



OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- 01 *Aprender las posibilidades multimedia de la telefonía móvil*
- 02 *Apreciar las posibilidades comunicativas de las zonas wifi*
- 03 *Conocer las posibilidades comunicativas entre medios*
- 04 *Valorar las situaciones adecuadas para utilizar las tecnologías así como discriminar las no adecuadas.*

ESTRUCTURA

00	Introducción	
01	Actividad	<i>Multimedia sobre telefonía móvil</i>
03	Actividad	<i>Tecnología Wifi</i>
04	Saber Más	<i>La cobertura</i>
05	Actividad	<i>Dispositivos móviles: PDA, Bluetooth, integración de medios</i>
06	Saber Más	<i>Los amigos comparten</i>
07	Actividad	<i>Uso responsable</i>
08	Saber Más	<i>Bien conectado</i>
09	Simulador	<i>Los mensajes llegan a todas partes</i>
10	Simulador	<i>Paga con tu móvil</i>

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.
Teléfono móvil, cuando se pasa sobre el, se activa y realiza alguna animación enviando pequeñas ondas a los demás aparatos a su entorno; aparece el rótulo: **TECNOLOGÍAS MÓVILES**

DESARROLLO

¿Qué pasa?
Locución del piloto POWER: Debemos inspeccionar el planeta. Preparado para salida al exterior, sistema vital preparado para salida.
Daniel coge el teléfono y aparece con un casco de astronauta, para más sencillo y moderno, sobre su hombro se ve a Robito.
En ese momento pulsa una tecla y se desmaterializan.





SALIDA

¿Cómo avanzamos?

Avanzamos de forma lineal por las cuatro partes de esta secuencia

01 Actividad Multimedia sobre telefonía móvil

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 ordenes 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

Daniel se materializa sobre el planeta Turing. Se ven distintos paisajes

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

Robito se ha trasladado con Daniel. Le dice que para inspeccionar el planeta tiene que recoger los datos necesarios y enviarlos a la nave. Para ello utilizará el teléfono móvil que tiene. Los datos que enviará serán de texto, gráficos (fotos) y animados (secuencias de video con sonido)

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Robito le dice al usuario que debe ayudar a Daniel a recoger los datos:

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

Pulsar en la antena de Robito.

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Una actividad de elaboración interdisciplinar

¿Qué pasa y cómo funciona?

Con el ratón vamos desplazando a Daniel por el planeta a los distintos escenarios. Cuando llegamos uno determinado pulsamos el teléfono y éste ocupa una gran parte de la pantalla. Desbloqueemos el teclado (de la forma típica .- almohadilla y activo) y nos





aparece en la pantalla un menú con tres opciones bajo un rótulo (escena n) : texto, gráficos, video.

El usuario pulsará cada una de ella:

Texto ... se abrirá en la pantalla del móvil, un sencillo procesador de texto en el que el alumno describirá lo que ve (es necesario para el docente que no desvincule los contenidos técnicos de los instrumentales), una vez terminado ... como si fuera una PDA, tendrá que guardar el documentos en la carpeta de escena n.

Fotos: El móvil se centrará en la pantalla y visualizará la escena que tenemos delante. Cuando el usuario vea lo que le interesa ... pulsará el botón correspondiente como en los móviles: el puntero, so oirá un clic y se mostrará la instantánea , igualmente deberá, desde un menú, con el ratón, guardar la fotografía en la carpeta escena n.

Vídeo: Igualmente el móvil se centrará en la pantalla y visualizará la escena que tenemos delante. Cuando el usuario vea lo que le interesa ... pulsará el botón de video y se empezará a grabar la escena que tenemos delante con un cierto movimiento de barrido (el loro desde la nave hará comentarios sobre lo que se está viendo). 5 segundos. Al finalizar deberá, desde un menú, con el ratón, guardar la secuencia de video.

Al finalizar los tres elementos enviará la documentación a la nave con el botón de llamada estándar.

En ese momento se imprimirá un informe de resultado, en el que aparece el texto, la foto y cinco fotogramas de la secuencia de video

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Los aciertos se producen si realiza la actividad, aunque el orden de los elementos no es determinante

Loro Powel le dice a Daniel por el auricular "Mensaje recibido, ¡¡ Estupendo ¡!"

Automáticamente se puede seguir desplazando por el planeta.

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

El error se produce si falta alguno de los tres elementos al intentar enviarlo

El móvil hace un ruido determinado y se visualiza en la pantalla. "Error, el informe no ha sido enviado".

Robito le dará instrucciones para que complete la información

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando ha enviado tres informes del planeta. Es necesario que las escenas sean variadas para que los distintos alumnos puedan escoger sin que se repita.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

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

A la 3º repetición del mensaje de Robito, se salta automáticamente a la escena del puente de mando.

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

El resultado de la actividad es la impresión del informe que deberá corregir el profesor ... sobre todo el texto, en lo demás lo que se considerará es el encuadre y la significancia de la escena

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

Daniel vuelve al puente de mando





03 Actividad Tecnología Wifi

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 ordenes 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

Daniel se materializa sobre el cinturón de asteroides que rodea el planeta Turing. Tipo saturno

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

Robito se ha trasladado con Daniel. Le dice que para inspeccionar la composición del asteroide que rodea el planeta y no dejar de enviar datos, es necesario no perder la zona

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Robito le dice al usuario que debe ayudar a Daniel a no perder las zonas de cobertura. De la misma forma le dice que tenga cuidado con los elementos alienígenas que intentarán fastidiarle el trabajo.

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

Pulsar en la antena de Robito.

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Es un juego tipo comecocos

¿Qué pasa y cómo funciona?

Daniel con su teléfono aparece empequeñecido en una pantalla tipo comecocos (el comecocos debe contextualizarse al entorno donde se supone que está Daniel, un cinturón de asteroides) y va avanzando y comiendo pequeños trozos de asteroides, pero no puede comer de forma lineal y directa, sólo podrá comer si a la vez se encuadra con las zonas de cobertura de datos, que son sencillas zonas redondas u ovals de color amarillo (hay que huir de la simbología de los operadores actuales) que se desplazan por la pantalla, si



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.

Tecnologías móviles



intenta comer datos (imagen de captar el dato y enviarlo a la nave) sin zona de cobertura, no podrá.

Casualmente aparecerán zonas de cobertura de otro color (naranja, por ejemplo) que asemeja a otro operador, y tampoco se enviarán los datos: pasará por encima de los pequeños asteroides sin que "coma" los datos.

Sería recomendable que también aparecieran elementos alienígenas que intenten destruir a Daniel ... o comérselo ... pero pocos.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Es un juego lineal; el refuerzo se realiza la tarea de forma continua (comer datos y estar en cobertura)

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

Los errores se producen de tres formas, si no come datos, porque se está quieto o va por caminos sin datos; pierde zona de cobertura o es atacado por un alienígena.

En el primer caso, no come datos, a los cinco segundos roboto le preguntará si le pasa algo y empezará a perder fuerza;

En el segundo caso, si pierde la cobertura, también empezará a perder fuerza (imagen demacrada y débil)

En el tercer caso: ataque de alienígena, ocurre lo convencional en este caso: pequeña parada con pérdida de conciencia y al rato vuelve a empezar.

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Si termina de "comerse" todos los datos

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Si está sin comer durante 20 segundos

Si pierde la cobertura durante 12 segundos

Si es atacado cuatro veces por un alienígena

Daniel vuelve al puente de mando

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Aparecen los datos enviados, en forma de pequeños asteroides con el tiempo que ha tardado coparándolo con el tiempo que ha estado dentro de la cobertura de la nave.

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

Daniel vuelve al puesto de mando

04 SABER MÁS *La cobertura*

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 un ordenador conectado a un módem y este a una roseta, el dibujo se empequeñece y aparece en un plano de una casa donde se ve claramente donde se encuentran las rosetas de RTB, el ordenador se va desplazando a las otras roseta; debe verse claro que hay zonas de la casa donde no puede poner el ordenador, porque no tiene roseta.

Todo debe ir acompañado con una sencilla locución





¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

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

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

Es como la diapositiva uno, pero esta vez junto a una roseta aparece un símbolo para representar un router inalámbrico que forma una cobertura wifi (pequeño círculo u ovalo de un color determinado). De la misma forma el ordenador, que en esta ocasión es un portátil con un conector wifi claramente definido, se mueve por la zona de la casa que tiene cobertura, que normalmente es toda, y se empequeñece más el plano de la casa y aparecen las viviendas adyacentes y la entrada de la casa donde se ve que se está fuera de la zona de cobertura o que se puede meter en una zona de cobertura de otro color donde no tiene acceso a datos.

Todo va acompañado con una sencilla locución sobre la cobertura Wifi personal

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 2?

Tal y como queda descrito en la modificación de la diapositiva n 2.

¿Cómo se modifica la diapositiva base en la diapositiva 3?

Es como la diapositiva dos, pero esta vez todo se va empequeñeciendo y aparece un pequeño plano de una ciudad en que se ven las torretas de cobertura Wifi (no confundir con las de cobertura de telefonía móvil, aunque realmente pueden coincidir).

El usuario (croquis dibujado en tiza) se puede mover por la ciudad teniendo cobertura, marcada con un color con forma redonda u ovalada), pero la pierde al salirse de la zona o meterse en zona de otro color.

Nota. Tener cuidado en no utilizar los colores azules, rojos y verdes, pues son los colores corporativos de los operadores de telefonía móvil.

Todo va acompañado con una sencilla locución sobre la cobertura Wifi del operador.

Debe centrarse la imagen en situaciones cotidianas: la sala de espera de un médico, una cafetería, el vestíbulo de un hotel, o incluso un parque, donde se ve a gente con su ordenador portátil o con su PDA, navegando por internet, pidiendo su correo electrónico, o enviando datos a un servidor ftp.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 3?

Tal y como queda descrito en la modificación de la diapositiva n 3.

¿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.

05 Actividad Dispositivos móviles: PDA, Bluetooth, integración de medios

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 ordenes 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

Daniel se materializa dentro de una pequeña nave, cerca de su nave principal. Se ve a lo lejos el planeta Turing con su cinturón de asteroides y otros planetas.

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

Robito se ha trasladado con Daniel. Le dice que tiene que vigilar el entorno del planeta, por eso se encuentra en una nave lanzadera (para protegerse de ataques) utiliza todos los medios que tiene a su alcance

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Robito le dice al usuario que debe ayudar a Daniel a enviar datos de la inspección de la zona con los aparatos que tiene a su alcance.

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

Pulsar en la antena de Robito.

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Rellenar huecos

¿Qué pasa y cómo funciona?

En una pantalla holográfica aparece un texto en que faltan palabras ... es necesario que el usuario deba rellenar las palabras que faltan

Tipos de frase que se pueden utilizar. Debe quedar claro que las frases aparecerán de forma aleatoria y es necesario que haya frases de sobra.

Una ___ es un pequeño ordenador de mano que se maneja con un lápiz sobre una pantalla táctil

La tecnología _____ tiene poco alcance, pero te posibilita compartir recursos de muchos aparatos

Para conectar un ordenador a internet sin cables necesito cobertura _____

Para grabar un video con un ordenador necesito un periférico llamado _____

La línea de abonado digital asimétrico es una conexión a internet de alta velocidad denominada: _____

La cantidad máxima de información que puede pasar por una conexión se denomina ___ de banda.

Al contestador automático en la telefonía móvil se la denomina ___ de ____ . Hay operadores que te ofrecen tener acceso a tu buzón por internet



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.

Tecnologías móviles



¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Si se rellena con las palabras adecuadas, pequeño graznido del Loro Power ... por el intercomunicador y frase de ánimo: "Vamos bien. Adelante".

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

No se producen errores es una actividad de reflexión que después deberá ser trabajada por el profesor

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Si se rellenan las quince frases de forma adecuada.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Se resuelve si pasan dos minutos si introducir palabras en los huecos

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Una vez cumplimentadas las frases se imprimirá el informe con estética futurista en el que las palabras erróneas aparecerán tachadas, pero no las sustituirán las palabras correctas, ese es un trabajo a realizar con el profesor o con el padre

06 SABER MÁS Los amigos comparten

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 una sencilla PDA ... se describen sus posibilidades operativas y sus posibilidades de conexión con otros medios.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

La PDA pasa a estar dibujada en el centro de la pantalla y se describen sus principales posibilidades operativas así como las formas de conexión estándar (PDA media del mercado ... aunque se pueden describir posibilidades que se vayan a generalizar) Tal y como queda descrito en la modificación de la diapositiva n 1.

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

La tiza dibuja un móvil ... se describen sus posibilidades operativas y sus posibilidades de conexión con otros medios. Es necesario que se describan también las posibilidades como cámara de foto, y de vídeo. Imprescindible que se describan las posibilidades en las redes UMTS

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 2?

El móvil pasa a estar dibujada en el centro de la pantalla y se describen sus principales posibilidades operativas así como las formas de conexión estándar (cable, bluetooth, infrarrojos, ...), o incluso el envío de archivos adjunto a un mensaje, etc..

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

Se deben ir identificando distintos aparatos con sus principales posibilidades operativas y sus estándar formas de conexión. Es oportuno introducir consolas de juegos con posibilidades de conexión, tipo PSP, Xbox 360,

¿Cómo se narra o explica la diapositiva N?

Descripción pormenorizada





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

Aparecerá el croquis de todos los aparatos identificados previamente y se unirán con flechas de distintos colores según el tipo de conexión que puede haber entre ellos, aunque para ello necesite un conector especial.

Seguidamente sería oportuno añadir periféricos, tipo, auricular, impresora, etc...

¿Cómo se narra o explica la diapositiva N + 1?

Descripción pormenorizada realizada

¿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.

07 Actividad Uso responsable

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 ordenes 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

Daniel se materializa en el centro del mando intergaláctico. Es como una sala de comisiones del Congreso. Se ve a lo lejos, por los grandes ventanales planetas y naves.

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

Se oye una voz con cierto eco, del que sería el presidente de la comisión, en el que le dice que debe describir las experiencias vividas en sus viajes de investigación intergaláctica.

Robito le dice que puede contar con su ayuda





¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Robito le dice al usuario que debe ayudar a Daniel a describir las situaciones vividas. Esta actividad tiene un gran componente actitudinal y es necesario la reflexión de grupo o con un adulto.

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

Pulsar en la antena de Robito.

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Es una actividad de colorear

¿Qué pasa y cómo funciona?

Daniel muestra en una pantalla situaciones vividas ... son sencillas diapositivas (o power Point) en que el usuario debe ayudar a pintar. Una vez hecho eso debe abrirse un coloquio con el grupo y el asesoramiento de un adulto para reflexionar sobre cada una de las situaciones. Sería muy interesante utilizar la actividad para reforzar elementos transversales: igualdad de oportunidades, igualdad entre sexos e integración de personas con discapacidad.

Las situaciones se abrirán de forma aleatoria. Se describen las situaciones con más incidencia actitudinal; a estas hay que añadir otras situaciones normales que muevan a la reflexión.

Escenas que se citan:

- *Persona conduciendo un coche y hablando por teléfono.*
- *Operadora técnica con una sierra dentada cortando madera y distraída hablando por teléfono*
- *Entorno hospitalario con las señales bien visibles de prohibido hablar con móvil y un señor hablando.*
- *Entorno de museo con señales de prohibido hablar con móvil y unos señores hablando.*
- *Niño en una clase hablando por el móvil, mientras explica el profesor*
- *En cine, mientras se proyecta la película, hablando por teléfono; personas alrededor con cara sorprendidas.*
- *Junto a un accidente, una persona con su chaleco, fuera de la calzada llamando a emergencias.*
- *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?

Una vez pintada la escena tendrá la opción de guardarla como fichero gráfico o imprimirla. La idea es que con los ficheros gráficos se pueda hacer una sesión de diapositivas o se pueda realizar un mural o un collage para reflexionar sobre las situaciones que debemos evitar y las que debemos reforzar

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

No hay errores más allá de los que muevan en el diálogo

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Al terminar de colorear una escena. Es necesario que tenga detalles para que el alumno pueda demostrar sus dotes estéticas.



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.

Tecnologías móviles



¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Si el alumno no colorea con el pincel digital, en dos minutos Daniel volverá a la sede intergaláctica

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Una vez que se ha coloreado la escena y se ha guardado como archivo gráfico (jpeg) o se ha impreso (a color). Daniel vuelve a la sede de la comisión intergaláctica en que el presidente le da las gracias y le dice que han aprendido mucho de sus viajes y le despide. Daniel se desmaterializa y vuelve a la nave.

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

Daniel le guiña el ojo al usuario ... hay que entender que esta es la secuencia final del tercer ciclo, por ello ese guiño es una complicidad entre el medio y el entorno y una invitación a la reflexión

08 SABER MÁS *Bien conectado*

TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

Una pizarra convencional sobre fondo verde oscuro y una tiza que dibuja situaciones de las descritas en la actividad

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

Se van dibujando situaciones de las descritas en la actividad, de forma más sencilla, y sin colores y junto a ellas aparece un icono sonriente o triste según sea adecuado o inadecuado.

Hay que tener en cuenta que el usuario sólo colorea una escena elegida al azar por lo que quedan muchas más para utilizar para el saber más

¿Cómo se narra o explica la diapositiva N?

Descrita arriba ... pequeña secuencia de situaciones

¿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.

09 Simulador *Los mensajes llegan a todas partes*

¿En qué consiste básicamente el simulador?

El usuario deberá percibir las posibilidades de conexión de distintos aparatos electrónicos. Para ello enviará un correo electrónico a un teléfono móvil (puede hacerse de dos formas: o enviando el mensaje al móvil o enviando un correo electrónico que sea descargado desde el móvil), y después vía bluetooth, descargará ese archivo en otro ordenador

¿Qué vemos?

Básicamente un ordenador de sobremesa, un portátil y un móvil con capacidades multimedia.





¿Cómo funciona?

Desde el ordenador se remitirá un mensaje MMs a un móvil (el archivo gráfico será el archivo adjunto); habrá que componer el mensaje. El móvil recibirá la señal de recepción de mensaje, se leerá y guardará el archivo gráfico y después deberá conectar el móvil, vía bluetooth al portátil para descargar el archivo

¿Qué instrucciones se proporcionan?

Las instrucciones serán pormenorizadas ... para redirigir todo el proceso

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

Cuando esté realizada la simulación volveremos al puente de mando

09 Simulador *Paga con tu móvil*

¿En qué consiste básicamente el simulador?

El simulador posibilita practicar unas de las potencialidades de los móviles: el pago de consumos:

¿Qué vemos?

Vemos una máquina de venta de entradas de cine: algo llamativo y atrayente. Un móvil y un papel con las instrucciones del pago por móvil

¿Cómo funciona?

La escena empieza cuando la máquina nos ha dado el OK para la venta de tres entradas de cine; seguidamente nos pide la forma de pago: metálico, tarjeta, pago por móvil), debemos pulsar la tercera opción y nos mostrará un código: La práctica consistirá en introducir ese código en un mensaje remitido con el móvil según las instrucciones de pago que tenemos y con los que hemos accedido a la pantalla. Una vez hecho eso recibiremos un mensaje con un código, que introduciremos en la máquina. Hecho esto nos dará las entradas.

¿Qué instrucciones se proporcionan?

Al entrar en la pantalla se mostrará un sencillo documento con los pasos para el pago por móvil:

- Envía al XXXX el código que te proporcione el comercio donde quieras realizar el pago con móvil desde el móvil autorizado.
- Seguidamente recibirás el código de autorización que deberás facilitar al comercio.

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

Cuando esté realizada la simulación volveremos al puente de mando

