasar sobre él, se lee el mensaje: "ruta a Turing definida"

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

Este icono se queda permanentemente hasta terminar las 4 actividades de esta secuencia de forma que el final debe haber 4 símbolos.

04 SABER MÁS Las herramientas del navegador

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?

La ventana del navegador, En ella todos los iconos de la barra de herramientas. Resaltados los que corresponden a búsqueda, favoritos e historial

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

Lo mismo que en la diapositiva base

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

El mismo gráfico que en la diapositiva base.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

El navegador nos ofrece tres herramientas básicas a la hora de encontrar las Web que nos interesan.

Búsqueda: Funciona como un buscador. Nos permite buscar en el contenido de una Web.

Favoritos: Nos permite guardar la dirección de las Web que visitamos y nos resultan interesantes de forma que podemos volver a ellas fácilmente.

Historial: Conserva las direcciones de las Web que hemos visitado últimamente, de forma que si recordamos alguna que nos puede interesar y no hemos guardado la dirección podemos recuperarla a través de historial sabiendo la fecha en la cual la visitamos.

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

Lo mismo que en la diapositiva base

¿Qué vemos en la diapositiva final?

El mismo gráfico que en la diapositiva base. Los elementos son activos y al pasar el ratón sobre ellos aparece una breve descripción de la función que realizan.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

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

05 Actividad Servidores de correo

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Presentador: Daniel (definido)

Acierto y error: Piloto POWER

Es un loro, personaje que no puede faltar en un barco de aventuras. Es el encargado de accionar el SIMULADOR (aparato tecnológico que prueba las órdenes de vuelo que en realidad son las respuestas). Si la respuesta es acertada, en el SIMULADOR parpadea una luz verde y se escucha una voz metálica invitando a accionar los mandos de la nave. Si la respuesta es errónea innumerables pilotos y luces alarmantes comienzan a encenderse y parpadear mientras la voz metálica repite: 'Error del sistema. Cancelar maniobra'. En este momento Robito cobra protagonismo y aporta su 'saber más'. Piloto POWER debe ser un loro real, muy activo, que utiliza las patas y el pico para pilotar la nave. Llega a todos los elementos aunque estén situados en cualquier rincón y no tiene problemas con la gravedad.

Saber más: Robito

Es un robot multifunción de diseño sencillo. Tiene una pantalla desplegable para cuando habla o explica (inicialmente no se ve pero se despliega de abajo a arriba desde el cuerpo del robot y ocupa el espacio necesario para el gráfico que va a mostrar), en ella muestra texto y gráficos. En algún sitio tiene una hilera de botones de colores parpadeantes. Tiene también un brazo articulado que puede tomar las siguientes formas: interrogación, flecha,





atornillador, pinza, ojo. Se desplaza mediante rodillos por la base de la pantalla. Cada uno de sus movimientos tiene un sonido propio de tipo electrónico.

Escenario

La pantalla del ordenador de la nave ocupa prácticamente toda nuestra pantalla. Delante y de espaldas a nosotros la silueta de Daniel que manipula el teclado. En algún momento aparece el Loro Power encima de la pantalla o al lado de Daniel.

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

La hace Robito utilizando su pantalla que está definida en el apartado anterior.

Robito explica las características de un servidor:

Un servidor de correo es un ordenador que gestiona, el correo electrónico de los usuarios. De la misma forma que las cartas, en su camino, se detienen en diferentes oficinas de correo, el correo electrónico pasa de nuestro ordenador a otro llamado servidor de correo, este envía el mensaje al servidor de correo de destino, donde es almacenado en un buzón electrónico hasta que el destinatario lo recoja.

Para enviar correo electrónico, necesitamos una conexión a Internet y acceso a un servidor de correo que envíe nuestro correo. El protocolo estándar utilizado para enviar correo electrónico en Internet se llama **SMTP**, acrónimo de Simple Mail Transfer Protocol (en español: Protocolo Simple de Transferencia de Correo). Funciona en conjunción con servidores **POP**. POP viene de Post Office Protocol (en español: Protocolo de Oficina de Correos). Protocolo usado para administrar el correo electrónico de entrada.

Cuando enviamos un mensaje de correo electrónico, nuestro ordenador lo dirige hacia un servidor SMTP. El servidor mira la dirección de correo electrónico (similar a la dirección en un sobre) y lo reenvía al servidor de correo de destino, donde es almacenado hasta que el destinatario lo recoja.

Para recibir correo electrónico, debemos tener una cuenta en un servidor de correo. Esto es similar a tener una dirección postal en la que se reciben cartas. Una ventaja es que podemos recoger el correo electrónico desde cualquier parte. Una vez que conectamos a su servidor de correo, podemos descargar los mensajes a nuestro ordenador.

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Las da Daniel o Robito indistintamente en el curso del planteamiento de la actividad

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

Pulsar en la antena de Robito.

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Respuestas múltiple

Completar cuadros de texto

Arrastrar y soltar

Asociar

¿Qué pasa y cómo funciona?

Durante el viaje por la galaxia la nave CPU pilotada por Piloto Power y Daniel deben hacer 4 escalas para abastecimiento y reparación. La segunda escala es en MAIL.

Por la ventana de la nave se ve como nos acercamos a la estación espacial y hay un breve dialogo entre Piloto Power y la estación:

Para entrar en MAIL debes responder correctamente a las siguientes pruebas

1. ordena adecuadamente las siguientes frases:

Para recibir correo electrónico debemos tener // una cuenta en un servidor de correo

POP es un protocolo usado para // administrar el correo electrónico de entrada





El protocolo estándar utilizado para enviar correo electrónico en Internet // se llama **SMTP**
2. Ordena los siguientes elementos de forma que del ordenador de Daniel pueda llegar un mensaje al ordenador de Robito

Ordenador_Daniel, Ordenador_Robito, Servidos de correo de Daniel, Servidor de correo de Robito, Conectores.

3. Escribe un mensaje de correo a la torre de control del planeta Turing, dirección: torre_control@turing.tu, para anunciar tu llegada, indicando la ruta que sigue la nave CPU
Después de cada respuesta Piloto Power acciona el simulador para comprobar si se ha respondido acertadamente.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Si la respuesta es acertada, en el SIMULADOR parpadea una luz verde y se escucha una voz metálica invitando a accionar los mandos de la nave, Piloto Power da un salto y repite compulsivamente 'BRAVO; BRAVO...' Automáticamente aparece la siguiente pregunta. Si todas las respuestas han sido correctas se pasa automáticamente a la siguiente actividad

¿Cuándo se producen errores y cómo se corrigen?

Si la respuesta es errónea innumerables pilotos y luces alarmantes comienzan a encenderse y parpadear mientras la voz metálica repite: 'Error del sistema. Cancelar maniobra'. En este momento Robito cobra protagonismo y aporta su 'saber mas'. El usuario puede consultar la introducción a la actividad, puede abrir el 'saber mas' o puede simplemente intentarlo otra vez.

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando se ha respondido correctamente a todas las preguntas planteadas.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Si no hay respuesta, Robito mueve la antena y dice "¿necesitas ayuda?"

A la 3ª repetición del mensaje de Robito, se salta automáticamente a la selección de secuencia del ciclo.

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Una vez que se ha respondido correctamente a todo, aparece en un rincón de la pantalla un icono que representa a HOST y al pasar sobre el, se lee el mensaje: "segunda escala realizada con éxito"

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

Este icono se queda permanentemente hasta terminar las 4 actividades de esta secuencia de forma que el final debe haber 4 símbolos.

06 SABER MÁS *Cortesía en Internet*

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?

Un mensaje de correo en el que aparece como unico texto un signo de interrogación bastante grande.





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

Lo mismo que en la diapositiva base

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

El mismo gráfico que en la diapositiva base.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

Cuando hablamos con las personas cara a cara, nuestro lenguaje corporal, el tono de nuestra voz, y nuestra expresión faciales dan significado a lo que decimos, no ocurre lo mismo en Internet donde a no ser que utilicemos una Webcam y nos comuniquemos en directo, desconocemos la situación del que recibe nuestro mensaje y él desconoce la nuestra.

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva 2?

Lo mismo que en la diapositiva base

¿Qué vemos en la diapositiva 2?

Un recuadro con emoticonos, pueden ser con letras o gráficos.

:-) Contento
:-(Triste
:-o Sorprendido
:-@ Gritando
:-I Indiferente
:-e Decepcionado
>:-< Furioso
:-D Riendo
;-) Guiño

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 2?

Para evitar malentendidos, existen unas reglas elementales de comunicación que es necesario saber.

1. Nunca escribir en mayúsculas. Parece que estamos GRITANDO.
2. No escribir acentos, "eñes", interrogación o admiración de principio de frase, cedillas, o cualquier otra letra que no sea "puro inglés", podría recibirlo un ordenador no configurado para nuestro idioma.
3. Evitar comentarios irónicos en las News o en IRC a no ser que sepamos con quien estamos hablando
4. Procurar ser breve en los mensajes sobre todo si son para un foro o una lista de distribución
5. Si quieres expresar emociones utiliza emoticonos (smileys en inglés), hay suficientes como para los demás entiendan tu estado de ánimo en pocas letras.

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

Lo mismo que en la diapositiva base

¿Qué vemos en la diapositiva final?

Un mensaje simpático con texto y emoticonos. Los emoticonos son activos y al pasar el ratón sobre ellos aparece una breve descripción de su significado.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

Recuerda, Internet. Es un lugar público, pórtate con corrección.





07 Actividad Servidores FTP

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Presentador: Daniel (definido)

Acierto y error: Piloto POWER

Es un loro, personaje que no puede faltar en un barco de aventuras. Es el encargado de accionar el SIMULADOR (aparato tecnológico que prueba las órdenes de vuelo que en realidad son las respuestas). Si la respuesta es acertada, en el SIMULADOR parpadea una luz verde y se escucha una voz metálica invitando a accionar los mandos de la nave. Si la respuesta es errónea innumerables pilotos y luces alarmantes comienzan a encenderse y parpadear mientras la voz metálica repite: 'Error del sistema. Cancelar maniobra'. En este momento Robito cobra protagonismo y aporta su 'saber mas'. Piloto POWER debe ser un loro real, muy activo, que utiliza las patas y el pico para pilotar la nave. Llega a todos los elementos aunque estén situados en cualquier rincón y no tiene problemas con la gravedad.

Saber más: Robito

Es un robot multifunción de diseño sencillo. Tiene una pantalla desplegable para cuando habla o explica (inicialmente no se ve pero se despliega de abajo a arriba desde el cuerpo del robot y ocupa el espacio necesario para el gráfico que va a mostrar), en ella muestra texto y gráficos. En algún sitio tiene una hilera de botones de colores parpadeantes. Tiene también un brazo articulado que puede tomar las siguientes formas: interrogación, flecha, atornillador, pinza, ojo. Se desplaza mediante rodillos por la base de la pantalla. Cada uno de sus movimientos tiene un sonido propio de tipo electrónico.

Escenario

La pantalla del ordenador de la nave ocupa prácticamente toda nuestra pantalla. Delante y de espaldas a nosotros la silueta de Daniel que manipula el teclado. En algún momento aparece el Loro Power encima de la pantalla o al lado de Daniel.

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

La hace Robito utilizando su pantalla que está definida en el apartado anterior.

Robito explica las características de un servidor:

Un servidor FTP (File Transfer Protocol). Esta herramienta posibilita acceder a documentos y ficheros de un ordenador remoto, y traerlos a nuestro ordenador. Un programa, un texto, una foto,... cualquier cosa que esté en el ordenador con el que hemos conectado mediante FTP, podemos copiarlo en nuestro ordenador, es lo que se llama "bajar" de la red.

Para entrar en un servidor FTP debemos poner en la barra de direcciones la dirección del servidor al que queremos entrar precedida de ftp. Es una dirección del tipo:

<ftp://ftp.servidor.com>.

Hay servidores ftp anónimos y servidores ftp identificados para los que necesitamos tener un nombre de usuario y una contraseña.

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Las da Daniel o Robito indistintamente en el curso del planteamiento de la actividad

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

Pulsar en la antena de Robito.





DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Respuestas múltiple

Completar cuadros de texto

Arrastrar y soltar

Asociar

¿Qué pasa y cómo funciona?

Durante el viaje por la galaxia la nave CPU pilotada por Piloto Power y Daniel deben hacer 3 escalas para abastecimiento y reparación. La tercera escala es en FTP.

Por la ventana de la nave se ve como nos acercamos a la estación espacial y hay un breve dialogo entre Piloto Power y la estación:

Para entrar en FTP debes responder correctamente a las siguientes pruebas

1. Elige entre las siguientes direcciones la que corresponde a un ftp

- <ftp://servidorturing.com>
- <ftp://ftp.servidorturing.com>
- <ftp://ftp.servidorturing>

2. Con la dirección correcta que has seleccionado, entra en el servidor ftp de Turing. Tu user es: Daniel y tu contraseña: cpu

3. Busca entre las carpetas la que contiene las instrucciones para aterrizar en el Planeta Turing y descárgala al ordenador de la nave.

Después de cada respuesta Piloto Power acciona el simulador para comprobar si se ha respondido acertadamente.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Si la respuesta es acertada, en el SIMULADOR parpadea una luz verde y se escucha una voz metálica invitando a accionar los mandos de la nave, Piloto Power da un salto y repite compulsivamente 'BRAVO; BRAVO...' Automáticamente aparece la siguiente pregunta. Si todas las respuestas han sido correctas se pasa automáticamente a la siguiente actividad

¿Cuándo se producen errores y cómo se corrigen?

Si la respuesta es errónea innumerables pilotos y luces alarmantes comienzan a encenderse y parpadear mientras la voz metálica repite: 'Error del sistema. Cancelar maniobra'. En este momento Robito cobra protagonismo y aporta su 'saber mas'. El usuario puede consultar la introducción a la actividad, puede abrir el 'saber más' o puede simplemente intentarlo otra vez.

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando se ha respondido correctamente a todas las preguntas planteadas.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Si no hay respuesta, Robito mueve la antena y dice "¿necesitas ayuda?"

A la 3º repetición del mensaje de Robito, se salta automáticamente a la selección de secuencia del ciclo.

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Una vez que se ha respondido correctamente a todo, aparece en un rincón de la pantalla un icono que representa a HOST y al pasar sobre el, se lee el mensaje: "primera escala realizada con éxito"



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

T.I.C.

Navegación en Internet



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

Este icono se queda permanentemente hasta terminar las 4 actividades de esta secuencia de forma que el final debe haber 4 símbolos.

08 SABER MÁS *Acceder a un servidor FTP con un programa cliente*

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?

La pantalla del ordenador y dentro abierto un programa cliente ftp. (Cute, SWFTP, o uno estándar). Se ven las dos ventanas que corresponden al ordenador propio y al servidor.

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

Lo mismo que en la diapositiva base

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

El mismo gráfico que en la diapositiva base.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

Además del navegador podemos utilizar un programa instalado en nuestro ordenador para conectar con un servidor FTP. Son programas cuyo uso es muy sencillo. Una vez abierto nos muestra dos ventanas. En una de ellas podemos explorar nuestro disco duro y en la otra podemos explorar el servidor.

¿Qué vemos en la línea de proceso de la diapositiva 2?

Lo mismo que en la diapositiva base

¿Qué vemos en la diapositiva 2?

Se amplía la ventana que nos muestra el servidor y se ven pasar las carpetas hasta que se detiene en una. El cursor hace clic sobre ella y se abre el árbol correspondiente.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 2?

Explorar un servidor ftp con uno de estos programas es muy sencillo puesto que podemos hacerlo como lo hacemos habitualmente con nuestro ordenador

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

Lo mismo que en la diapositiva base

¿Qué vemos en la diapositiva final?

La misma que la diapositiva base, sobre este gráfico aparece una ventana de descarga de archivos animada en la que se ven las hojas o carpetas pasando del servidor a nuestro ordenador.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

Una vez que seleccionados el archivo que queremos descargar solo es necesario seleccionarlo y dar la orden correspondiente (por medio de un botón, flecha, etc. según cada programa)



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

T.I.C.

Navegación en Internet



09 Simulador *Navegación y búsqueda guiada*

¿En qué consiste básicamente el simulador?

Se trata de encontrar entre un conjunto de páginas acotadas, una determinada información de interés para los alumnos que puede ser un juego.

¿Qué vemos?

Vemos el navegador y en el margen las instrucciones de búsqueda y navegación.

¿Cómo funciona?

Se plantea una búsqueda con una cierta complicación. Consiste en buscar primero la Web que contiene la información sobre el juego. El alumno debe copiar esta información y una imagen de la pantalla del juego. A continuación debe descargar el juego de un servidor FTP y por último buscar una Web donde están las instrucciones para jugar.

¿Qué instrucciones se proporcionan?

Las instrucciones se detallan en una ficha y aparecen al margen de la pantalla en forma de avisos o notas.

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

Una vez realizadas todas las tareas, el alumno se queda con el juego como premio a su trabajo.

