

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

La emisora radiofónica.



### OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- 01 Comprender la importancia de la emisión y la recepción en radio.
- 02 Conocer los elementos más importantes de una sala de control y de estudio.
- 03 Aprender cómo se planifica y organiza un programa de radio.
- 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	Memori.
02	Saber Más	Profesionales de la radio.
03	Actividad	Arcade.
04	Saber Más	Instrumentos.
05	Actividad	Comecocos.
06	Saber Más	Salas.
09	Creación digital	Diploma.

### SECUENCIACIÓN DE ACTIVIDADES

Lineal

Elección

### 00 INTRODUCCIÓN

#### ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

El fondo del escenario será el mismo o parecido a la imagen (mínimamente retocada) que se veía en el círculo donde ha pinchado el usuario. Dicha escena del cuadro ocupará toda la pantalla pero con halo blanco o con menos nitidez para que no destaque sobre los personajes que aparecerán en primer plano.

En medio de la escena los personajes dirán su locución para luego desaparecer.

En la imagen que aparezca habrá un locutor sentado detrás de una mesa de mezclas y otros aparatos de estudio. En la pared el logotipo de la radio "Radio Chipi-Chupi".

Dicho dibujo tendrá tres "zonas calientes" para la opción de las actividades. Cuando pase el ratón por dichas zonas saldrá un rótulo con el nombre indicativo del ejercicio a realizar. Las tres zonas estarán ubicadas en: el técnico (rótulo: Profesionales), la mesa de mezclas (rótulo: Instrumentos) y el logotipo (rótulo: Salas).

Las transiciones y rollover son las especificadas para el 1º Ciclo.

Rótulos:

PROFESIONALES

INSTRUMENTOS

SALAS





Descripción de personajes del escenario (rasgos físicos y descripción de cualidades de la voz)

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 chillón) y siempre animador para que el usuario interactúe con los OA.

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 chillón) 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: "HAS ENTRADO EN UNA EMISORA DE RADIO. AHORA PUEDES DESCUBRIR MUCHAS COSAS ACERCA DE ESTE SITIO.

CONOCERÁS A LAS PERSONAS QUE HACEN POSIBLE LOS PROGRAMAS DE RADIO, LOS INSTRUMENTOS QUE USAN Y LOS LUGARES QUE UTILIZAN.

HAZ CLIC DONDE QUIERAS Y COMENZAREMOS".

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 zona del técnico (profesionales):

Conoce a los principales artífices de la radio.

Si pasa sobre la zona de la mesa de mezclas (instrumentos):

Observa y aprende los instrumentos más importantes para hacer un programa de radio.

Si pasa sobre la zona del logotipo (sala):

Paséate por las diferentes habitaciones de la emisora .

Si hace de nuevo clic en el OA 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. Profesionales: objeto digital 01 (mamori).
2. Instrumentos: objeto digital 03 (arcanoid).
3. Salas: objeto digital 05 (comecocos).



## 01 Actividad *Memori*

### 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 aparecerán 12 rectángulos (a modo de cartas), en el reverso impreso el logotipo de radio Chipi-Chupi. En la derecha un reloj marcando cuatro minutos para comenzar su cuenta atrás.

¿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:

"ESPERO SEAS UN BUEN DETECTIVE Y TENGAS UNA ESTUPENDA MEMORIA PARA BUSCAR LAS PAREJAS DE LOS DIFERENTES PROFESIONALES QUE COMPONEN LA RADIO".

¿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:

"primero haz clic sobre alguno de los profesionales que trabajan en la radio y cuando lo tengas seleccionado haz clic sobre la zona correspondiente de trabajo. cuídate de los fallos."

Si vuelve a solicitar ayuda, Marconito dará una pista:

"fíjate bien en los personajes y los objetos que llevan consigo. éstos te darán la clave."

### DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Memori.

¿Qué pasa y cómo funciona?

El ejercicio consistirá en hacer clic en una de las cartas (ésta se dará la vuelta) y a continuación clic en otra diferente a la primera (se dará la vuelta también). Una vez vueltas las dos cartas el personaje acierto-error aparecerá para dar su veredicto. Mientras interactúa se para el reloj.

Si es correcta las imágenes se quedarán vueltas y no se podrá interactuar con ellas durante el resto del ejercicio.

Si es incorrecta las imágenes se darán la vuelta apareciendo nuevamente el logotipo.

Se pueden aprovechar las imágenes de otros Oa para representar a los diferentes profesionales.

Las imágenes que aparecen tendrán su nombre dentro de la carta (abajo en el centro).

Las imágenes de la seis cartas que aparecen pueden llevar:

- El técnico con unos auriculares en el cuello. Rótulo: Técnico.
- El locutor con un guión en la mano. Rótulo: locutor.
- Locutor de la unidad móvil un micrófono inalámbrico en la mano. Rótulo: unidad móvil.





- El director (persona con chaqueta y corbata de mediana edad). Rótulo: director.
- El equipo de redacción una imagen con varias personas reunidas en torno a una mesa. Rótulo: equipo de redacción.
- Los invitados imagen de uno de los personajes que aparecen por el barrio. Rótulo: invitado.

Cuando halla una pareja se oirá el nombre del profesional acertado.

TÉCNICO
LOCUTOR
UNIDAD MÓVIL
DIRECTOR
EQUIPO DE REDACCIÓN
INVITADO

El contador de tiempo será el reloj que aparece en la pantalla. NO 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:

"¡Qué guay!. lo has conseguido."

"¡eres genial!."

"¡Fantástico!."

"¡Muy bien!, sigue así"

"¡Qué monstruo estás hecho."

¿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:

"¡oh!, qué pena."

"¡inténtalo de nuevo."

"casi, pero no es correcto."

"un error lo tiene cualquiera."

"por un pelo no has acertado."

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando se resuelva correctamente.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando han transcurrido 4 minutos sin que se hayan producido todos los aciertos:



**Segundos:** 240

Como **refuerzo de resolución automática**, el personaje Micromudo, abatido dirá: "no podemos seguir luchando contra las interferencias. el esfuerzo ha sido grande. observa atentamente como se resuelve."

**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 ("Profesionales de la 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** Profesionales de la radio

**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:

"observa a las diferentes personas que trabajan en la radio y aprende algo más acerca de ellos."

TÍTULO DEL SABER MÁS (RÓTULO+LOCUCIÓN)

PROFESIONALES DE LA RADIO

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

ESCENARIO y PERSONAJES: Una orla con la cara de los personajes del juego del memory y un rótulo dentro de la orla con le nombre de la emisora (Radio Chipi-Chupi). Debajo de cada imagen el rótulo de su profesión.

"En este maravilloso mundo cada uno hace una tarea y todas juntas se convierten en un programa de radio:

Discriminación positiva sobre el tamaño de imagen correspondiente al director hola, soy el director de esta emisora. ando todo el día atareado procurando que todo funcione bien y buscando patrocinadores y colaboradores que quieran trabajar con nosotros.

oye... ahora que me fijo bien, ¿tienes ganas de trabajar con nosotros?, pásate un día y hablamos.

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre el tamaño de imagen correspondiente al locutor





esa voz que escuchas a través de la radio es la mía, soy el locutor. mis únicas herramientas, el micrófono y mis palabras y en ambas tengo ayuda del resto de mis compañeros.

eso sí, debo cuidar al máximo la garganta para que al hablar me entendáis todo lo que digo por eso me tomo muy en serio la vocalización de las palabras, la entonación, no resfriarme....

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre el tamaño de imagen correspondiente al técnico soy el colega de nuestro amigo el locutor, además de una gran amistad nos une la responsabilidad de hacer los programas. Yo, por mi parte debo hacer que los aparatos de radio emitan música y palabras.

mi misión: hacer que todos los instrumentos del estudio funcionen sin errores.

ahora cortaré este canal que me toca trabajar en el siguiente programa. adiós.

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre el tamaño de imagen correspondiente al equipo de redacción todos los que formamos el equipo de redacción tenemos que reunirnos para aportar ideas, hacer sugerencias y después de discutir, en el buen sentido de la PALABRA, redactar lo que el locutor dirá a través del micrófono de la sala de estudio.

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre el tamaño de imagen correspondiente a la unidad móvil soy una especie de locutor pero mi sitio está en la calle. allá donde surja la noticia me encontraréis para contaros de primera mano lo que está ocurriendo.

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre el tamaño de imagen correspondiente al invitado - me han llamado para colaborar en un programa como invitado. cuando me pregunten daré mi opinión y , si puedo, aclararé algunas cosas que el locutor no conozca a fondo.

### 03 Actividad Arcanoid

#### ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

**El escenario** El fondo de la imagen será una estantería con objetos colocados en ella. De ahí caerán al carro.

La pantalla, en su parte superior, tendrá los siguientes elementos, a la izquierda y ocupando casi todo el espacio estará la estantería de donde caerán los instrumentos y en la parte inferior un carrito de compra (prototipo grandes almacenes). Separado por una línea en la parte derecha se situará en la zona superior, un reloj marcando 4 minutos para iniciar la cuenta atrás, debajo el contador acierto-error y justo debajo las siluetas con color negro de fondo de los instrumentos que se van a "coger".

¿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:





" ¡vamos de compras!. con ayuda del ratón o las flechas de desplazamiento debes mover el carro y que caigan dentro los instrumentos necesarios para que funcione nuestra emisora.

de paso vigila el reloj y procurar fallar menos de seis veces".

¿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 recoger con el carro los instrumentos necesarios para que funcione una emisora.

mueve el ratón o las flechas del teclado para desplazarte por la pantalla."

Si vuelve a solicitar ayuda, Marconito dará una pista:

"observa atentamente las siluetas en negro y relaciona con los objetos que caen"

## DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Juegos de marcianitos.

¿Qué pasa y cómo funciona?

El ejercicio consistirá en colocar dentro del carro los instrumentos correctos.

Cada vez que haya dentro del carro un instrumento, el personaje acierto-error dirá su locución.

De estantería irán cayendo diferentes objetos que se desplazarán de forma vertical lentamente para dar tiempo al usuario a reconocerlos.

Con el carrito, que podrá desplazarse con el ratón o con las teclas de desplazamiento que hay al lado del grupo numérico del teclado, se irán recogiendo los instrumentos necesarios para una radio.

Si el objeto no cae dentro del carro desaparece por la parte inferior de la pantalla y no pasa nada.

Cuando no acierte el usuario se contabilizará el error y desaparecerá el objeto del carro.

Cuando acierte el usuario se contabilizará el acierto y el instrumento ocupará la zona correspondiente a su silueta en la parte derecha. En ambos casos aparecerá el personaje acierto-error para dar su veredicto y el reloj parará la cuenta atrás mientras tanto.

En el momento en que se sitúe el instrumento en la parte derecha aparecerá un rótulo con su nombre.

Cuando hay un objeto dentro del carro se oirá un sonido de caja registradora.

Sonido caja registradora.

Rótulos y locución de las diferentes profesionales (entre paréntesis la sugerencia a la imagen):

MICRÓFONO

MESA DE MEZCLAS

TELÉFONO

LUZ ROJA



GUIÓN (hoja de papel)

ANTENA

UNIDAD MÓVIL (coche con antena en el techo)

AURICULARES

TOCADISCOS

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:

"¡Qué guay!. lo has conseguido."

"¡eres genial!."

"¡Fantástico!."

"¡Muy bien!, sigue así"

"¡Qué monstruo estás hecho."

¿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:

"¡oh!, qué pena."

"¡inténtalo de nuevo."

"casi, pero no es correcto."

"un error lo tiene cualquiera."

"por un pelo no has acertado."

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando se resuelva correctamente.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando se han cometido 6 errores o han transcurrido 4 minutos sin que se hayan producido todos los aciertos:

**Errores:6.**

**Segundos: 240**

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

"no te desanimes. estoy seguro que la próxima vez estarás más rápido para coger todos los INSTRUMENTOS correctos."

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Mediante la aparición de una etiqueta de **código de barras** representativa del Proyecto





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

La emisora radiofónica.



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 ("Instrumentos"), 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:

"vamos a aprender para que se usa cada instrumento. piensa que todos tienen su importancia."

##### TÍTULO DEL SABER MÁS (RÓTULO+LOCUCIÓN)

INSTRUMENTOS

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

**ESCENARIO y PERSONAJES:** Sobre el mismo fondo que se utilizó para la actividad aparecerán los instrumentos colocados de la siguiente manera: en la parte superior la luz roja, más abajo y casi centrado la mesa de mezclas, a ella, conectada por cables los auriculares, el teléfono, el micrófono y un tocadiscos y un poco más alejada la antena. Al lado derecho en la parte superior el guión y debajo la unidad móvil.

"En el mundo de la tecnología cada uno cumple su misión:

**Discriminación positiva**, se aumenta el tamaño de imagen correspondiente a la mesa de mezclas:

con tantos cables parezco una máquina del futuro, pero es normal ya que como mi nombre indica mezclo y ordeno todos los sonidos que me llegan, y cuando hablo de sonidos me refiero a la música y a las palabras. Cuando lo tengo todo bien preparado lo mando a la antena para que salga al aire..

**VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES**

**Discriminación positiva**, se aumenta el tamaño de imagen correspondiente al micrófono: en mi cabeza retumban todas las palabras que se dicen en el estudio y yo rápidamente las hago llegar hasta la mesa de mezclas.

Ahora estoy más modernizado y en ocasiones no tengo cables

**VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES**

**Discriminación positiva**, se aumenta el tamaño de imagen correspondiente al teléfono. soy la puerta por donde entran los sonidos del exterior. cuando alguien quiere dar su opinión o hacer una petición musical me usa para ponerse en contacto con la emisora.



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

La emisora radiofónica.



*VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES*

*Discriminación positiva, se aumenta el tamaño de imagen correspondiente al tocadiscos: aunque un poco antiguo aún sirvo para algunas cosillas. al igual que mis hermanos casete y compac disc, de mi sale la música que escuchas.*

*VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES*

*Discriminación positiva, se aumenta el tamaño de imagen correspondiente a auriculares: aquí están las bufandas para los oídos: los auriculares. con ellos podemos preparar, sin interferencias ni molestias, el siguiente paso en la emisión.*

*VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES*

*Discriminación positiva, se aumenta el tamaño de imagen correspondiente a antena: desde lo más alto de mi cuerpo salen las ondas al aire.*

*estoy un poco sola y alejada del resto, encima del tejado pero a cambio puedo ver casi todo el barrio.*

*VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES*

*Discriminación positiva, se aumenta el tamaño de imagen correspondiente a guión: en estas hojas de papel está todo apuntado para que nada quede al azar. no pienses que tan solo hay palabras... también tengo signos para que el locutor y el técnico sepan en todo momento por donde hay que ir.*

*VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES*

*Discriminación positiva, se aumenta el tamaño de imagen correspondiente a unidad móvil:*

*soy una emisora en miniatura con la ventaja de ir hacia donde quiera y, desde allí, poder contar lo que está sucediendo.*

*VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES*

*Discriminación positiva, se aumenta el tamaño de imagen correspondiente a la luz roja: tan simple como parecezco tengo una importante labor, la de avisar cuando se está emitiendo evitando de esa forma escuchar ruidos innecesarios. (se enciende y se apaga varias veces la luz) oh, oh... debemos callar porque empieza el programa. hasta la próxima.*

## 05 Actividad Comecocos

### 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.

El escenario ocupará toda el área. Arriba y dentro de esa actividad habrá un recuadro con un reloj marcando cuatro minutos.

El resto del escenario será un laberinto con diferentes cuadrados donde hay que entrar.

Estos cuadrados representarán las salas de la emisora y dentro de cada uno aparecerá su nombre.

Las salas que se encontrarán los usuarios y tendrán que acceder son: sala de estudio y junto a ella la sala de control, sala de reunión, despacho del director, archivo y recepción.

El cursor que enciende las diferentes habitaciones será una radio que estará inicialmente situada arriba a la izquierda y en el centro dentro de un recuadro dos rayos que serán los comecocos. Cuando termine la locución y comience la cuenta atrás la radio comenzará a desplazarse y la compuerta de los comecocos se abrirá.





¿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:

"hemos llegado los primeros y nos toca encender las luces de todas las salas, así que manos a la obra. con las flechas de desplazamiento del teclado debes recorrer las diferentes habitaciones cuidándote de que las interferencias no te alcancen y antes de que el reloj llegue a cero".

¿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 ENTRAR EN TODAS LAS SALAS PARA ENCENDERLAS SIN QUE TE ALCANCEN LAS INTERFERENCIAS Y ANTES DE CUATRO MINUTOS."

Si vuelve a solicitar ayuda, Marconito dará una pista:

"PIENSA BIEN POR DONDE VAS A CAMINAR Y CUANDO VEAS PELIGRO ENTRA EN UNA DE LAS SALAS."

## DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Comecocos.

¿Qué pasa y cómo funciona?

El ejercicio consistirá en "encender" todas las salas que hay en la actividad. Para ello, la radio (cursor) se desplazará con las flechas del teclado evitando ser alcanzado por las interferencias en forma de rayo (comecocos).

Las salas tendrán un color neutro (blanco, negro o gris) antes de ser encendidas. Una vez que se encienden se pondrán de un color primario con su rótulo correspondiente. Cuando una radio entre en una de las salas se parará el reloj y saldrá el personaje acierto-error.

Si la radio es alcanzada por una interferencia, se parará el reloj, saldrá el personaje acierto-error y al término de la locución se apagarán todas las salas, el cursor y las interferencias volverán a su posición inicial y el reloj mantendrá el tiempo transcurrido.

El usuario deberá comenzar de nuevo la actividad pero con el handicap del tiempo transcurrido.

Cuando la radio esté dentro de alguna de las salas, el comecocos no podrá interactuar sobre él.

Rótulos y locución de las diferentes salas:

SALA DE CONTROL

SALA DE ESTUDIO

DESPACHO DEL DIRECTOR



ARCHIVO

RECEPCIÓN

El contador de tiempo será el reloj que aparece en la pantalla. NO 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:

"¡Qué guay!. lo has conseguido."

"¡eres genial!."

"¡Fantástico!."

"¡Muy bien!, sigue así"

"¡Qué monstruo estás hecho."

¿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:

"¡oh!, qué pena."

"¡inténtalo de nuevo."

"casi, pero no es correcto."

"un error lo tiene cualquiera."

"por un pelo no has acertado."

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando se resuelva correctamente.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando han transcurrido 10 minutos sin que se hayan producido todos los aciertos:

**Segundos:** 600

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

"hay que ponerse en forma para que la próxima vez no nos pillen los rayos y con sus interferencias no podamos cumplir nuestra misión."

## 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 ("Salas"), 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:

"aprendemos a situarnos en el espacio. cada habitación tiene una función diferente y todas hacen posible que, desde nuestras casas, podamos escuchar la radio."

TÍTULO DEL SABER MÁS (RÓTULO+LOCUCIÓN)

SALAS

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

**ESCENARIO y PERSONAJES:** Sobre un plano de una emisora (puede ser la ilustración del ejercicio mínimamente retocada) con fondo blanco van cambiando de color de la zona a describir. Cada zona tendrá su rótulo correspondiente..

"En este maravilloso mundo cada uno hace una tarea y todas juntas realizan los programas de radio:

*Discriminación positiva sobre la sala correspondiente a recepción*

bienvenidos a radio chipi-chupi. acabas de entrar a la recepción de la emisora. desde aquí podrás desplazarte hacia donde quieras y conocer las diferentes habitaciones de esta estupenda emisora.

**VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES**

*Discriminación positiva sobre la sala correspondiente a dirección*

adelante, pasa. para una entrevista de trabajo o de otra índole que no esté relacionada directamente con la producción de programas debes entrar en este despacho y hablar con el director. aquí se firman contratos, acuerdos y otros asuntos importantes.

**VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES**

*Discriminación positiva sobre la sala correspondiente a archivo*

donde estará la música que me piden desde la sala de control...ah, estás ahí. si quieres buscar algún documento escrito o sonoro este es el lugar. cuando necesitemos completar alguna información tendremos que venir aquí para consultar lo que hay. bueno me voy para la sala de control a llevarle lo que me han pedido.

**VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES**

*Discriminación positiva sobre la sala correspondiente al estudio*

un grupo reducido de personas trabajan aquí: los locutores e invitados. dentro de estas cuatro paredes se emite el programa.

existe un gran ventanal que me comunica con la sala de control y entre las dos hacemos el 90 % de los programas.

**VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES**

*Discriminación positiva sobre la sala correspondiente a control*

bienvenidos al lugar con más tecnología por metro cuadrado de la radio. desde aquí y gracias a los aparatos necesarios sale el sonido hacia la antena.

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

La emisora radiofónica.



hay que tener siempre la habitación en perfecto estado para que nade falle. os cuento un secreto... es una habitación con vistas, como los apartamentos de la playa. puedo ver, a través del ventanal, la sala de estudio y a los invitados famosos que hay en ella.

## 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 esta 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: PARA HACER BUENA RADIO NECESITAMOS UN EQUIPO ESPLÉNDIDO.

El desarrollo del diploma en letras cursivas: El señor director de la emisora Chipi-Chupi certifica que le radioyente (espacio en blanco para insertar su nombre donde aparecerán todos los caracteres insertados en mayúsculas de mayor tamaño que el resto y diferente tipo de fuente con no más de 20 caracteres) \_\_\_\_\_ forma parte de nuestro equipo de radio al demostrar con brillantez su dominio en las diferentes actividades propuestas.

Es por eso que expido este diploma y le doy la más efusiva enhorabuena.

PARA HACER BUENA RADIO NECESITAMOS UN EQUIPO ESPLÉNDIDO.

"PARA HACER BUENA RADIO NECESITAMOS UN EQUIPO ESPLÉNDIDO."

¿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).

