



OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- 01 Identificar y ubicar en el tiempo a algunos de los inventos e inventores de la tele valorando que la tecnología de este medio es fruto de un largo proceso de avances y obra de muchos "protagonistas".
- 02 Reconocer los principales aparatos necesarios para realizar un programa de televisión.
- 03 Conocer de forma básica el proceso de transmisión de la televisión.

ESTRUCTURA

00	Introducción	
01	Actividad	Mis inventores
02	Saber Más	<i>¿Quién ha inventado la TV?</i>
03	Actividad	Mis aparatos
04	Saber Más	<i>La tele y sus aparatos</i>
05	Actividad	Mi trasmisión
06	Saber Más	<i>Transmisión de la tele</i>
07	Manualidad	Tu diploma

SECUENCIACIÓN DE ACTIVIDADES

Lineal

Elección

00 INTRODUCCIÓN

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

En el escenario de elección de OA, la antena se ha personificado y animado, ha saltado el bocado con el título del OA y se ha oído la locución de la antena. El usuario ha hecho clic en la antena y esta ha saltado del tejado y se ha colado por la chimenea gaudiana del Museo: zoom y entrada en OA "¿Cómo soy por fuera?".

El escenario de presentación del OA es un plano medio corto de sala del Museo de la Comunicación. En algún lugar visible se ve el rótulo con el nombre del museo.

MUSEO DE LA COMUNICACIÓN

A un lado de la escena, una entrada amplia a las salas dedicadas a la televisión y sobre ella el rótulo:

Salas 1, 2 y 3: LA TELEVISIÓN

A través de la puerta se ven algunos objetos del interior de la sala en desorden: objetos relacionados con la televisión antiguos y modernos (cámaras, antenas, aparatos de tv, micros...) amontonados o en desorden en mesa, suelo, vitrina (donde convenga al diseño) y un montoncito de fichas de museo también desordenadas algo esparcidas por el suelo. Nuestra antenita del tejado mira el desorden con cara de asombro expresada con algún movimiento de ojos...

Ocupando buena parte de la escena, Guioni y la directora del museo, Doña Vicky, en plano general corto o en plano medio.





La Antenita presenta a Doña Vicky al usuario:

ANTENITA, A DOÑA VICKY:

"Por todas las ondas hertzianas... Doña vicky, no me diga que otra vez el duende teletón ha hecho de las suyas..."

DOÑA VICKY, CON RESIGNACIÓN:

"Pues sí, antenita... Ya está otra vez todo patas arriba. Así no hay quien dirija bien un museo... Pero bueno, veo que tenemos ayuda. Anda, ven conmigo..."

La antena se desplaza hasta Doña Vicky, quien la agarra con una mano a modo de batuta.

DOÑA VICKY, A GUIONI:

"¿ Y a quién tenemos aquí...? Hola, Guioni, bienvenida. Gracias por traernos a alguien para ordenar todo esto."

GUIONI, A DOÑA VICKY:

"Es un placer".

AL USUARIO:

"Venga, vas a ayudar a doña vicky, la directora del museo, a que esté todo en su sitio antes de que lleguen los visitantes. Si necesitas ayuda en algún momento, haz clic sobre mi imagen. Ahora, para empezar, haz clic en los objetos desordenados"

* GUIONI desaparece y a partir de aquí queda representado por un retrato enmarcado en una interrogación en la parte superior derecha de la película flash.

Clic del usuario y entrada en la pantalla de la actividad 1.

Definición de la secuencia de actividades.

- Superación de niveles: secuencia lineal ordenada de actividades.

Personajes AYUDA.

- GUIONI: ayuda técnica
- DOÑA VICKY: guía (personaje con aspecto de Vicky, la genial diseñadora de PGAV, que hace compatible este cargo con el de Mekos)
- Excusa argumental: Guioni, el personaje guía-ayuda del módulo, se convierte en este OA en ayuda técnica, cediendo su papel de guía a la directora del museo, Doña Vicky, por razones argumentales.

Mensaje de ayuda para el escenario de presentación de OA

GUIONI: *"Haz clic en los objetos desordenados para empezar".*

* Esta locución se reproducirá cada vez que el usuario haga clic en el icono del personaje de ayuda o cuando transcurran 10 segundos sin que el usuario haya hecho clic sobre los objetos desordenados.

DESARROLLO

¿Qué pasa?





SALIDA

¿Cómo avanzamos?

El paso de la pantalla de introducción 0 a la de la actividad 1 la realiza el usuario haciendo clic en los objetos desordenados del escenario. Como las actividades se sucederán de forma lineal, el acceso a las dos actividades siguientes se realizará de forma automática.

01 Actividad MIS INVENTORES

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Espacio de museo en el que se sitúan dos carteles:

TELEVISIÓN MECÁNICA

TELEVISIÓN ELECTRÓNICA

Debajo de "Televisión mecánica" dos cuadros colgados con caricaturas de dos inventores y los rótulos: y los otros dos debajo de "Televisión electrónica":

Paul G. Nipkow
1860-1940

J. Logie Baird
1888-1946

Debajo de "Televisión electrónica" dos cuadros colgados con caricaturas de dos inventores y los rótulos:

Philo T. Farnsworth
1906-1971

G. G. Camarena
1917-1965

Debajo de cada cuadro, un pedestal con el rótulo correspondiente a cada invento, dejando el espacio entre éste y el retrato para poder colocarlo el invento correspondiente a cada inventor.

En el pedestal bajo Nipkow el rótulo:

Disco NipKow
1884

En el pedestal bajo Baird el rótulo:

Tele mecánica
1930



En el pedestal bajo Farnsworth el rótulo:

Tubo disector de imagen
1927

En el pedestal bajo Camarena, el rótulo:

Sistema tricrómico de tele en color
1939

En la parte inferior de la pantalla aparecen de forma aleatoria los inventos.

Los dibujos de inventos correspondientes serán: el disco de Nipkow, el televisor de rayos infrarrojos de Baird, el tubo de rayos catódicos de Farnsworth y un esquema del sistema de color tricrómico de Camarena. (Ver doc. de imágenes de apoyo "oa_apoyo.doc")

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

Mediante la intervención inicial del **personaje de introducción Doña Vicky**, que aparece por la esquina inferior izquierda de la pantalla y explica: "Mira, aquí están algunos de los padres de la televisión... ¡y qué cara tan triste tienen! Eso es porque sus inventos no están en su sitio. Prueba a colocarlos en sus pedestales, a ver si consigues que sonrían".

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Mediante la locución del **personaje ayuda Guioni** representado por un botón con su rostro y una interrogación en la esquina superior derecha de la pantalla: "Haz clic en un invento y sin dejar de pulsar arrástralo bajo el retrato de su inventor".

¿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?

Organización tipo "estantería"

¿Qué pasa y cómo funciona?

Los 4 inventos, que aparecen de forma aleatoria, son arrastrables hasta los 4 pedestales. Cuando el usuario lo coloca en su lugar correcto, queda sobre el pedestal y se produce animación del inventor hablando y sonriendo y locución y texto. La locución se dirá con acento que denote la procedencia del inventor, dando las gracias al usuario por la ayuda y comentando brevemente algo sobre su invento. Si no la coloca en su lugar, la imagen vuelve a su lugar de origen.

Cuando se resuelve la actividad se producen las siguientes animaciones:

- Disco: aparece la cara de la mujer (el rostro de doña Vicky en color sepia).
- Tubo: aparece la cara de la mujer en color sepia en el extremo.
- Sistema tricrómico: los tres colores se funden en la imagen de la mujer en color.



- Tele de Baird (¡novedad!): cuando se coloca, primero aparece la imagen de la mujer en rojo (DOÑA VICKY) y negro en el hueco, y segundos después, un personaje aparece viendo esa imagen, como tenía que verse la tele, de forma unipersonal, metiendo la cabeza en el hueco: "se ilumina con mucho brillo el hueco donde se ve la imagen, se reduce en tamaño ese brillo y aparece de espaldas una espectadora o espectador con la cabeza metida en el hueco y con una mano en el botoncito central porque para ver algo era necesario sintonizar continuamente buscando la imagen.

Textos/locuciones coordinadas con la animación de cada inventor:

Nipkow (con acento alemán)

"Danke. Aunque no inventé una tele, con mi disco se podían escanear y enviar imágenes de una habitación a otra."

Baird (con acento inglés)

"Thank you. Yo mejoré el disco de Nipkow e inventé una tele mecánica. Fíjate cómo se veía"

Farnsworth (con acento americano)

"Thanks a lot. Con mi tubo de imagen logré que los electrones transmitieran las imágenes y se vieran mucho mejor"

Guillermo Camarena (con acento mejicano)

"¡Qué bueno!, muchas gracias. Combinando los tres colores que forman la luz inventé la tele moderna en color"

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

No es necesaria su intervención para mensajes de acierto-error, ya que los refuerzos y pistas los dan implícitamente la dinámica y los efectos de la actividad (sonrisa y sonido risa para aciertos, regreso al desorden y sonido interferencia para errores.

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

No es necesaria su intervención para mensajes de acierto-error, ya que los refuerzos y pistas los dan implícitamente la dinámica y los efectos de la actividad (sonrisa y sonido risa para aciertos, regreso al desorden y sonido interferencia para errores.

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando quedan colocadas las 4 imágenes en su lugar y se producen las animaciones.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

El personaje error-acierto resolverá automáticamente la actividad CUANDO HAYAN TRANSCURRIDO 8 MINUTOS sin que se haya resuelto la ACTIVIDAD, SALTANDO A PANTALLA Y DICIENDO el siguiente mensaje:

TELEROB: "Hola, soy telerob... Tranqui... Estoy aquí para ayudarte a que estos maestros sonrían... Y así puedas seguir arreglando más cosas".

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Para el usuario, con las 4 imágenes situadas en su lugar.



Para el adulto que controla la actividad: El código de barras sobreimpreso.

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

Si la actividad se resolvió adecuadamente se produce la carga automática del "Saber más".

Si la actividad no se resolvió, se mostrará los cuadros de diálogo opcionales: Repetir el juego "Intentarlo más tarde" Esta opción devolverá a la pantalla de introducción, de elección de actividades de esta secuencia de aprendizaje.

02 SABER MÁS ¿QUIÉN HA INVENTADO LA TV?

TIPO. (Evolución-momentos independientes)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

El contenido irá introducido por el rótulo:

¿QUIÉN HA INVENTADO LA TELEVISIÓN?

Una **diapositiva** que muestra un diagrama cronológico en forma de camino, dividido en 4 partes que corresponden a 4 etapas de evolución de la televisión. Cada una tendrá diferente color y estará marcada con un letrero clavado a un pequeño poste, de diferentes materiales según las épocas indicando evolución: madera, bronce, acero y plástico).

En el interior de cada apartado surgirán, de forma sincronizada con la locución, las fechas e ilustraciones agrupadas según indican los textos.

Textos e imágenes por secciones:

1 Título:

INVENTOS DEL SIGLO XIX

En ilustración 1 salta el texto:

1840. Samuel Morse: el telégrafo eléctrico

En ilustración 2 salta el texto:

1876. Graham Bell: el teléfono

En ilustración 3 salta el texto:

1884. Paul G. Nipkow: el disco Nipkow

En ilustración 4 salta el texto:

1895. Los hermanos Lumière: el cinematógrafo

En ilustración 5 salta el texto:

1895. Marconi: la radio

2 Título:





TELEVISIÓN MECÁNICA
Años 1920 y 1930

En ilustración 6 salta el texto:

1924. J. Logie Baird: tele mecánica

3 Título:

TELEVISIÓN ELECTRÓNICA
Años 1920 y 1930

En ilustración 7 salta el texto:

1927. Philo T. Farnsworth: tele electrónica y tubo disector de imagen

En ilustración 8 salta el texto:

1923-1950. Zworikin: Iconoscopio

En ilustración 9 salta el texto:

1939. González Camarena: sistema tricrómico de color

4 Título:

LA TELE UNIVERSAL
Años 1950 a 2005

En ilustración 10 salta el texto:

1951. CBS: televisión comercial en color EEUU

En ilustración 11 salta el texto:

1962. AT&T: satélite Telestar.

En ilustración 12 salta el texto:

1969. Internet

En ilustración 13 salta el texto:

1995: televisión digital y pantallas planas

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

Quando el usuario pasa por las ilustraciones saltarán textos explicativos, que se ocultarán si el cursor



se mueve a otro lugar. (VER "sabermas_act1_apoyo.doc")

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

SINCRONIZADOS CON LAS PRESENTACIONES:

LOCUCIONES/TEXTOS:

Al comienzo: "Desde el siglo diecinueve hasta nuestros días muchísimos científicos, inventores y empresas han buscado y creado sistemas y aparatos para poder transmitir imágenes y sonidos cada vez con más perfección".

Con sección 1: "Ya en el siglo XIX se inventaron el telégrafo, el teléfono, el disco de Nipkow, el cinematógrafo y la radio".

Con sección 2: "Durante los años 20 y 30 se inventaron televisiones y cámaras mecánicas".

Con sección 3: "También durante esos mismos años otros inventores crearon las TELEVISIONES y cámaras electrónicas, que sustituyeron a las mecánicas y se han fabricado hasta nuestros días mejoradas con avances como el color, la transmisión por satélite, etc".

Con sección 4: "En los últimos años están apareciendo novedades como la tele digital, las pantallas planas y la tele por Internet".

Al finalizar: "Si quieres saber aún más sobre los inventos y sus inventores, pasa el cursor por las imágenes..."

03 Actividad Mis aparatos transmisores

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Pantalla dividida en dos partes. Una ocupa casi toda la pantalla y presenta una sala del Museo de la Comunicación con bastantes detalles decorativos y objetos que dificulten un poco la búsqueda.

Escondidos en diversos lugares de la escena estarán ocultos o camuflados 6 objetos, que se irán descubriendo al pasar por ellos el cursor y que harán saltar un rótulo con su definición.

Debajo de la imagen general o a un lado, aparece una franja en la que van apareciendo seis pistas sobre los objetos que el usuario debe descubrir en fuente y color normalizado.

Objetos que aparecerán camuflados u ocultos: **Una tele antigua, un micro, una cámara de televisión ligera, una antena, un descodificador y una mando a distancia.**

En la franja destinada a las pistas y nombres de los objetos, irán surgiendo los textos con sus correspondientes locuciones:

GRABA IMÁGENES

CAPTA SONIDOS

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

INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Primer ciclo

Televisión



Mis aparatos ¿Cómo soy por fuera? (Fundamentos TV)

TRANSMITE IMÁGENES Y SONIDOS

RECOGE LAS ONDAS

TRANSFORMA SEÑALES

PERMITE ENCENDER, APAGAR Y CAMBIAR DE CANALES

Al pasar el cursor por los objetos saltarán los textos con sus correspondientes locuciones:

CÁMARA DE TV

MICRÓFONO

TELEVISOR

ANTENA

DESCODIFICADOR

MANDO A DISTANCIA

Doña Vicky aparecerá de la forma que menos ocupe en la pantalla y menos peso tenga para presentar la actividad, desapareciendo después Y DICTANDO LAS PISTAS en off y dice:

“Uff... Todavía queda trabajo por hacer... Mira, entre ese montón de cosas hay objetos muy valiosos para el museo. Sólo tenemos las etiquetas que explican los aparatos. Seguro que te sirven para encontrarlos”.

Al finalizar la locución, surge GUIONI desde su icono DE AYUDA.

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

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

“Lee o escucha atentamente lo que dice cada etiqueta, y entonces busca entre los objetos el aparato que se explica. Cuando lo hayas encontrado, haz clic en él para que no se nos pierda”.

“Muévete con el ratón por el montón de objetos. Cuando creas que has encontrado el aparato que buscamos, haz clic en él.”

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Mediante la locución del **personaje ayuda Guioni** representado por un botón con su





rostro y una interrogación en la esquina superior derecha de la pantalla: "Muévete con el ratón por el montón de objetos. Cuando creas que has encontrado el aparato que buscamos, haz clic en él."

¿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-exploración

¿Qué pasa y cómo funciona?

Irán a pareciendo seis pistas-etiquetas, ALEATORIAMENTE y de una en una (hasta que no se haya acertado una pista, no salta la siguiente).

Por cada pista, el usuario deberá pasar el cursor por la pantalla para ir descubriendo los objetos ocultos, relacionados con la pista. Cuando haga clic sobre el objeto correcto, la pista-etiqueta se completará con una pequeña imagen del aparato encontrado y el rótulo del mismo. El objeto encontrado deja de ser sensible al paso del cursor, y se mantiene fijo con la etiqueta de su nombre. Salta la siguiente pista-etiqueta y sigue la dinámica.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Salta **Telerob** y dice: "Lo encontraste. muchas gracias"

Se oye un sonido de bip-bip repetido.

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

- Mensaje-pista (para reiteración en respuestas e interacciones incorrectas): salta **Telerob** cuando el usuario haya hecho clic en dos objetos incorrectos (que no se corresponden con la pista-etiqueta): "Este no es el aparato que estamos buscando, pero casi... No debe de andar muy lejos..."

Se oye un sonido de INTERFERENCIAS.

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando el usuario haya encontrado los seis objetos ocultos.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando el usuario no la resuelve después de 6 intentos o permanece inactivo durante 25 segundos.

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Para el usuario, queda resuelta cuando se hayan encontrado los seis objetos ocultos.

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

Si la actividad se resolvió adecuadamente se produce la carga automática del "Saber más". Si la actividad no se resolvió, se mostrará los cuadros de diálogo opcionales: Repetir el juego" "Intentarlo más tarde" Esta opción devolverá a la pantalla de introducción, de elección de actividades de esta secuencia 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

Primer ciclo

Televisión

Mis aparatos ¿Cómo soy por fuera? (Fundamentos TV)



04 SABER MÁS LA TELE Y SUS APARATOS

TIPO. (Proceso-fases dependientes)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

Una **diapositiva** que muestra un esquema con distintos apartados que contienen ilustraciones. Al pasar por ellas el cursor, saltan textos con fondo translúcido. (VER "sabermas_actv2_apoyo.doc")

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

La DIAPOSITIVA CARGA INICIALMENTE BAJO EL TÍTULO LOS APARTADOS GENERALES: **"PRODUCCIÓN/ TRANSMISIÓN/ RECEPCIÓN"**

LUEGO, VA CARGANDO LAS DISTINTAS AGRUPACIONES DE ILUSTRACIONES de forma sincronizada con la locución de Intrépida.

GRUPO LUCES: Un plató con un personaje, varios focos colgados y uno de pie iluminándolo.

GRUPO CÁMARAS: El mismo plató anterior, pero viéndose una cámara de estudio con el camarógrafo y -Un cámara con cámara el hombro

GRUPO MICROS Y GRABADORAS:

- una grabadora
- varios tipos de micros:
 - micro con jirafa
 - con auriculares,
 - de solapa,
 - de calle (protegido)

GRUPO MESAS DE EDICIÓN:

-una mesa de edición con teclado y pantallas de televisión con una editora sentada a ella.

GRUPO ANTENAS:

- torre de comunicación con antenitas de plato.
- antena de plato
- antena corriente

GRUPO TELEVISORES:

- Un televisor
- Un descodificador
- Un mando

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

Locuciones/textos sincronizados con las distintas fases de la presentación:

"Se necesitan muchos aparatos para poder ver y oír la tele..."

Grupo Luces

Algunos sirven para crear las imágenes, como las luces





Grupo cámaras

... Para recogerlas, como las cámaras....

Grupo micros y grabadoras

... Para grabar los sonidos como los micrófonos o las grabadoras...

Grupo mesas de edición

.. Para transformarlos, como las mesas de edición

Grupo antenas

... Para transmitirlos como las antenas...

Grupo televisores...

... O para recibirlos como los televisores".

Si quieres saber aún más sobre estos aparatos, pasa el cursor por las imágenes...

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

Con la aparición progresiva de los distintas ilustraciones

¿Cómo se narra o explica la diapositiva N?

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva final?

<campo de texto>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

<campo de texto>

04 SABER MÁS <TÍTULO>

TIPO. (Proceso-fases dependientes)

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

<campo de texto>

¿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?

<campo de texto>

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

<campo de texto>

¿Qué vemos en la diapositiva N?

<campo de texto>



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

Primer ciclo

Televisión

Mis aparatos ¿Cómo soy por fuera? (Fundamentos TV)



¿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>

04 SABER MÁS <TÍTULO>

TIPO. (Evolución-momentos independientes)

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

<CAMPO DE TEXTO>

¿Qué vemos en la diapositiva base?

<CAMPO DE TEXTO>

¿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?

<CAMPO DE TEXTO>

¿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>

¿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?

<CAMPO DE TEXTO>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

<CAMPO DE TEXTO>

05 Actividad MI TRASMISIÓN

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Pantalla también dividida en dos partes igual que la anterior. En la parte que ocupa el mayor espacio se ve un panel manipulativo, como los habituales en los museos de ciencias, como colgado en una pared del Museo.

La escena es un paisaje con fondo azul de cielo y una franja de tierra como si se hubiera dado un corte de frente.

En paisaje se distribuyen elementos y objetos o parte de ellos en siluetas, sobre las que el usuario deberá colocar los objetos que corresponden a cada silueta y el proceso de transmisión se complete





y obtener una ilusión de funcionamiento.

A la izquierda se ve a una operadora de cámara con una cámara ligera la hombro en silueta (le falta la cámara) y su acompañante con micro cubierto en silueta (le falta el micro) y una grabadora colgando del hombro en silueta (le falta la grabadora) entrevistando a un grupo de personas, un poco más a la derecha el esquema de un edificio de estudios de TV con una sala de edición y una mezcladora-editora de TV sentada a la mesa y pantallas de edición con la parte superior (el panel de mandos) de la mesa en silueta (falta el panel de mandos); junto al edificio, una torre de comunicaciones tipo Pirulí de TVE en silueta y un poco más alejado, en el cielo, un satélite en silueta; finalmente, una casita con una antena en silueta y un televisor dentro en silueta. Desde la torre a la casa, bajo tierra, una zanja en corte frontal por el que pasa un cableado grueso. En la parte superior del panel irá el rótulo:

TRANSMISIÓN DE LA TELEVISIÓN

En la otra sección de la pantalla se disponen los objetos que corresponden a las siluetas: la cámara de TV ligera, el micro, la grabadora, el panel de mandos, la torre de comunicaciones, el satélite, la antena y la tele, que son de tamaño más pequeño que el de la silueta, pero se agrandan al soltarlos sobre ella para ajustarse y realizar el movimiento de acierto.

Al pasar el cursor por los objetos saltará un rótulo Y LOCUCIÓN con el nombre del objeto:

CÁMARA

MICRÓFONO

GRABADORA

PANEL DE MANDOS

TORRE DE COMUNICACIONES

SATÉLITE

ANTENA RECEPTORA

TELEVISOR

El usuario deberá colocar cada objeto en su lugar para que la cadena de transmisión se produzca. Cuando COLOCA UN OBJETO EN SU LUGAR, se produce UNA animación que indica ACIERTO: piloto rojo con parpadeo en la **cámara**; algunas luces se encienden y apagan en la **mesa de edición** cuando el editor pulsa un botón con un dedo o acciona alguna tecla; ondas salen de la **torre de comunicaciones**, el **satélite** gira hacia la torre de comunicaciones, la **antena** de TV gira hacia el satélite y el **televisor** muestra dos o tres imágenes alternas de la escena rodada.

Cuando Todos los objetos están colocados en su lugar, las animaciones de los objetos se detienen durante un instante. A los 3 segundos, se inicia una secuencia de animaciones



indicadas para los objetos, en orden: cámara, mesa, torre, satélite, antena tv, televisor. Cuando se anima el televisor, el panel vuelve a detenerse y luego se repite esta secuencia dos veces más..

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

Mediante la intervención inicial del **personaje de introducción** Doña Vicky, que aparece por la esquina inferior izquierda de la pantalla y explica: "Vaya vaya, menudo caos... El duende Teletón ha quitado los objetos del panel... Si los colocas en su sitio correcto, el panel funcionará de nuevo y podrás ver el proceso de transmisión en la televisión".

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Mediante la locución del **personaje ayuda Guioni** representado por un botón con su rostro y una interrogación en la esquina superior derecha de la pantalla: "Haz clic en un objeto y sin dejar de pulsar, arrástralo hasta su silueta en el panel".

¿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 y animación.

¿Qué pasa y cómo funciona?

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Cuando termina la actividad, salta **Telerob** diciendo:

"Enhorabuena. Lo has conseguido".

Se oye un sonido de bip-bip repetido.

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

Cuando el usuario comete 6 errores, salta **Telerob** y dice:

"¡¡No, no. Ese no es su lugar, inténtalo otra vez!!"

Se oye un sonido de emisión con interferencias si se opta por esta animación.

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando el usuario coloca cada pieza en su silueta y se produce la animación.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando el usuario no la resuelve después de 4 intentos o cuando permanece inactivo durante 25 segundos.

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Para el usuario, queda resuelta cuando ha colocado todas las imágenes en sus siluetas y se ha producido la animación.

Para el adulto que controla la actividad: El código de barras sobreimpreso.

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

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

Primer ciclo

Televisión

Mis aparatos ¿Cómo soy por fuera? (Fundamentos TV)



Si la actividad se resolvió adecuadamente se produce la carga automática del "Saber más". Si la actividad no se resolvió, se mostrará los cuadros de diálogo opcionales: Repetir el juego " Intentarlo más tarde" Esta opción devolverá a la pantalla de elección de OA o secuencia.

06 SABER MÁS

TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

<CAMPO DE TEXTO>

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

<CAMPO DE TEXTO>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

<CAMPO DE TEXTO>

¿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?

<CAMPO DE TEXTO>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

<CAMPO DE TEXTO>

06 SABER MÁS Transmisión de la tele

TIPO. (Proceso-fases dependientes)

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

¿Qué vemos en la diapositiva base?

El título:

TRANSMISIÓN DE LA TELEVISIÓN

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

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

Una **diapositiva** en la que van apareciendo ilustraciones sobre el proceso inherente a la trasmisión de la TV, en el que destacan los APARATOS:

FASE 1

A la izquierda, una escena de la realidad (sacada del propio OA); un poco más a la derecha, surgen, luces, micrófonos, etc... grabando la realidad (luces y ondas que van de la realidad a los aparatos según proceda, por ejemplo, ondas de un tipo para imagen, notas musicales y tal para los micrófonos) y una unidad móvil;

FASE 2

A la derecha de esto, surge un edificio con una antena como la del Pirulí, antenas de una emisora, etc. que igualmente reciben las ondas de la Unidad móvil, cámaras etc....;





FASE 3

A la derecha de esto, surge una casita (valdría el ático) con su antena, que está recibiendo las ondas, que a su vez van a un televisor en el que finalmente acaba viéndose la escena de la izquierda, algo diferente (luces, tal y cual).

* Cada vez que aparezca un aparato, aparece un rótulo con el nombre correspondiente al mismo; en lugar de flechas típicas que indican el proceso, se utilizan grupos de ondas que forman finalmente una flecha, como cuando los pájaros se agrupan y se perciben formas.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

FASE 1

Para que tú puedas ver la tele, primero hay personas que captan una escena de la realidad cotidiana o de un plató.

FASE 2

Más tarde si es en diferido, o al mismo tiempo si es en directo, hay otros profesionales que manipulan las imágenes y sonidos grabados y los envían en forma de ondas y señales electromagnéticas que viajan por el aire y por cables.

FASE 3

Las ondas y señales eléctricas son enviadas e impulsadas a través de torres de comunicaciones, repetidores, satélites, antenas y cables hasta que llegan a la antena de tu casa... a tu televisor.. y a tus ojos y oídos".

¿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>

06 SABER MÁS <TÍTULO>

TIPO. (Evolución-momentos independientes)

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

<CAMPO DE TEXTO>

¿Qué vemos en la diapositiva base?

<CAMPO DE TEXTO>

¿Qué vemos en la línea de tiempo o espacio de la diapositiva 1?



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

Primer ciclo

Televisión

Mis aparatos ¿Cómo soy por fuera? (Fundamentos TV)



<CAMPO DE TEXTO>

¿Qué vemos en la diapositiva 1?

<CAMPO DE TEXTO>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

<CAMPO DE TEXTO>

¿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>

¿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?

<CAMPO DE TEXTO>

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

<CAMPO DE TEXTO>

07 Manualidad Tu diploma

¿En qué consiste básicamente la manualidad?

En la creación de un diploma que premia la ayuda del usuario en la tarea de ordenar el museo. Tendrá algún adorno, pero para que sea una verdadera manualidad se presentarán unos seis objetos y personajes del módulo, que el usuario pueda imprimir con el diploma y pegarlos donde quiera personalizando su decoración.

El lema será:

"PARA QUE TÚ PUEDAS VER LA TELE, MUCHAS PERSONAS HAN INVENTADO LOS APARATOS NECESARIOS: UNOS QUE GRABAN, OTROS QUE TRASMITEN Y OTROS QUE RECIBEN"

El diploma tendrá el diseño de una hoja y con un rótulo grande centrado en fuente infantil:

DIPLOMA HONORÍFICO

Más abajo, en fuente destacada, diferente de la anterior:

"Concedido a" y una línea para que el usuario escriba su el nombre en el ordenador.

Debajo, el texto:

POR HABER AYUDADO A ORDENAR EL MUSEO DE COMUNICACIONES Y HABER APRENDIDO MUCHAS COSAS SOBRE LOS INVENTORES DE LA TELE, SUS APARATOS Y CÓMO SE TRASMITE"

Al final, los textos:



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

Primer ciclo

Televisión

Mis aparatos ¿Cómo soy por fuera? (Fundamentos TV)



Firmado: Doña Vicky

(garabato firma)

Directora del Museo de la Comunicación de La Calle del Medio.

¿Qué materiales se proporcionan para su realización?

El diploma y algunas ilustraciones y personajes del ciclo y módulo a criterio de los diseñadores/as

¿Qué instrucciones se proporcionan?

Guioni aparece por la esquina inferior izquierda de la pantalla y comenta:

Escribe tu nombre en el diploma.

Imprímelo el diploma y las imágenes.

Recorta las imágenes y pégalas en el diploma a ti te guste.

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

Mediante las opciones de navegación de la zona superior.

