

PLANTILLA DE DETALLES DEL DESARROLLO DE OBJETOS DE APRENDIZAJE

Guión Multimedia

TABLA PARA GUIÓN MULTIMEDIA

Proyecto: Ciencias, Geografía e Historia	Repositorio: rp_ciengehi	Unidad Didáctica: NUEVAS TECNOLOGÍAS: BENEFICIOS Y RIESGOS PROVOCADOS POR SU USO	Experto en contenidos: Lázaro Caballero Fernández
--	------------------------------------	--	---

Nombre del archivo: g_fc21_00_vf

Nombre o referencia del Módulo de contenidos u Objeto de Aprendizaje: OA C21 NUEVAS TECNOLOGÍAS: BENEFICIOS Y RIESGOS QUE NOS TRAEN

Fecha de entrega: 16-02-05

N.º escena	Descripción General de la Historia
1	Presentación: Se inicia al mismo tiempo la presentación y una música de fondo que durará toda la actividad. El Mago, desde la esquina superior izquierda saluda, con texto y locución, al participante y le pide que escriba su nombre. Se da la bienvenida con texto y el nombre y se le anima a participar activamente en la actividad. La escena se desarrolla en una oficina supermoderna de Banco o NASA (a gusto del equipo de Diseño) Tendrá cinco iconos gráficos, activos y atractivos para dar entrada a cada una de las actividades a realizar.
2	Clasifica Aparatos: Deberá catalogar los aparatos que nos traen las nuevas tecnologías de los que no se consideran formando parte de esta sección a través de un juego de clasificación en estanterías. Al terminar el juego deberá responder a unas preguntas de elegir la respuesta y verdadero o falso sobre las características de los aparatos.
3	Crucigrama: El participante deberá resolver un crucigrama sobre los términos más usados en las NNTT. Dispondrá de una ayuda hipertexto
4	Encuentra Diferencias: El participante deberá distinguir en un dibujo de oficina los aparatos que corresponden a las NNTT de los que no lo son. Al clicar sobre ellos y acertar se abrirá un cuestionario sobre las funciones de estos aparatos.
5	La Máquina transformadora: Es una máquina que transforma frases sueltas sobre los beneficios y los riesgos del uso de las NNTT, haciéndolas pasar por un filtro de acierto sobre su beneficio o riesgo y termina con una pregunta sobre la frase si se acierta. Si no se acierta, se queda con ella.
6	Palabras locas: En un texto dado sobre las funciones y acciones que podemos realizar con las NNTT, hay palabras colocadas con etiquetas que deberá colocar correctamente para que tenga sentido. Se colocan todas las etiquetas y con un botón se comprueba si está bien. Si hay error, volver a intentar hasta 3 veces; llegadas se pasa la actividad automáticamente.
7	Diploma: De experto en Nuevas Tecnologías.

ESCENA 1ª: SALUDO Y PRESENTACIÓN

Descripción	Elementos gráficos / acciones	Elementos sonoros / acciones
<p>Fondo: Multitud de aparatos de teléfonos, ordenadores, móviles, portátiles, microondas, televisores, .. (pueden servir los diseñados en la 2ª escena). Todos sobre un fondo de tonos azules.</p> <p>Música: a la vez que se inicia la actividad</p> <p>Mago: Aparece el Mago y saluda al participante: HOLA , EN LOS ÚLTIMOS AÑOS, DESDE QUE SE INVENTÓ INTERNET Y LOS ORDENADORES, SE ESTÁN SUCEDIENDO GRANDES Y RÁPIDAS TRANSFORMACIONES TECNOLÓGICAS, QUE AFECTAN AL ORDEN SOCIAL, POLÍTICO, LABORAL, EDUCATIVO Y CÓMO NO, ECONÓMICO. LEE CON ATENCIÓN EL TEXTO SIGUIENTE: (aparece el texto siguiente en pantalla), EL MUNDO ESTÁ VIVIENDO UNA REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA QUE AÚN NO SABEMOS A DÓNDE NOS LLEVARÁ.</p> <p>SE ESTÁ PASANDO DE UNA INFORMACIÓN GLOBALIZADA A TRAVÉS DE LA RADIO Y LA TELEVISIÓN A OTRA PERSONALIZADA A TRAVÉS DE INTERNET. LA PUBLICIDAD ES CADA VEZ MÁS INTENSA Y EXTENSA. LA COMUNICACIÓN CON GRANDES CENTROS DE DATOS E INFORMACIÓN ESTÁ AL ALCANCE DE TODOS, INDEPENDIENTEMENTE DEL LUGAR DONDE SE ESTÉ. INCLUSO LAS VOTACIONES EN ELECCIONES SE EMPIEZAN A REALIZAR A TRAVÉS DE INTERNET. SE PUEDE VENDER, COMPRAR O ALQUILAR CUALQUIER TIPO DE BIENES, CASAS, OBJETOS, MÁQUINAS, MÚSICA, CINE,... ESTO HACE QUE CADA VEZ TENGAMOS QUE SALIR MENOS DE CASA. QUE LAS RELACIONES PERSONALES Y CON AMIGOS SEAN MÁS ESCASAS Y DEPENDAMOS MUCHO MÁS DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS.</p> <p>ESTA SITUACIÓN NOS TRAE CONSIGO UNOS RIESGOS O PERJUICIOS: EXCESIVO INDIVIDUALISMO, PUBLICIDAD ENGAÑOSA, COMPRAS INNESARIAS, USO INMORAL Y DELICTIVO DE INTERNET, INFECCIONES DE EQUIPOS POR VIRUS, ENFERMEDADES ADQUIRIDAS POR MALAS POSTURAS ANTE EL ORDENADOR.</p> <p>MUCHOS SON LOS BENEFICIOS QUE NOS TRAEN LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS. POCOS, PERO PELIGROSOS, LOS RIESGOS Y PERJUICIOS QUE PODEMOS CORRER CON SU USO. POR ESO TENEMOS QUE SER CONSCIENTES Y CAUTOS ANTE TODOS ESTOS RIESGOS Y USAR LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA NUESTRO BIEN Y EL DE LOS DEMÁS.</p> <p>AHORA DIME CÓMO TE LLAMAS Y DÓNDE VIVES PARA CONOCERTE MEJOR.</p> <p>Etiqueta: Aparece una etiqueta donde se pide al participante que escriba su nombre y el lugar donde vive. Al terminar pulsar Intro.</p> <p>Mago2: (solo texto) ENCANTADO DE CONOCERTE "<i>nombre participante</i>". EL LUGAR DONDE VIVES "<i>lugar donde vive</i>" ES MUY BONITO. QUIZÁS ALGÚN DÍA LO CONOZCA. ENTRA EN EL JUEGO PARA APRENDER SOBRE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS.</p> <p>Iconos para acceder a las actividades de la aplicación:</p> <p>Deben estar resaltados, con colores muy llamativos, con movimientos y que aparezca el título de la escena al pasar el ratón por encima, para que el participante sepa a qué escena accede.</p>	<p>i_fc21_00_vf fondo</p> <p>i_fc21_01_vf Mago</p> <p>i_fc21_67_vf texto 1ª escena</p> <p>i_fc21_02_vf etiqueta</p> <p>i_fc21_03_vf saludo Mago2</p>	<p>s_fc21_00_vf música de fondo (nz_adv)</p> <p>s_fc21_01_vf locución Mago</p>

<p>Cuando se realice una escena, quedarán inactivos y con colorido más claro, como fondo de agua.</p> <p>Una puerta de Almacén que ponga CLASIFICA APARATOS</p> <p>Un periódico encima de la mesa abierto: CRUCIGRAMA</p> <p>Una televisión moderna de plasma junto a otra televisión antigua en blanco y negro: ENCUENTRA LAS DIFERENCIAS</p> <p>Un fax o teletipo: MÁQUINA DE LA VERDAD</p> <p>Una pantalla grande de tv con letras cayendo, parecido al efecto Matrix (película): PALABRAS LOCAS</p> <p>Aparece un icono o botón con SEGUIR</p>	<p>i_fc21_62_vf puerta almacén</p> <p>i_fc21_63_vf periódico</p> <p>i_fc21_64_vf Tv mod y antig</p> <p>i_fc21_65_vf Fax</p> <p>i_fc21_66_vf TV matrix</p> <p>i_fc21_04_vf botón seguir</p>	
--	--	--

NOTAS PARA TODAS LAS ESCENAS:

1. El paso de una escena a otra se hace a través de un botón de seguir al terminar la escena correspondiente.
 2. El título del OA estará siempre en la parte superior de la pantalla, centrado, ocupando dos líneas "BENEFICIOS Y RIESGOS DEL USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS". Si es posible con letras que estén animadas o cambien de color.
 3. Los títulos de las actividades estarán debajo del título del OA, con letras bonitas y atractivas.
 4. El fondo para todas las escenas es el mismo, excepto en la 1ª que contiene aparatos.
- Durante toda la actividad sonará una música de fondo que se explica en su ficha correspondiente (s_fc21_00_vf música de fondo)
5. Las locuciones de títulos, actividades e instrucciones solo se repetirán una sola vez al entrar en la escena, para evitar la repetición molesta y excesiva de las mismas. Solo en alguna ocasión y que así lo exprese el guión, se repetirá a petición del participante.

ESCENA 2ª: CLASIFICA APARATOS

Descripción	Elementos gráficos / acciones	Elementos sonoros / acciones
<p>Aparece el título del OA y de la escena. Mago: a través de una locución y texto, da las instrucciones para que se realice la actividad: ARRASTRA CON EL RATÓN CADA APARATO A SU ESTANTERÍA CORRESPONDIENTE</p> <p>Aparecen dos estanterías. Una a la derecha con un rótulo superior APARATOS DE NUEVAS TECNOLOGÍAS. Otra a la izquierda con el rótulo APARATOS ELECTRÓNICOS.</p> <p>En el resto del espacio aparecerán los dibujos de los siguientes aparatos (cada uno con una etiqueta pequeña con su nombre, pegada en la parte inferior). Al pasar el ratón por encima de cada uno de los aparatos aparecerá un texto sobre el mismo en la pantalla con tiempo suficiente para que lo puedan leer (se definirá en las fichas de petición)</p> <p>Teléfono móvil estandar (NNTT) Teléfono móvil que se pliega (NNTT) Teléfono clásico (de rueda o tipo Teide) Ordenador portátil (NNTT) Ordenador sobremesa (NNTT) PDA (NNTT) Microondas Plancha Cámara de fotos (tipo antigua para diferenciarla de la digital) Máquina de escribir eléctrica Televisor Radiocasete Calculadora Los aparatos que llevan (NNTT) es solo para informar a los del E. de Diseño. No debe aparecer en la actividad.</p> <p>Cada acierto o error se contabilizará en un marcador (me gusta el del OA A09, incluso con su sonido). Si se acierta, el aparato queda en la estantería, si no se acierta el aparato queda en el centro para poder seguir. No hay ayuda en esta actividad No se puede abandonar ni salir.</p> <p>Una vez colocados todos los aparatos, aparece en la parte superior de la pantalla el Mago(3) con un texto locutado: ¡MUY BIEN! AHORA DEMUÉSTRAME TODO LO QUE SABES CON ESTE EJERCICIO un cuadro que explica cómo continuar con los ejercicios con el texto: LAS CONSECUENCIAS DEL USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS PUEDEN SER CONSIDERADAS COMO BENEFICIOSAS O PERJUDICIALES. CLASÍFICALAS SEGÚN CREAS QUE SON.</p>	<p>i_fc21_05_vf Texto instrucción</p> <p>i_fc21_06_vf Estantería NNTT i_fc21_07_vf Estantería no NNTT</p> <p>i_fc21_08_vf móvil normal i_fc21_09_vf móvil libro i_fc21_10_vf teléfono clásico i_fc21_11_vf Or. Portátil i_fc21_12_vf Ord. Sobremesa i_fc21_13_vf PDA i_fc21_14_vf Microondas i_fc21_15_vf Plancha i_fc21_16_vf Cámara fotos i_fc21_17_vf Maq. Escribir i_fc21_18_vf Televisor i_fc21_19_vf Radiocasette i_fc21_20_vf Calculadora</p> <p>i_fc21_21_vf Mago 3</p> <p>i_fc21_22_vf Explicación</p>	<p>s_fc21_02_vf Locución Mago 2ª</p> <p>s_fc21_03_vf locución Mago3</p>

<p>Aparece una tabla con un rótulo superior CONSECUENCIAS BENEFICIOSAS a la derecha de la pantalla. En la parte izquierda otra con el rótulo CONSECUENCIAS PERJUDICIALES. En el centro aparecen cuadros de texto o etiquetas desordenadas, pero que se puedan leer bien. Las etiquetas deben tener el mismo ancho que la estantería para que se puedan colocar bien.</p> <ul style="list-style-type: none"> • HAGO MENOS EJERCICIO POR LOS JUEGOS DE ORDENADOR – Perjudicial • TENGO MUCHA INFORMACIÓN A TRAVÉS DE INTERNET – Beneficiosa • PUEDO LLAMAR POR TELÉFONO DESDE CUALQUIER LUGAR – Beneficiosa • JUEGO MENOS TIEMPO CON MIS AMIGOS – Perjudicial • HAY MUCHA PUBLICIDAD ENGAÑOSA Y MUCHA VIOLENCIA – Perjudicial • ME PUEDEN LOCALIZAR MIS AMIGOS Y FAMILIA EN TODO MOMENTO – Benef. • PRESENTO MUY BIEN REALIZADOS MIS TRABAJOS DE CLASE – Beneficiosa • NO ADOPTO POSTURAS CORRECTAS AL TRABAJAR EL ORDENADOR – Perj. <p>Si acierta se da un punto verde. Si no rojo. Si acierta la etiqueta queda en su estante. Si no vuelve a su lugar. No hay ayuda, ni se puede abandonar. Una vez resuelta la actividad, aparece el botón de seguir para pasar a escena 1º</p>	<p>i_fc21_23_vf Est. Beneficios i_fc21_24_vf Est. perjudiciales</p> <p>i_fc21_25_vf Etiquetas consecuencias</p> <p>i_fc21_04_vf botón seguir</p>	
---	--	--

ESCENA 3ª: CRUCIGRAMA: VOCABULARIO INFORMÁTICO

Descripción	Elementos gráficos / acciones	Elementos sonoros / acciones
<p>Aparecen los títulos del OA y de la actividad en la parte superior de la pantalla</p> <p>El Mago invita a la resolución del crucigrama con el texto y locución siguiente: NECESITO QUE ME HABLES DE TUS CONOCIMIENTOS SOBRE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS. PARA ESO SERÁ ESTUPENDO QUE REALICES EL CRUCIGRAMA. LO HARÁS MUY BIEN</p> <p>Aparece un crucigrama en la parte derecha de la pantalla. En la parte izquierda y la inferior irán las definiciones verticales (izquierda) y horizontales (inferior).</p> <p>Las palabras y definiciones son:</p> <p>DOMINIO: nombre que identifica la dirección de un sitio web</p> <p>DOWLOAD: descargar, bajar información desde Internet a un ordenador</p> <p>HTML: lenguaje de programación para las páginas web</p> <p>LOGIN: nombre que se exige para entrar en una red</p> <p>PASSWORD: contraseña que se exige para entrar en una red o programa</p> <p>SERVIDOR: ordenador central de un sistema de red o de Internet</p> <p>E-MAIL: correo electrónico</p> <p>TOQUE: llamada de un móvil a otro con un solo tono</p> <p>MENSAJE: texto que se envía a través de un móvil u ordenador</p> <p>CHAT: espacio que una conversación a través de Internet con otros usuarios de la red</p> <p>INTERNET: red mundial que conecta los ordenadores a través de la red de telefonía</p> <p>VIDEOCONFERENCIA: conversación y visión mantenida entre varias personas a través de los ordenadores.</p> <p>BUSCADOR: programa que busca en Internet la información solicitada</p> <p>Si hay alguna dificultad para que se puedan admitir mayúsculas y minúsculas, se debe poner una nota en la que se informe al participante de que bloquee las mayúsculas. Los acentos no se deben considerar como un error.</p> <p>Cuando un participante cometa más de 4 errores (1 error es una palabra, no una letra), aparecerá un marco de texto recordándole que tiene una ayuda y que puede usarla.</p> <p>La ayuda consistirá en presentar la solución del crucigrama durante unos 8 segundos y se quitará. Mientras esté la ayuda no se podrá escribir en el teclado.</p> <p>Cada palabra bien escrita es un punto verde. Mal escrita es un punto rojo.</p> <p>El diseño del crucigrama, la forma de presentarlo, líneas horizontales o verticales, huecos, etc., creo que debe completarlo los compañeros del equipo de diseño. Lo que sí me gustaría es que tuviese entre los huecos posibles, los dibujos de los aparatos de NNTT que se han diseñado.</p> <p>Cuando resuelva el crucigrama aparece el botón de seguir para pasar a escena 1ª</p>	<p>i_fc21_26_vf Instrucciones 3º</p> <p>i_fc21_27_vf Crucigrama</p> <p>i_fc21_28_vf petición ayuda</p> <p>i_fc21_29_vf Ayuda crucigrama</p> <p>i_fc21_04_vf botón seguir</p>	<p>s_fc21_04_vf instrucciones</p>

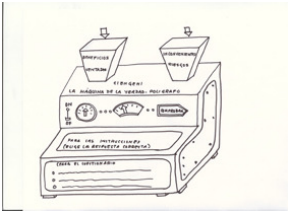
ESCENA 4ª: ENCUENTRA LAS DIFERENCIAS

Descripción	Elementos gráficos / acciones	Elementos sonoros / acciones
<p>Aparece el título del OA.</p> <p>Aparece el título de la escena</p> <p>El Mago locuta el siguiente texto sobre la evolución de las tecnologías de la información y la comunicación mientras están apareciendo las imágenes de la actividad y los títulos: DEBIDO A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS Y SU RÁPIDA EVOLUCIÓN HA CAMBIADO LA SOCIEDAD Y LAS COMUNICACIONES, HA CAMBIADO LA FORMA DE TRABAJO EN LAS OFICINAS. LEE CON ATENCIÓN EL SIGUIENTE TEXTO.</p> <p>EN LOS AÑOS 60 – 70, LA MEJOR MANERA DE COMUNICARSE CON EL EXTERIOR ERA EL TELÉFONO. LA CORRESPONDENCIA MEDIANTE CARTAS POSTALES Y LOS TELEGRAMAS SON MUY LENTOS Y TARDAN VARIOS DÍAS U HORAS EN LLEGAR AL DESTINATARIO, ASÍ COMO LA RESPUESTA QUE PUDIERA DARSE. LA BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN ESTABE DESTINADA A LA CONTENIDA EN LOS LIBROS O ENCICLOPEDIAS VOLUMINOSAS.</p> <p>AHORA HA CAMBIADO MUCHO LA COMUNICACIÓN. SE PUEDE COMUNICAR A TRAVÉS DEL TELÉFONO MÓVIL DE MANERA PERSONALIZADA, LOCALIZANDO AL DESTINATARIO EN CUALQUIER LUGAR DONDE SE ENCUENTRE. LAS COMUNICACIONES ENTRE EMPRESAS, OFICINAS, GOBIERNOS, ETC., SON INSTANTÁNEAS A TRAVÉS DE INTERNET, PUDIENDO VIAJAR A CUALQUIER PAIS DEL MUNDO UNA CARTA, UN MENSAJE, UNA FOTO, UN VÍDEO. SE PUEDEN MANTENER VIDEOCONFERENCIAS ENTRE PERSONAS QUE ESTÉN SITUADAS EN DISTINTOS PAISES O CONTINENTES EN TIEMPO REAL.</p> <p>TODOS ESTOS AVANCES HAN MODIFICADO EL MODO DE TRABAJO DE TODAS LAS EMPRESAS, PÚBLICAS Y PRIVADAS, NEGOCIOS, TRABAJOS, COMERCIOS, VUELO DE AVIONES, TRENES, AUTOBUSES, SITUACIONES DE CARRETERAS, AUXILIO EN CATÁSTROFES, ... TODO ESTÁ BAJO EL FUNCIONAMIENTO Y GESTIÓN DE UN ORDENADOR. CUANDO SE DETIENEN, SE DETIENE TODO. AYUDAN MUCHO PARA MEJORAR, PERO CORREMOS MUCHOS RIESGOS DE DEPENDENCIA DE ELLOS. VAMOS A VER JUNTOS CÓMO DISCRIMINAS LOS APARATOS EN ESTAS DOS OFICINAS.</p> <p>En el cuarto superior izquierdo de la pantalla aparece el dibujo de una oficina o despacho moderno, donde tiene que haber los siguientes aparatos correspondientes a las NNTT: móvil, ordenador portátil, ordenador sobremesa, PDA. El resto de componentes y aparatos lo dejo a gusto del equipo de diseño.</p> <p>Los diseños de los aparatos pueden ser los mismos que en la escena 2ª</p> <p>En el cuadrante superior derecho aparece la misma oficina, si es posible, con la misma disposición de muebles, pero de los años 50-60, sin los aparatos mencionados anteriormente y en su lugar y mismo sitios siguientes: teléfono clásico, máquina escribir, calculadora, paquete cartas postales.</p>	<p>i_fc21_68_vf texto 4ª escena</p> <p>i_fc21_30_vf oficina NNTT i_fc21_11_vf Or. Portátil i_fc21_12_vf Ord. Sobremesa i_fc21_13_vf PDA i_fc21_08_vf móvil normal</p> <p>i_fc21_31_vf oficina sin NNTT, antigua i_fc21_19_vf Paquete cartas i_fc21_20_vf Calculator i_fc21_17_vf Maq. Escribir i_fc21_10_vf teléfono clásico</p>	<p>s_fc21_09_vf locución evolución tecnologías</p>

<p>En la parte inferior aparece un cuadro de texto con la instrucción: ENCUENTRA LAS CUATRO DIFERENCIAS QUE HAY EN LOS DIBUJOS Y ÚNELAS CON EL RATÓN HACIENDO CLIC EN AMBAS. CONTESTA A LAS PREGUNTAS QUE TE HAGA. (La relación siguiente es solo para el equipo de diseño y la solución) Los cuestionarios aparecerán cuando cliquee dos aparatos bien relacionados. Entonces el juego se detiene hasta que conteste a las cuestiones. No hay ayuda. El contador como en el resto de las escenas. Los aciertos y errores son sobre cada cuestión bien o mal contestada. Cuestionario a la pareja móvil-teléfono: Elige las tres características del teléfono móvil:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Es grande y pesa mucho (falso) <input type="checkbox"/> Es muy bonito y atractivo (verdad) <input type="checkbox"/> Solo sirve para jugar (falso) <input type="checkbox"/> Está limitado su uso personas mayores (falso) <input type="checkbox"/> Puedes llamar desde cualquier lugar (verdad) <input type="checkbox"/> Es muy útil para pedir ayuda en caso de emergencia (verdad) <p>Una vez terminada la selección aparece un botón de comprobación que tiene que accionar para continuar. Le informa de los aciertos y errores. Se contabiliza en el contador. La actividad continúa automáticamente</p> <p>A la pareja portátil-máquina de escribir, el cuestionario: Elige las tres ventajas que tiene el ordenador sobre la máquina de escribir</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Necesita muchos conocimientos previos para su uso (no) <input type="checkbox"/> Tiene muchos tipos de letra (sí) <input type="checkbox"/> Se puede conectar a otros equipos y compartir información (sí) <input type="checkbox"/> Se puede infectar de virus (no) <input type="checkbox"/> Los trabajos se pueden revisar y corregir muchas veces (sí) <p>Una vez terminada la selección aparece un botón de comprobación que tiene que accionar para continuar. Le informa de los aciertos y errores. Se contabiliza en el contador. La actividad continúa automáticamente</p> <p>A la pareja ordenador clásico-calculadora el cuestionario: Elige tres funciones de un ordenador y que no tiene la calculadora</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Realiza cálculos matemáticos <input type="checkbox"/> Funciona sin conexión eléctrica <input type="checkbox"/> Se pueden visionar películas (sí) <input type="checkbox"/> Puedo practicar juegos educativos (sí) <input type="checkbox"/> Puedo llevarlo en la cartera <input type="checkbox"/> Sirve para escribir, calcular, dibujar, jugar y muchas cosas más (sí) 	<p>i_fc21_69_vf instrucciones cuestionario</p> <p>i_fc21_61_vf cuestionario móvil</p> <p>i_fc21_60_vf botón comprobar</p> <p>i_fc21_32_vf cuestionario portátil</p> <p>i_fc21_60_vf botón comprobar</p> <p>i_fc21_33_vf cuestionario ordenador clásico</p>	
---	--	--

<p>Una vez terminada la selección aparece un botón de comprobación que tiene que accionar para continuar. Le informa de los aciertos y errores. Se contabiliza en el contador. La actividad continúa automáticamente</p> <p>A la pareja PDA-paquete de cartas postales, el cuestionario: Elige tres funciones que se pueden hacer con un PDA o mini ordenador de bolsillo:</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Sirve para escuchar música en CDROOM<input type="checkbox"/> Sirve para llamar por teléfono como un móvil<input type="checkbox"/> Sirve para llevar una agenda de direcciones y teléfonos (sí)<input type="checkbox"/> Sirve para llevar muchos datos informáticos (sí)<input type="checkbox"/> Sirve para trasladar información de un ordenador a otro (sí) <p>Una vez terminada la selección aparece un botón de comprobación que tiene que accionar para continuar. Le informa de los aciertos y errores. Se contabiliza en el contador. Aparece el botón de seguir para dar acceso a 1ª escena</p>	<p>i_fc21_60_vf botón comprobar</p> <p>i_fc21_34_vf cuestionario PDA</p> <p>i_fc21_04_vf botón seguir</p>	
--	---	--

ESCENA 5ª: LA MÁQUINA DE LA VERDAD

Descripción	Elementos gráficos / acciones	Elementos sonoros / acciones
<p>Aparece título OA Aparece título escena Mago: saludo e instrucciones. Mientras tanto aparece la máquina de la verdad Texto instrucciones: TE PRESENTO LA ÚLTIMA NOVEDAD EN CUESTIÓN DE INVENTOS: UNA MÁQUINA QUE DICE SIEMPRE LA VERDAD, LO QUE ES CORRECTO. PARA COMPROBARLO ARRASTRA CON EL RATÓN HASTA LA TOLVA CORRESPONDIENTE LAS ETIQUETAS QUE VAN APARECIENDO. CONTESTA A LOS CUESTIONARIOS QUE SE VAN PRESENTANDO. ÁNIMO ES MUY DIVERTIDO.</p> <p>La máquina ocupa la parte inferior (como 1/3 del alto de la pantalla) Entre el espacio de las instrucciones (que deben quedar escritas) y la máquina van apareciendo las siguientes etiquetas o cuadros de texto que debe arrastrar con el ratón a la máquina. Cuando son colocadas sobre la toba correspondiente desaparecen como si entraran en la máquina y en la parte de la misma aparece el cuestionario para cada etiqueta al que tendrán que responder. No hay ayuda Etiqueta 1: EXISTE POCA COMUNICACIÓN EN LOS AMBIENTES FAMILIARES. (a inconvenientes) Cuestionario: ¿CÓMO PODRÍAS MEJORAR ESTA COMUNICACIÓN CON TU FAMILIA <input type="checkbox"/> Estando mucho tiempo con video juegos (no) <input type="checkbox"/> Pidiendo a mamá o papá que leamos cuentos u otros libros (sí) <input type="checkbox"/> Invitando a mis amigos a jugar en el ordenador (no) Para comprobar si ha elegido bien o no se le invita clicar sobre el botón de comprobar de la máquina. Le informa y sigue el juego El contador de aciertos y errores será sobre los ítems de toda la escena.</p> <p>Etiqueta 2: PUEDO MANEJAR MUCHOS PROGRAMAS EDUCATIVOS Y APRENDER MUY MOTIVADO. (a beneficios) Cuestionario: ELIGE LAS FRASES QUE SEAN VERDAD <input type="checkbox"/> La publicidad de Internet no es problemática (no) <input type="checkbox"/> Los ordenadores son muy importantes para la medicina (verdad) <input type="checkbox"/> Los ordenadores son una ayuda importante para gestionar las empresas (verdad) <input type="checkbox"/> Los ordenadores son de gran utilidad para la educación (verdad) Para comprobar si ha elegido bien o no se le invita clicar sobre el botón de comprobar de la máquina. Le informa y sigue el juego</p> <p>Etiqueta 3: LAS POSTURAS INCORRECTAS EN EL USO DEL ORDENADOR SON FRECUENTES Y NOS ACARREAN SERIOS PROBLEMAS. (a riesgos) Cuestionario: ¿QUÉ PARTES DEL CUERPO SUFREN EL ADOPTAR ESTAS POSTURAS</p>	<p>i_fc21_35_vf saludo Mago</p> <p>i_fc21_36_vf máquina verdad</p>  <p>i_fc21_37_vf etiqueta 1</p> <p>i_fc21_38_vf cuestionario etiqueta 1 i_fc21_39_vf botón comprobar en máquina</p> <p>i_fc21_40_vf etiqueta 2</p> <p>i_fc21_41_vf cuestionario etiqueta 2 i_fc21_39_vf botón comprobar en máquina i_fc21_42_vf etiqueta 3 i_fc21_43_vf cuestionario etiqueta 3</p>	<p>s_fc21_05_vf instrucciones 5ª escena</p>

<p>INCORRECTAS?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> La cara <input type="checkbox"/> Las muñecas y brazos (sí) <input type="checkbox"/> Los pies <input type="checkbox"/> El cuello (sí) <input type="checkbox"/> La columna y la espalda (sí) <p>Para comprobar si ha elegido bien o no se le invita clicar sobre el botón de comprobar de la máquina. Le informa y sigue el juego</p> <p>Etiqueta 4: LAS VIDEOCONFERENCIAS, LOS CHAT, EL CORREO ELECTRÓNICO Y LAS CONSULTAS A INTERNET ESTÁN SIENDO MUY UTILIZADAS (a beneficios)</p> <p>Cuestionario: ELIGE LAS RESPUESTAS CORRECTAS</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Puedo chatear desde mi móvil y ordenador (verdad) <input type="checkbox"/> Puedo enviar fotografías desde mi ordenador a amigos (verdad) <input type="checkbox"/> Los ordenadores son muy utilizados para dirigir los vuelos de los aviones (verdad) <input type="checkbox"/> No puedo conocer el tiempo a través de mi ordenador (falso) <p>Para comprobar si ha elegido bien o no se le invita clicar sobre el botón de comprobar de la máquina. Le informa y sigue el juego</p> <p>Aparece el botón de seguir para pasar a la escena 1ª</p>	<p>i_fc21_39_vf botón comprobar en máquina</p> <p>i_fc21_44_vf etiqueta 4</p> <p>i_fc21_45_vf cuestionario etiqueta 4</p> <p>i_fc21_39_vf botón comprobar en máquina</p> <p>i_fc21_04_vf botón seguir</p>	
---	---	--

ESCENA 6ª: PALABRAS LOCAS

Descripción	Elementos gráficos / acciones	Elementos sonoros / acciones
<p>Aparece el título del OA</p> <p>Aparece el título de la escena</p> <p>Mago instrucciones: AHORA APARECERÁ UN TEXTO AL QUE LE FALTAN PALABRAS Y EN SU LUGAR HAY UNOS ESPACIOS QUE DEBERÁS RELLENAR CON LAS ETIQUETAS DE PALABRAS QUE LO RODEAN. LEELO DESPACIO Y CONSEGUIRÁS DARLE SENTIDO.</p> <p>Ahora aparece en el centro de la pantalla el texto siguiente. Debe dejar espacio alrededor para poder colocar las etiquetas de las palabras locas que le darán sentido:</p> <p>ACABA LA JORNADA LABORAL. EL PADRE DESEA COMPRAR UNA CASITA EN EL CAMPO, CONECTA EL CANAL ADECUADO EN LA TELEVISIÓN Y OJEA LAS OFERTAS DE INMUEBLES. LA MADRE ENCARGA LA CENA DESDE ORDENADOR QUE CONTROLA EL CONTENIDO DEL FRIGORÍFICO Y LA DESPENSA DE LA COCINA: PIZZA, COSTILLAS, BATIDO DE FRESA Y ENSALADA. LA HIJA NECESITA UNA FALDA NUEVA, BUSCA EN SU PORTÁTIL CONECTADO A INTERNET LOS ALMACENES ADECUADOS, OBSERVA LAS PRENDAS Y PIDE LA QUE LE GUSTA. EL HIJO HABLA POR SU MÓVIL CON PANTALLA A COLOR Y VÍDEO CON UNOS AMIGOS: FORMAN UN CONJUNTO MUSICAL. EL ABUELO DEJA EL AJEDREZ, REPASA LAS CUENTAS EN LA BASE DE DATOS QUE LLEVA EN SU PDA. LA ABUELA CONSULTA EN SU ENCICLOPEDIA MULTIMEDIA PARA ACLARAR DÓNDE NACIÓ CATALINA LA GRANDE. LLEGA LA CENA, TODOS SE AFANAN. PERO ANTES EL PADRE PONE UNA ANTIGUA PELÍCULA DE FERNANDO REY. LA MADRE PREFIERE UN REPORTAJE SOBRE LA INDIA. AL CHICO LE GUSTAN LOS DIBUJOS ANIMADOS Y A LA HIJA UN SERIAL PARA ADOLESCENTES. LOS ABUELOS PREFIEREN UN DOCUMENTAL SOBRE LA II GUERRA MUNDIAL. TODOS COMEN Y SE QUEDAN ABSORTOS, POR SEPARADO, EN SUS PANTALLAS TFT INDIVIDUALES DE CUARZO LÍQUIDO. LA CASA ESTÁ TRANQUILA, NO HAY RUIDOS Y ESTÁN TODOS MUY CONTENTOS. ¿PERO SE CONOCEN? NO RESPONDAS, REFLEXIONA.</p> <p>Las palabras destacadas son las que no deben aparecer en el texto, sino el hueco dejado por ellas</p> <p>No hay ayuda.</p> <p>No se puede abandonar.</p> <p>Se contabilizan los aciertos y errores por cada palabra mal colocada.</p> <p>Las etiquetas deben estar dispuestas alrededor del texto.</p> <p>Otra idea alternativa es que en cada hueco aparezca una lista desplegable y que el participante elija la palabra que cree adecuada, pero como la he propuesto en otras ocasiones y el equipo de diseño o técnico, no sé, no la ha realizado, lo dejo esta otra vez a su elección.</p> <p>Una vez colocadas todas las palabras correctamente aparece el botón seguir para pasar a la 1ª escena</p>	<p>i_fc21_46_vf Instrucciones 6ª escena</p> <p>i_fc21_47_vf texto 6ª escena</p> <p>i_fc21_48_vf etiqueta televisión</p> <p>i_fc21_49_vf etiqueta ordenador</p> <p>i_fc21_50_vf etiqueta Internet</p> <p>i_fc21_51_vf etiqueta móvil</p> <p>i_fc21_52_vf etiqueta PDA</p> <p>i_fc21_53_vf etiqueta enciclopedia multimedia</p> <p>i_fc21_54_vf etiqueta TFT</p> <p>i_fc21_04_vf botón seguir</p>	<p>s_fc21_06_vf instrucciones 6ª escena</p>

ESCENA 7ª: DIPLOMA DE EXPERTO EN NUEVAS TECNOLOGÍAS

Descripción	Elementos gráficos / acciones	Elementos sonoros / acciones
<p>Se accede cuando el participante ha resuelto las 5 actividades con el 70% de aciertos, al menos.</p> <p>Aparece el Mago, de tamaño grande, en el centro de la pantalla y locura el siguiente mensaje: ME PARECE QUE SABES MUCHO SOBRE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ASÍ LO HAS DEMOSTRADO A LO LARGO DE ESTA ACTIVIDAD, POR ELLO TE CONCEDEMOS DESDE EL MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA EL SIGUIENTE TÍTULO DE EXPERTO. PUEDES IMPRIMIRLO, GUARDARLO O SALIR. ENHORABUENA POR TU TRABAJO.</p> <p>Desaparece el Mago y aparece el Diploma DIPLOMA PARECIDO AL DE OCASIONES ANTERIORES</p> <p>Aparecen los siguientes botones</p> <p>Botón repetir actividad Botón imprimir diploma Botón guardar diploma Botón salir sin guardar ni imprimir</p> <p>Si no se ha conseguido llegar al 70% de aciertos en el total de la actividad el Mago locuta: TE HAS ESFORZADO Y NO LO HAS HECHO MAL DEL TODO, PERO TE CONVIENE REPASAR ALGUNOS CONCEPTOS PARA LLEGAR A TENER LAS IDEAS CLARAS SOBRE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS</p> <p>Aparecen los botones siguientes debajo del Mago, sin que desaparezca él</p> <p>Botón salir Botón repetir</p>	<p>i_fc21_55_vf diploma</p> <p>i_fc21_56_vf repetir i_fc21_57_vf imprimir i_fc21_58_vf guardar diploma i_fc21_59_vf salir</p> <p>i_fc21_59_vf salir i_fc21_56_vf repetir</p>	<p>s_fc21_07_vf diploma1 7ª escena</p> <p>s_fc21_08_vf diploma2 7ª escena</p>