



OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- 01 Comprender la importancia de la emisión y la recepción en radio.
- 02 Identificar los elementos que forman parte del proceso radiofónico
- 03 Comprender la importancia de relación de los dos elementos.
- 04 Sensibilizar a los alumnos y alumnas a valorar la radio como otra vía de comunicación y recepción de información.

ESTRUCTURA

00	Introducción	
01	Actividad	Arcade.
02	Saber Más	Receptor de radio.
03	Actividad	Arcade.
04	Saber Más	Emisor de radio.
05	Actividad	Puzle.
06	Saber Más	Proceso radiofónico.
09	Creación digital	Diploma.

SECUENCIACIÓN DE ACTIVIDADES

Lineal

Elección **X**

00 INTRODUCCIÓN

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

En la pantalla habrá una ilustración donde aparecerán los siguientes elementos: un edificio con un logo en la pared "Radio Chipi-Chupi" con un ventanal (zona caliente) donde se ve gente haciendo un programa de radio. En el tejado de dicho edificio, una antena (zona caliente) y en una placita cercana niños jugando en los columpios y una radio en una esquina (zona caliente). Se pueden utilizar elementos ya elaborados de pantallas anteriores.

De la antena del tejado salen notas musicales y palabras hacia el aire que se van degradando (desapareciendo) a medida que se alejan.

Zona de contenidos

1º zona caliente (la antena). Al pasar el ratón sobre ella aparece un rectángulo con el texto: Emisor de radio. Los elementos que hay dentro del ventanal aumentarán como si se estuviera mirando con una lupa.

2º zona caliente (la radio). Al pasar el ratón sobre ella aparece un rectángulo con el texto: Receptor de radio. El aparato de radio aumentará como si se estuviera mirando con una lupa.

1º zona caliente (el ventanal). Al pasar el ratón sobre ella aparece un rectángulo con el texto: Proceso radiofónico. La parte superior de la antena aumentará como si se estuviera mirando con una lupa.

Rótulos:

EMISOR DE RADIO

RECEPTOR DE RADIO





PROCESO RADIOFÓNICO

El **personaje** guía será MARCONITO (se acordó que fuese la caricatura de Rafael Palomo). Personalidad alegre, extrovertida y jovial. Viste ropa de sport y como distintivo de la unidad de radio tendrá en uno de los bolsillos una pequeña radio con su antena. Todos sus movimientos invitan a la interacción con las actividades propuestas. Su tono de voz será enérgico (no chilón) y siempre animador para que el usuario interactúe con los OA.

DESARROLLO

¿Qué pasa?

En el escenario anteriormente descrito irán apareciendo de forma paulatina los dos personajes (la bruja, con una antena en la mano, y la gárgola elegida) de pie suspendidos en medio del escenario, a ser posible con la misma transición utilizada cuando fueron absorbidos de la pantalla anterior.

Una vez cargada la escena y después de un tiempo prudencial para que los alumnos se sitúen en la escena, la bruja expondrá el motivo por el que se encuentran allí.

MARCONITO, dirigiéndose al agente: "CONOCE EL CAMINO QUE SIGUE LA NOTICIA".

El personaje ayuda queda representado a partir de este momento por un retrato enmarcado en una interrogación en la parte superior derecha de la película flash. Queda activado en ese momento y reacciona al clic del usuario.

Si así lo hiciera se oiría la siguiente locución: "CUANDO EL RATÓN SE CONVIERTA EN LUPA DEBES HACER CLIC PARA EMPEZAR A JUGAR."

Si pasa sobre la puerta con el rótulo EMISOR DE RADIO:

¿Qué sabes del emisor de radio?

Si pasa sobre la puerta con el rótulo RECEPTOR DE RADIO:

Averigua cuantos aparatos de radio diferentes conoces.

Si pasa sobre la puerta con el rótulo PROCESO RADIOFÓNICO:

Aprende el proceso seguido por la radio para generar una noticia.

Si hace de nuevo clic en el OD seleccionado (radio) la pantalla hará la transición determinada y se oirá una sintonía corta.

SALIDA

¿Cómo avanzamos?

El clic de usuari@ sobre una de las cuatro puertas-zonas sensibles produce la transición a la actividad correspondiente, mediante corte:

1. Emisor de radio: objeto digital 01 (arcanoid).
2. Receptor de radio: objeto digital 03 (arcanoid).
3. Proceso radiofónico: objeto digital 05 (puzle).



01 Actividad Cuestionario

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

El escenario El fondo de la imagen será de un color suave con un degradado lineal con otro que sea del mismo tono.

En la parte izquierda de la pantalla aparecerá la antena (mínimamente retocada) del dibujo anterior. Ésta se desplazará de arriba abajo y viceversa durante el ejercicio. Desde su parte superior saldrán las "ondas hertzianas" hacia la derecha de la pantalla donde se situará una radio que podrá moverse de arriba abajo con las teclas del cursor del teclado. En la parte derecha, ocupando una pequeña parte y de arriba abajo se situará el contador de tiempo (marcando 4 minutos para la cuenta atrás), debajo el contador de acierto-error y más abajo la silueta en negro de una antena de radio sobre un tejado, ésta se irá poniendo de color a medida que la radio vaya recogiendo las ondas correctas.

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

En el escenario anteriormente descrito irá apareciendo el personaje elegido con la transición determinada para el primer Ciclo.

Una vez cargada la escena y después de un tiempo prudencial para que los alumnos/as se sitúen en ella aparecerá el personaje guía y dirá su locución:

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

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

"nuestro amigo herzito nos manda ondas desde la emisora para poder escuchar la radio. tienes que elegir las correctas y evitar las bombas antes de que nos quedemos sin tiempo".

¿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 1 minuto de inactividad.

La locución Marconito será:

"tienes que evitar a toda costa que te alcancen las bombas mientras recoges las ondas en tu receptor de radio."

Si vuelve a solicitar ayuda, Marconito dará una pista:

"debes ser más hábil para esquivar las bombas."

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Juegos de marcianitos.

¿Qué pasa y cómo funciona?

El ejercicio consistirá en recibir las ondas correctas que salen de la antena que se desplaza de forma aleatoria de arriba abajo desde la parte izquierda de la pantalla sin que nos alcance ninguna de las bombas que salen de ella también.

Desde la parte superior de la antena se irán enviando ondas y bombas de forma aleatoria para que el usuario pueda ir completando el ejercicio (recibir las ondas correctas para que se vaya poniendo de color la silueta que tenemos en la parte derecha).

Cuando el usuario escoja una de las ondas correctas parte de la silueta de la zona derecha se irá coloreando y así hasta terminar el ejercicio con el dibujo totalmente coloreado.

Para que esté totalmente coloreado debe recibir correctamente nueve ondas.





Cuando reciba tres ondas correctas el reloj parará brevemente hasta que el personaje acierto-error diga su veredicto.

Cuando reciba dos bombas incorrectas el reloj parará brevemente hasta que el personaje acierto-error diga su veredicto y el dibujo se pondrá nuevamente con el fondo oscuro elegido en primera instancia, obligando al usuario a empezar el ejercicio de nuevo pero con el handicap del tiempo transcurrido.

El contador de tiempo será el reloj que aparece en la pantalla. HABRÁ contador de acierto y fallos. Estará visible.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Cuando el usuario acierta el personaje al lado del micrófono aparecerá un enchufe y a los cables pelados una clavija, ésta se pondrá dentro del enchufe y su cabeza se pondrá de color verde. De forma aleatoria saldrá una de las locuciones de acierto.

Las locuciones que se oirán serán:

"eso ha estado estupendo."

"acierto al canto."

"no pares. sigue así."

"genial"

"ya queda menos."

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

Cuando el usuario falle los hilos pelados del extremo de los cables soltará chispas y su cabeza (cabezal del micrófono) se pondrá rojo de rabia. De forma aleatoria saldrá una de las locuciones de error.

Las locuciones que se oirán serán:

"no tengas prisas."

"que no te distraigan estos pequeños fallos."

"no todo está perdido."

"seguro que el próximo intento sale."

"(ruido de fallo)."

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando se resuelva correctamente.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando se han cometido 3 errores o han transcurrido 4 minutos sin que se hayan producido todos los aciertos:

Errores:3.

Segundos: 240

Como **refuerzo de resolución automática**, el personaje Micromudo, abatido dirá:

"que no se diga que no lo hemos intentado. presta atención para la próxima vez que nos enfrentemos a este reto."

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Mediante la aparición de una etiqueta de **código de barras** representativa del Proyecto Mekos por la pantalla, que se detiene en la esquina superior derecha y presenta los aciertos tras la letra "x", los errores tras la "y" y el tiempo empleado tras la "z".

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

En el caso de la ejecución **independiente** de la actividad, usuari@ es libre de realizar la acción que estime oportuna, de entre las que le ofrece la **navegación**.

En el caso de la integración de la actividad en una **secuencia**, se ejecuta el contenido





"Saber Más" correspondiente ("Receptor de radio"), a cuya finalización sigue el regreso a la pantalla de introducción para una nueva elección de actividad, esta vez sin la opción de acceso a las actividades ya realizadas. En el caso de que las actividades se hayan realizado todas, se ejecuta el contenido "Creación digital" correspondiente ("Diploma").

02 SABER MÁS Elementos externos a la emisora

TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

El personaje Herzito con su voz en off hará una breve introducción en la diapositiva con el **título** RECEPTOR DE RADIO. La locución de presentación será: "CONOCE LAS PECULIARIDADES DE LOS APARATOS DE RADIO."

TÍTULO DEL SABER MÁS (RÓTULO+LOCUCIÓN)

RECEPTOR DE RADIO

Consta de una DIAPOSITIVA EN LA QUE VAN APARECIENDO LOS SIGUIENTES ELEMENTOS:

ESCENARIO y **PERSONAJES**: Una radio (puede utilizarse la misma del juego) a modo de gif animado. Dicha radio tendrá una pequeña antena por la que irá recibiendo notas musicales. Palabras o sílabas que provienen de las ondas que se propagan por el aire. A su lado aparece el personaje Herzito que permanecerá durante todo el tiempo junto a ella.

"esto que veis aquí es un aparato de radio. todos sabemos para que sirve pero os voy a contar algunas curiosidades acerca de él.

nació en 1920 y al principio eran grandes cacharros. en torno a ellos se reunían la gente para escuchar las noticias y estar informados de lo que pasaba en el mundo. poco a poco se han ido modernizando, no sólo en reducir el tamaño, sino en adaptarse a los tiempos modernos.

en la actualidad se habla de dos formas de radio, la radio convencional, es decir la de toda la vida, y la digital que se propaga a través de internet gracias al ordenador.

básicamente funciona de la siguiente manera: después de viajar muchos kilómetros las ondas electromagnéticas llegan hasta la antena de la radio y, gracias a las pequeñas piezas que tiene dentro, esas ondas se transforman en impulsos eléctricos que, a través del altavoz se convierten en sonidos y palabras. parece fácil pero hizo falta muchos años de esfuerzo e investigación para descubrir este proceso que parece una cosa de magia".

03 Actividad Arcanoid

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

El escenario El escenario será un paisaje campestre (estilo salvapantallas XP)

En la parte inferior de la pantalla aparecerá una antena de radio semejando un "cañón" que dispara ondas electromagnéticas desde tierra. En la parte superior se verá un fondo de cielo con unas nubes por donde se desplazarán, cuando comience la actividad, diferentes tipos de radios.





En la parte derecha, ocupando una pequeña parte y de arriba abajo se situará el contador de tiempo (marcando 4 minutos para la cuenta atrás), debajo el contador de acierto-error.

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

En el escenario anteriormente descrito irá apareciendo el personaje elegido con la transición determinada para el primer Ciclo.

Una vez cargada la escena y después de un tiempo prudencial para que los alumnos/as se sitúen en ella aparecerá el personaje guía y dirá su locución:

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

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

"que tal tu puntería?. demuestra que sabes distinguir entre los aparatos de radio y los que no lo son. presta mucha atención y procura no equivocarte".

¿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 1 minuto de inactividad.

La locución Marconito será:

"ten cuidado y mira bien antes de disparar con el ratón."

Si vuelve a solicitar ayuda, Marconito dará una pista:

"los aparatos de radio tienen dos botones para ajustar lo que oímos."

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Juegos de marcianitos.

¿Qué pasa y cómo funciona?

El ejercicio consistirá en enviar las ondas correctas que salen de la antena para que lleguen a los radios de diferentes épocas y no a otros objetos que aparecerán entremezclados y que se desplazan en distintos niveles de izquierda a derecha en la parte superior de la pantalla.

Para coger ideas acerca de radios de todas las épocas podemos consultar la siguiente página web <http://members.aol.com/djadamson/arp.html>

Al movimiento del ratón la antena se orientará a izquierda o derecha y el disparo se hará efectivo con un clic. Dicho disparo marcará el recorrido con ondas hasta impactar con los objetos que se desplazan en la parte superior.

Para que esté totalmente acertado la actividad debe recibir correctamente diez radios. Cuando reciba tres ondas correctas el reloj parará brevemente hasta que el personaje acierto-error diga su veredicto.

Cuando reciba dos objetos incorrectos el reloj parará brevemente hasta que el personaje acierto-error diga su veredicto y el contador de aciertos se pondrá a cero de nuevo, obligando al usuario a empezar el ejercicio de nuevo pero con el handicap del tiempo transcurrido.

El contador de tiempo será el reloj que aparece en la pantalla. HABRÁ contador de acierto y fallos. Estará visible.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Cuando el usuario acierta el personaje al lado del micrófono aparecerá un enchufe y a los cables pelados una clavija, ésta se pondrá dentro del enchufe y su cabeza se pondrá de color verde. De forma aleatoria saldrá una de las locuciones de acierto.

Las locuciones que se oirán serán:



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

Radio

Emisión y recepción en radio.



"eso ha estado estupendo."

"acierto al canto."

"no pares. sigue así."

"genial"

"ya queda menos."

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

Cuando el usuario falle los hilos pelados del extremo de los cables soltará chispas y su cabeza (cabezal del micrófono) se pondrá rojo de rabia. De forma aleatoria saldrá una de las locuciones de error.

Las locuciones que se oirán serán:

"no tengas prisas."

"que no te distraigan estos pequeños fallos."

"no todo está perdido."

"seguro que el próximo intento sale."

"(ruido de fallo)."

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando se resuelva correctamente.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando se han cometido 3 errores o han transcurrido 4 minutos sin que se hayan producido todos los aciertos:

Errores:3.

Segundos: 240

Como **refuerzo de resolución automática**, el personaje Micromudo, abatido dirá:

"se acabó el tiempo y la munición pero estoy seguro que la próxima vez plantearemos mejor nuestra estrategia."

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Mediante la aparición de una etiqueta de **código de barras** representativa del Proyecto Mekos por la pantalla, que se detiene en la esquina superior derecha y presenta los aciertos tras la letra "x", los errores tras la "y" y el tiempo empleado tras la "z".

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

En el caso de la ejecución **independiente** de la actividad, usuari@ es libre de realizar la acción que estime oportuna, de entre las que le ofrece la **navegación**.

En el caso de la integración de la actividad en una **secuencia**, se ejecuta el contenido **"Saber Más"** correspondiente ("Emisor de radio"), a cuya finalización sigue el regreso a la pantalla de introducción para una nueva elección de actividad, esta vez sin la opción de acceso a las actividades ya realizadas. En el caso de que las actividades se hayan realizado todas, se ejecuta el contenido "Creación digital" correspondiente ("Diploma").

04 SABER MÁS Elementos externos a la emisora

TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

El personaje Herzito con su voz en off hará una breve introducción en la diapositiva con el **título** RECEPTOR DE RADIO. La locución de presentación será:

"DESCUBRE ALGO MÁS DE LOS EMISORES DE RADIO."

TÍTULO DEL SABER MÁS (RÓTULO+LOCUCIÓN)





EMISOR DE RADIO

Consta de una DIAPOSITIVA EN LA QUE VAN APARECIENDO LOS SIGUIENTES ELEMENTOS:

ESCENARIO y PERSONAJES: Una antena (puede utilizarse la misma del juego con el fondo mínimamente retocado) a modo de gif animado. Dicha antena emitirá notas musicales, palabras o sílabas y que se propagan por el aire. A su lado aparece el personaje Herzito que permanecerá durante todo el tiempo junto a ella.

"la antena está colocada en el tejado de la emisora o en puntos determinados de nuestra geografía. desde el estudio llega un cable con lo que se está haciendo dentro del edificio. y ¿sabéis cómo llega hasta a mí?... en forma de energía eléctrica.

cuando llega me encargo de transformarla en ondas electromagnéticas y lanzarlas al aire para que lleguen lo más lejos posible.

con un poco de imaginación y otro de magia llego a todos los rincones. la magia la pongo usando de una forma u otra las ondas. puedo alargarlas o acortarlas para que suenen mejor.

puedo cumplir dos funciones diferentes, una la de emitir las ondas y si tienen que viajar durante muchos kilómetros la puedo recibir en otras antenas y volverlas a enviar. las antenas ACTÚAN como estaciones de tren donde llegan las ondas y son distribuidas tomando direcciones diferentes".

05 Actividad Puzzle

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

El escenario El fondo de la imagen será de un color suave con un degradado lineal con otro que sea del mismo tono.

En el centro de la pantalla aparecerá una imagen a modo de collage dentro de un cuadro con un marco que lo delimita con las siguientes escenas: (de izquierda a derecha y de arriba abajo), personas reunidas escribiendo un guión de radio, locutor hablando en la sala de locución, un técnico manipulando los instrumentos en el estudio, una antena lanzando las ondas radiofónicas y, por último, una radio recogiendo dichas ondas y emitiendo música. Habrá 15 piezas (3 X 5). Como pista se mantendrá el marco en las piezas de los bordes.

En la parte derecha, ocupando una pequeña parte y de arriba abajo se situará el contador de tiempo (marcando 4 minutos para la cuenta atrás), debajo el contador de acierto-error.

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

En el escenario anteriormente descrito irá apareciendo el personaje elegido con la transición determinada para el primer Ciclo.

Una vez cargada la escena y después de un tiempo prudencial para que los alumnos/as se sitúen en ella aparecerá el personaje guía y dirá su locución:

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

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

"la tarea que hay que realizar es bien sencilla, debes ordenar el puzzle para aprender los





pasos que se siguen para generar una información”.

¿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 1 minuto de inactividad.

La locución Marconito será:

"piensa despacio... cómo llega una noticia hasta ti. primero hay que escribirla, luego alguien que la lea, a continuación otra persona que la mande a la antena y ésta a la radio tuya para poder oirla."

Si vuelve a solicitar ayuda, Marconito dará una pista:

"Lo primero es escribir la noticia y lo último recibirla a través de la radio."

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Puzle.

¿Qué pasa y cómo funciona?

Las piezas serán intercambiables colocándose la pieza desplaza en el hueco generado. Para que esté totalmente acertado la actividad debe realizarlo correctamente.

Cuando coloque una pieza correcta el reloj parará brevemente hasta que el personaje acierto-error diga su veredicto.

Cuando coloque una pieza incorrecta el reloj parará brevemente hasta que el personaje acierto-error diga su veredicto y el puzle se randomizará de nuevo, obligando al usuario a empezar el ejercicio de nuevo pero con el handicap del tiempo transcurrido.

El contador de tiempo será el reloj que aparece en la pantalla. HABRÁ contador de acierto y fallos. Estará visible.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Cuando el usuario acierta el personaje al lado del micrófono aparecerá un enchufe y a los cables pelados una clavija, ésta se pondrá dentro del enchufe y su cabeza se pondrá de color verde. De forma aleatoria saldrá una de las locuciones de acierto.

Las locuciones que se oirán serán:

"eso ha estado estupendo."

"acierto al canto."

"no pares. sigue así."

"genial"

"ya queda menos."

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

Cuando el usuario falle los hilos pelados del extremo de los cables soltará chispas y su cabeza (cabezal del micrófono) se pondrá rojo de rabia. De forma aleatoria saldrá una de las locuciones de error.

Las locuciones que se oirán serán:

"no tengas prisas."

"que no te distraigan estos pequeños fallos."

"no todo está perdido."

"seguro que el próximo intento sale."

"(ruido de fallo)."

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando se resuelva correctamente.



¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando se han cometido 10 errores o han transcurrido 4 minutos sin que se hayan producido todos los aciertos:

Errores: 10.

Segundos: 240

Como **refuerzo de resolución automática**, el personaje Micromudo, abatido dirá: "El no haber superado esta prueba nos servirá para valorar el esfuerzo que hace mucha gente para generar una noticia."

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Mediante la aparición de una etiqueta de **código de barras** representativa del Proyecto Mekos por la pantalla, que se detiene en la esquina superior derecha y presenta los aciertos tras la letra "x", los errores tras la "y" y el tiempo empleado tras la "z".

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

En el caso de la ejecución **independiente** de la actividad, *usuari@* es libre de realizar la acción que estime oportuna, de entre las que le ofrece la **navegación**.

En el caso de la integración de la actividad en una **secuencia**, se ejecuta el contenido "**Saber Más**" correspondiente ("Proceso radiofónico"), a cuya finalización sigue el regreso a la pantalla de introducción para una nueva elección de actividad, esta vez sin la opción de acceso a las actividades ya realizadas. En el caso de que las actividades se hayan realizado todas, se ejecuta el contenido "Creación digital" correspondiente ("Diploma").

06 SABER MÁS Elementos externos a la emisora

TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

El personaje Herzito con su voz en off hará una breve introducción en la diapositiva con el **título** RECEPTOR DE RADIO. La locución de presentación será: "conoce el camino que sigue una noticia desde su comienzo hasta que la oyes por la radio."

TÍTULO DEL SABER MÁS (RÓTULO+LOCUCIÓN)

PROCESO RADIOFÓNICO

Consta de una DIAPOSITIVA EN LA QUE VAN APARECIENDO LOS SIGUIENTES ELEMENTOS:

ESCENARIO y **PERSONAJES**: El escenario será el puzle mínimamente retocado que previamente ha hecho el usuario para superar la actividad correspondiente (proceso radiofónico). Las diferentes piezas o sectores estarán con un velo que se quitará cuando sean discriminados para su locución. Cada pieza a resaltar tendrá un rótulo debajo. El fondo de pantalla será de un color suave con un degradado radial con otro color de la misma tonalidad

Discriminación positiva sobre el tamaño de imagen correspondiente al equipo de redacción. "este grupo de personas que veis tan atareadas es el equipo de redacción, se encargan de buscar las noticias más importantes y escribir un guión para que sea leído por el locutor."





de su búsqueda e interés depende que las noticias sean siempre de actualidad.”

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre el tamaño de imagen correspondiente al locutor
"nuestro amigo el locutor a través del micrófono nos informa de las noticias. y no solamente informa sino que nos entretiene, nos anima y casi siempre nos hace compañía con su voz.

puedo asegurarnos que no es fácil ser un buen locutor.”

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre el tamaño de imagen correspondiente al técnico
"el técnico es un manitas haciendo que todo lo que llega a su mesa de mezclas: voz, música y efectos sonoros se procese y convierta en ondas electromagnéticas pero con un orden preciso y ajustándose a un guión.”

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre el tamaño de imagen correspondiente a antena
"situada en lo más alto de la emisora y un poco sola se encuentra la antena. no está ahí por gusto sino para que los edificios que la rodean no interfieran en su transmisión. desde ella las ondas cortas o largas, según sus características, pueden viajar muchos kilómetros.”

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre el tamaño de imagen correspondiente al receptor de radio
"y kilómetros o metros de allí se encuentra el receptor de radio. gracias a él que procesa a dichas ondas podemos escuchar lo que el locutor cuenta. el modelo, tamaño y demás características de nuestro aparato depende del gusto de cada cual.”

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre herzito
"como habréis observado es un proceso simple pero muy interesante desde que se produce la noticia hasta que llega a nuestros oídos.”

07 Creación digital Diploma.

¿De qué tipo es el producto final de la creación digital? (salvapantallas, fondo escritorio, imagen para merchandising, etc.)

Secuencia animada para enviar a otra persona.

¿A qué materiales se da acceso para su elaboración?

La esquina superior izquierda y en la inferior derecha (en forma de L invertida) se adornará con la misma orla que el otro OA del primer Ciclo.

En la esquina inferior derecha, encima de la orla aparecerán las barras de colores con el resultado del objeto de aprendizaje. Aparecerán tres barras de colores (uno por objeto de aprendizaje). Si lo ha hecho bien será de color verde, si está regular de color naranja y si está mal de color rojo.

En el centro, en la parte baja un sello con el logo de la emisora "Chipi-Chupi”.

El texto se distribuirá de la siguiente manera:

Una primera línea todas mayúsculas y con letra de imprenta : LA RADIO EMITE.
ESCUCHAMOS NOTICIAS NUEVAS.

El desarrollo del diploma en letras cursivas: El portador de este diploma, el radioyente (espacio en blanco para insertar su nombre donde aparecerán todos los caracteres



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

Radio

Emisión y recepción en radio.



insertados en mayúsculas de mayor tamaño que el resto y diferente tipo de fuente con no más de 20 caracteres)_____ ha superado de forma magistral las actividades propuestas para entender la emisión y recepción de una radio. Por tanto, merece el reconocimiento de todos y el correspondiente diploma acreditativo.

LA RADIO EMITE. ESCUCHAMOS NOTICIAS NUEVAS

"LA RADIO EMITE. ESCUCHAMOS NOTICIAS NUEVAS."

¿Qué instrucciones se proporcionan?

Se da opción de imprimir y grabar el Mercaprenda en el disco duro.

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

Los eventos asignados a los botones de navegación del Mercaprenda son los siguientes:
<<Retroceso: vuelve a pantalla inicial del OD (selección o presentación de secuencia de actividades): SE INICIA EL OD CON TODAS LAS ACTIVIDADES ACTIVAS.

>>Avance: se dirige a pantalla inicial de módulo (Selección de OD).

