



OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- 01 Comprender la importancia de relación entre el emisor y el receptor.
- 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	Relacionar mediante flechas.
02	Saber Más	Los profesionales de la radio.
03	Actividad	Juego de Verdadero o Falso.
04	Saber Más	Sala de control.
05	Actividad	Juego de las diferencias.
06	Saber Más	Sala de estudio.
07	Actividad	Pinchar y arrastrar.
08	Saber Más	Planificación de un programa de radio.
09	Creación digital	Secuencia animada.

SECUENCIACIÓN DE ACTIVIDADES

Lineal

Elección

00 INTRODUCCIÓN

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

El escenario será el mismo que la figura que componía el cuadro sobre el cual el usuario hizo clic para seleccionarlo en la pantalla anterior, es decir la fotografía de los empleados de la radio.

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 (la gárgola y la bruja).

En medio de la escena aparecerán la gárgola y la bruja que estarán suspendidas en el aire en mitad de la escena como si fueran fantasmas.

Habrán cuatro puertas disimuladas distribuidas de la siguiente manera: si dividimos la pantalla en cuatro zonas iguales, cada una tendrá una puerta. Desde las cuales se vislumbrarán que son tales por el pomo o tirador y un letrero clavado en el centro.

El cursor es puntero normalizado, para que el usuario se vaya acostumbrando, optimizar recursos y no cargar demasiado el OD.

Sobre el fondo, que hemos dicho será la fotografía de los empleados de la radio, habrá cuatro puertas con un pomo para poder abrirlas y entrar en las diferentes ACTIVIDADES de este OD y un letrero que indicará el acceso a la actividad a realizar.

Los cuatro letreros que aparecerán de izquierda a derecha y de arriba a abajo serán: Profesionales, Sala de control, Sala de estudio y Planificación de un programa.

Rótulos:





PROFESIONALES

SALA DE CONTROL

SALA DE ESTUDIO

PLANIFICACIÓN DE UN PROGRAMA

El **personaje** la bruja introducirá las diferentes actividades y actuará de vínculo entre los usuari@s y la escena, tendrá un tono maternal y nada apremiante. Su voz "animará" a la gárgola a traspasar las diferentes puertas. Sin embargo, no puede evitar esas ganas de vivir y esa pasión por todo lo que hace que la caracteriza en todos los módulos.

Usuari@ La gárgola tendrá una expresión entre temerosa y sorprendida, mientras que la bruja adoptará una mirada condescendiente y comprensiva hacia la actitud de la gárgola.

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.

La bruja dirigiéndose al otro personaje elegido dirá "bueno, pues aquí estamos... tenemos cuatro puertas. y en alguna habrá que entrar para descubrir cómo podemos romper el hechizo que no deja a la radio emitir sus maravillosas ondas.

dejo en tus manos la elección... ¡suerte!

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: "pincha primero sobre alguno de los profesionales y luego arrastra la flecha a un objeto que utilice para realizar su trabajo"

Los sonidos que se oirán al pasar el ratón por las puertas será un sonido corto parecido al que se produce cuando se sintoniza una frecuencia determinada de radio.

La segunda posición de las puertas al pasar el ratón por ellas será: la puerta quedará entreabierta con una luz en el interior que le dará misterio e incertidumbre.

Se locutará según rótulo correspondiente:

Si pasa sobre la puerta con el rótulo PROFESIONALES:

Profesionales de la radio

Si pasa sobre la puerta con el rótulo SALA DE CONTROL:

La Sala de control.

Si pasa sobre la puerta con el rótulo SALA DE ESTUDIO:

La sala de estudio.

Si pasa sobre la puerta con el rótulo PLANIFICACIÓN DE UN PROGRAMA:

Cómo se planifica un programa de radio.

Si el usuario accede a esa actividad haciendo clic en la puerta correspondiente se oirá el sonido de transición estipulado para segundo ciclo (trueno).





Si pincha sobre la puerta con el rótulo PROFESIONALES:
Profesionales de la radio

Si pincha sobre la puerta con el rótulo SALA DE CONTROL:
La Sala de control.

Si pincha sobre la puerta con el rótulo SALA DE ESTUDIO:
La sala de estudio.

Si pincha sobre la puerta con el rótulo PLANIFICACIÓN DE UN PROGRAMA:
Como se planifica un programa de radio.

Si hace de nuevo clic en el OA seleccionado se abrirá la puerta y la pantalla hará una transición determinada y se oirá el sonido de apertura de una puerta pesada (como la de un portón o castillo).

Puerta abriéndose donde los goznes chirrían.

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. Los profesionales de la radio: objeto digital 01 (Relacionar mediante flechas profesional con instrumento a utilizar).

2. La sala de control: objeto digital 03 (Contestar verdadero o falso a las preguntas propuestas).

3. La sala de estudio: los instrumentos: objeto digital 05 (Encontrar las diferencias entre dos dibujos aparentemente iguales).

4. Planificación de un programa de radio: objeto digital 07 (Pinchar y arrastrar).

01 Actividad Relacionar mediante flechas profesional con instrumento a utilizar

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

El escenario El fondo de la imagen será el logotipo de la radio Chipi_Chupi. Este logo ocupará todo el fondo.

El escenario tendrá tres áreas definidas. La parte izquierda donde se colocarán las tres imágenes correspondientes a los tres profesionales de la radio que los alumnos/as van a trabajar (locutor, técnico, locutor unidad móvil). En el centro como nexo de unión entre las dos columnas permanecerá la gárgola. En la parte derecha en dos columnas de cuatro filas cada una, aparecerán las imágenes de los objetos que deben ser relacionados.

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

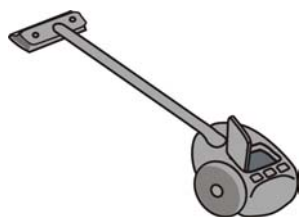
De forma visual mediante aparece de forma gradual el personaje elegido y se oye la voz del personaje ayuda con las indicaciones técnicas.

En el escenario anteriormente descrito irá apareciendo la gárgola elegida de pie suspendida en medio del escenario, de forma paulatina, a ser posible con la misma transición utilizada cuando fueron absorbidos de la pantalla anterior. Una vez que termina de visualizarse por completo aparecerá un reloj encima marcando tres minutos.

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

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

"i anda... i i el embrujo del reloj, un viejo truco... i tienes que relacionar a cada profesional de la izquierda con los instrumentos habituales de su trabajo, que están a la





derecha. ... así todo volverá a ser como antes. pero no tenemos todo el tiempo del mundo, claro, ahí está el truco. ¡ánimo!”

¿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 de la Bruja será:

" pincha primero sobre alguno de los profesionales y luego arrastra la flecha a un objeto que utilice para realizar su trabajo"

Si vuelve a solicitar ayuda, la Bruja dará una pista:

"el técnico está rodeado de aparatos y el locutor de papeles"

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Relacionar mediante flechas.

¿Qué pasa y cómo funciona?

El ejercicio consistirá en relacionar mediante flechas los diferentes profesionales de la radio con sus objetos cotidianos de trabajo.

Primero, el usuario deberá pinchar sobre una de las imágenes que hay a la izquierda de la pantalla (ésta sabremos que está seleccionada porque a su alrededor se pondrá un halo luminoso) y después sobre el objeto cotidiano de trabajo. Una vez seleccionada la primera imagen, desde ella, saldrá una flecha que se moverá donde el ratón se desplace hasta que haga clic. Permanecerá un momento hasta que le personaje acierto-error diga su veredicto.

Si es correcta la asociación al sello de la derecha le desaparecerá el rótulo y sobre esa imagen ya no se podrá hacer ninguna asociación más.

Las imágenes se enmarcarán en sellos de correos.

La columna de la izquierda tendrá, como hemos dicho anteriormente, tres sellos.

Las caras de los tres profesionales que los alumnos van a trabajar:

- Locutor
- Técnico
- Locutor unidad móvil.

LOCUTOR

TÉCNICO DE RADIO

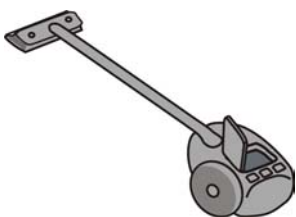
LOCUTOR UNIDAD MÓVIL

(Se pueden aprovechar las caras que aparecían en el cuadro desde donde han llegado al OA y así tenemos una continuidad argumental con el escenario.)

La columna de la derecha tendrá las siguientes imágenes: un micrófono de sobremesa, un guión listo para leer, un reloj de pared, unos auriculares, una mesa de mezclas, una pletina de cd's, un micro inalámbrico y un coche con una antena en el techo.

Todas las imágenes llevarán el nombre a modo de rótulo dentro del sello de correos.

MICRÓFONO





GUIÓN

RELOJ

MESA DE MEZCLAS

AURICULARES

PLETINA CD'S

MICRO

COCHE CON ANTENA

La flecha de relación se acompañará con un sonido aflautado.

La relación de contenidos será la siguiente:

Objetos relacionados con el locutor: micrófono de sobremesa, guión y reloj.

Objetos relacionados con el técnico: mesa de mezclas, auriculares y pletina cd's.

Objetos relacionados con el locutor de la unidad móvil: micrófono inalámbrico y coche con antena en el techo.

El contador de tiempo será el reloj que aparece en la pantalla. NO habrá contador de acierto y fallos. Estará oculto.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Cuando el usuario acierta el personaje (SIN-TONI) dará una vuelta de campana. De forma aleatoria saldrá una de las locuciones de acierto.

Las locuciones que se oirán serán:

"estupendo. esto marcha"

"muy bien"

"si sigues así habrás acabado muy pronto"

"yo no lo habría hecho mejor"

"me habían dicho que estabas en la onda, pero se han quedado cortos"

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

Cuando el usuario falle los botones que tiene por el cuerpo Sin-toni se caerán al suelo.

Las locuciones que se oirán serán:

"fíjate bien."

"otro fallo puede ser fatal"

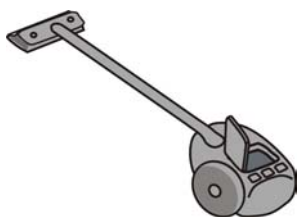
"si sigues así, las fuerzas del mal ganarán"

"concéntrate y usa la lógica"

"no. no"

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando se resuelva correctamente.



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

Segundo Ciclo

Radio

La emisora radiofónica (organización).



¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando se han cometido 5 errores o han transcurrido 3 minutos sin que se hayan producido todos los aciertos:

Errores: 53.

Segundos: 180

Como **refuerzo de resolución automática**, el personaje SIN-TONI, abatido dirá:

"ohh.. el tiempo se acaba... tu ayuda ha sido valiosa... vamos a acabar de relacionar..."

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 ("Los 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 ("Secuencia animada").

02 SABER MÁS Organización de una emisora de radio

TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

El personaje GUGLIELMO con su voz en off hará una breve introducción en la diapositiva con el **título** LOS PROFESIONALES DE LA RADIO. La locución de presentación será: "descubre la labor que realizan los profesionales de la radio y los medios que utilizan para que todo salga como es debido."

Título del saber más (rótulo+locución)

los profesionales de la radio

Consta de una diapositiva en la que van apareciendo los siguientes elementos:

Escenario y personajes: una emisora (se puede aprovechar cualquier diseño de manual moral al respecto) en la que están todos los profesionales de la radio (igual: se pueden aprovechar personajes de segundo ciclo para "vestirlos" de profesionales... vale cualquiera, hombre o mujer), en sus posiciones habituales, y digamos que "**a oscuras**" (todo tiene un tono muy oscuro, o sólo se perciben las siluetas): técnicos, locutores, productores, redactores, administrativos, relaciones públicas, director...

"hay muchas personas que trabajan en las cadenas de radio para que se pueda hacer un buen programa. cada uno cumple una función importante y diferente. se organizan en diferentes equipos:





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

Posición ON (policromático luminoso, completa visibilidad-legibilidad) de: Fotografía correspondiente a los diferentes equipos técnicos.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

La voz en off de Guglielmo dice:

Discriminación positiva sobre varios personajes del equipo técnico

EL equipo técnico, QUE PERMITE QUE TODO FUNCIONE

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre varios personajes del equipo DE LOCUTORES

EL EQUIPO DE LOCUCIÓN, QUE HABLA A LOS OYENTES

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre varios personajes del equipo DE PRODUCCIÓN

EL EQUIPO DE PRODUCCIÓN, QUE BUSCA Y CONSIGUE TODO LO QUE HAGA FALTA PARA HACER UN PROGRAMA

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre varios personajes del equipo DE REDACCIÓN

EL equipo DE REDACCIÓN, QUE ESCRIBE Y ORDENA TODO LO QUE DESPUÉS SE ESCUCHA A TRAVÉS DE LAS ONDAS

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre GRUPO PERSONAJES DE FUNCIONES VARIAS

Y LAS PERSONAS DE ADMINISTRACIÓN, RELACIONES PÚBLICAS, DIRECCIÓN... MUCHA MÁS GENTE QUE HACE POSIBLE LA RADIO.

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

"VAMOS A SABER MÁS SOBRE EL LOCUTOR"

Discriminación positiva SOBRE UN LOCUTOR Y RÓTULO "LOCUTOR"

el locutor es la persona que se dirige a LOS OYENTES., LEYENDO NOTICIAS, ANUNCIOS...

LO HACE CON SU VOZ, POR ESO LA VOZ ES SU HERRAMIENTA MÁS IMPORTANTE, PORQUE hace posible la comunicación entre el emisor (locutor) y el receptor (QUIEN ESCUCHA LA radio).

POR ESO UN LOCUTOR DEBE TENER UNA BUENA VOZ, POTENTE, CLARA Y CAPAZ DE EXPRESAR MUCHAS COSAS.

EL LOCUTOR DEBE CUIDAR LA VOCALIZACIÓN, ES DECIR, PRONUNCIAR CORRECTAMENTE Y CON CLARIDAD LAS PALABRAS.

DEBE CUIDAR TAMBIÉN LA ENTONACIÓN Y EL RITMO, PARA QUE LO QUE DIGA SEA AMENO, AGRADABLE O EMOCIONANTE, Y NO UNA LECTURA MECÁNICA Y ABURRIDA.

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

"¿Y QUÉ HAY DEL TÉCNICO?"

Discriminación positiva sobre UN TÉCNICO Y RÓTULO "TÉCNICO"

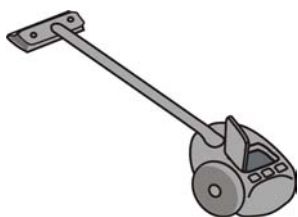
EL técnico ES otra de las piezas fundamentales de UNA radio.

es el responsable de hacer que LAS PALABRAS QUE EMITE EL LOCUTOR LLEGUEN HASTA NUESTRAS CASAS, NUESTROS COCHES, NUESTROS AURICULARES...

LA MISIÓN DEL TÉCNICO ES combinar la locución del estudio o de las unidades móviles y los sonidos o efectos especiales PARA HACER REALIDAD LO QUE SE HA PROGRAMADO EN EL GUIÓN.+

POR ESO, EL TÉCNICO TIENE QUE ESTAR MUY BIEN PREPARADO, Y TENER UNOS CONOCIMIENTOS ESPECIALES PARA QUE TODO SALGA MUY BIEN.

"Y POR ÚLTIMO, TE HARÉ DE LOS CORRESPONSALES DE LAS UNIDADES MÓVILES"



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

Segundo Ciclo

Radio

La emisora radiofónica (organización).



Discriminación positiva sobre UN CORRESPONSAL Y RÓTULO "UNIDAD MÓVIL"
Los corresponsales de las unidades móviles son los que nos traen las noticias en directo. Para eso, tienen que estar muy enterados de las noticias que se producen a nuestro alrededor. También deben ser muy cuidadosos y buscar el sitio idóneo para transmitir bien esas noticias.

¿Qué vemos en la diapositiva final?

Posición ON (policromático luminoso, completa visibilidad-legibilidad) de todos los elementos:

Toda la escena

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

La voz en off de Guglielmo dice:

como ves, el mundo mágico de la radio es posible, sobre todo, gracias a sus profesionales.

03 Actividad Verdadero o falso

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

El escenario

El fondo de la imagen será un color suave y uniforme.

El escenario tendrá un solo área. La figura de la gárgola elegida aparecerá a la izquierda de la pantalla y un poco más arriba un globo de color azul con una F (de falso) en su interior, a su lado un recuadro con forma de pergamino egipcio y al otro lado otro globo de color azul con la letra V (de verdadero en su interior).

V

F

Encima del pergamino habrá, a su izquierda, un recuadro con la palabra aciertos, en medio un reloj digital marcando cinco minutos para comenzar la cuenta atrás y a la derecha un recuadro con el letrero errores.

ACIERTOS

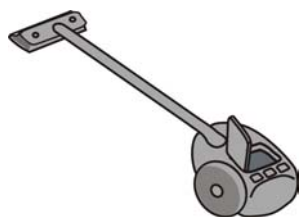
ERRORES

Dentro del pergamino vendrán las preguntas para este ejercicio, que irán apareciendo aleatoriamente (se enumeran más abajo).

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

De forma visual mediante aparece de forma gradual el personaje elegido y se oye la voz del personaje ayuda con las indicaciones técnicas.

En el escenario anteriormente descrito irá apareciendo la gárgola elegida de pie suspendida en medio del escenario, de forma paulatina, a ser posible con la misma transición utilizada cuando fueron absorbidos de la pantalla anterior. Una vez que termina de visualizarse por completo aparecerá un reloj encima marcando tres minutos.





¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

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

"hummm... me parece que éste es el conjuro que hace perder la memoria. menos mal que estás aquí para comprobar si lo que dice el pergamino es verdadero y falso... ayúdanos a recordar cómo son las cosas en la sala de control... pincha en el globo uve si crees que es verdadero, y en el efe si crees que es falso. sólo tenemos cinco minutos y podemos fallar tres 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 30 segundos de inactividad.

La locución de la Bruja será:

"pincha el globo uve si lo que dice el pergamino es verdadero, y el globo efe si lo que dice es falso."

Si vuelve a solicitar ayuda, la Bruja no dará una pista:

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Verdadero o falso.

¿Qué pasa y cómo funciona?

El ejercicio consistirá en pinchar sobre uno de los dos globos (verdadero o falso) cuando aparezca la FRASE PARA DECIDIR SI VERDADERO O FALSO (la frase se locutará).

Cuando el usuario pinche sobre uno de los globos éste explotará y se oirá el ruido correspondiente de haber explotado el globo.

Cuando le alumno pinche sobre uno de los globos saldrá la respuesta con el personaje y pasará de forma automática a la siguiente pregunta.

Las respuestas verdaderas son:

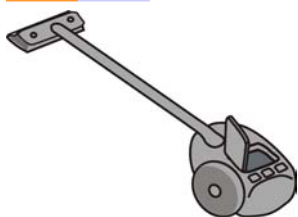
SIN EL TÉCNICO NO SE PODRÍAN EMITIR CON CALIDAD LOS PROGRAMAS.

EL TÉCNICO SE ENCARGA DE MEZCLAR LA VOZ DEL LOCUTOR CON LA MÚSICA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

DEBE DAR PASO A LAS LLAMADAS DE TELÉFONO EN EL PROGRAMA.

SE ENCARGA DE DAR LA SEÑAL DE ENTRADA AL LOCUTOR DESPUÉS DE CADA PAUSA.

ES EL RESPONSABLE DE COMPROBAR QUE LOS APARATOS FUNCIONANA PERFECTAMENTE ANTES DE CADA EMISIÓN.





Las respuestas falsas son:

EL TÉCNICO SE ENCARGA DE ABRIR LAS PUERTAS DE LA SALA DE ESTUDIO Y LA DE CONTROL.

NO HACE FALTA QUE CONOZCA EL MANEJO DE LAS HERRAMIENTAS PORQUE ESTÁS FUNCIONAN SOLAS.

ENTRE OTRAS FUNCIONES TIENE QUE ESCRIBIR LO QUE EL LOCUTOR DEBE DECIR.

NO TIENE PORQUÉ CONOCER EL CONTENIDO DEL PROGRAMA. PUEDE IR IMPROVISANDO DURANTE EL MISMO.

PARA SER TÉCNICO HAY QUE SER MUY ALTO, JOVEN Y SABER TRES IDIOMAS.

El contador de tiempo y el contador de acierto y fallos estarán visible.

El reloj digital estará situado encima del pergamino. Él será el contador de tiempo.

El contador de fallos serán los globos que si aciertan se colocan de color verde en la casilla de aciertos y si fallan se colocan de color rojo en la casilla de errores. Para colocarse subirán elevándose una vez que el alumno/a pinche sobre el globo verdadero o falso.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Cuando el usuario acierta el personaje (SIN-TONI) dará una vuelta de campana. De forma aleatoria saldrá una de las locuciones de acierto.

Las locuciones que se oirán serán:

"estupendo. esto marcha"

"muy bien"

"si sigues así habrás acabado muy pronto"

"yo no lo habría hecho mejor"

"me habían dicho que estabas en la onda, pero se han quedado cortos"

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

Cuando el usuario falle los botones que tiene por el cuerpo Sin-toni se caerán al suelo.

Las locuciones que se oirán serán:

"fíjate bien."

"otro fallo puede ser fatal"

"si sigues así, las fuerzas del mal ganarán"

"concéntrate y usa la lógica"

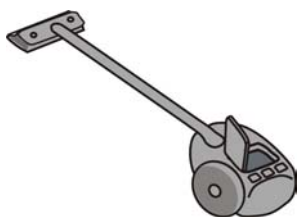
"no. no"

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando se resuelva correctamente.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando se han cometido errores o han transcurrido 5 minutos sin que se hayan producido todos los aciertos:





Errores:3.

Segundos: 300

Como **refuerzo de resolución automática**, el personaje SIN-TONI, abatido dirá: "GRACIAS POR TU AYUDA. ÉSTAS SON LAS FRASES QUE HEMOS CONSEGUIDO RECORDAR COMO VERDADERAS Y FALSAS"

Las respuestas verdaderas son:

SIN EL TÉCNICO NO SE PODRÍAN EMITIR CON CALIDAD LOS PROGRAMAS.

EL TÉCNICO SE ENCARGA DE MEZCLAR LA VOZ DEL LOCUTOR CON LA MÚSICA Y LOS EFECTOS ESPECIALES.

DEBE DAR PASO A LAS LLAMADAS DE TELÉFONO EN EL PROGRAMA.

SE ENCARGA DE DAR LA SEÑAL DE ENTRADA AL LOCUTOR DESPUÉS DE CADA PAUSA.

ES EL RESPONSABLE DE COMPROBAR QUE LOS APARATOS FUNCIONANA PERFECTAMENTE ANTES DE CADA EMISIÓN.

Las respuestas falsas son:

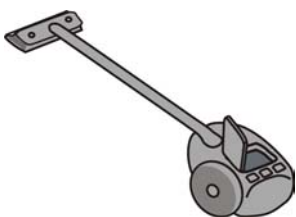
EL TÉCNICO SE ENCARGA DE ABRIR LAS PUERTAS DE LA SALA DE ESTUDIO Y LA DE CONTROL.

NO HACE FALTA QUE CONOZCA EL MANEJO DE LAS HERRAMIENTAS PORQUE ESTÁS FUNCIONAN SOLAS.

ENTRE OTRAS FUNCIONES TIENE QUE ESCRIBIR LO QUE EL LOCUTOR DEBE DECIR.

NO TIENE PORQUÉ CONOCER EL CONTENIDO DEL PROGRAMA. PUEDE IR IMPROVISANDO DURANTE EL MISMO.

PARA SER TÉCNICO HAY QUE SER MUY ALTO, JOVEN Y SABER TRES IDIOMAS.





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 ("Sala de control"), 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 ("Secuencia animada").

04 SABER MÁS Sala de control

TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

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

"DESCUBRE LO IMPORTANTE QUE ES LA LABOR DEL TÉCNICO DE SONIDO. SIN ÉL EL PROGRAMA DE RADIO NO PODRÍA EMITIRSE."

TÍTULO DEL SABER MÁS (RÓTULO+LOCUCIÓN)

SALA DE CONTROL

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

ESCENARIO y PERSONAJES: UNA SALA DE CONTROL CON SU TÉCNICO AL FRENTE DE LOS APARATOS TÉCNICOS (se puede aprovechar cualquier diseño de Manuel Moral al respecto). El técnico estará sentado en medio de la pantalla y tras la mesa de mezclas.

"aquí me tenéis en plena faena para que todo salga a las mil maravillas. no es fácil, pero el esfuerzo merece la pena:"

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

Posición ON (policromático luminoso, completa visibilidad-legibilidad) de: Técnico frente a un mesa de control.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

La voz en off de Guglielmo dice:

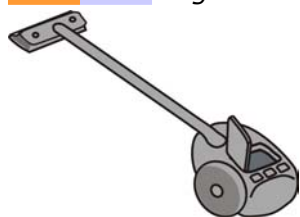
el personaje extiende uno de los brazos para señalar los instrumentos.

"- todo lo que me rodea cumple una misión importante y es necesario que conozca muy bien su funcionamiento"

VUELTA A POSICIÓN INICIAL

"lo primero que hago cada día al entrar en la sala de control es comprobar que todo funciona perfectamente.

por eso me siento frente a los aparatos y procuro que todos estén cerca de mí." coge una cinta de audio en la mano





"perdonad un momentito.... Voy a poner la cinta con la voz grabada del locutor para mezclarla con los demás elementos que componen el programa. esos elementos son: la música, los efectos especiales, el silencio..."

VUELTA A POSICIÓN INICIAL

"¿y qué me decís de la sala? es muy confortable y está muy preparada."

cada vez que describe un elemento, éste destaca de alguna forma (brillo, aumento de tamaño)

"por unos **altavoces** escuchamos lo que se comenta en el locutorio.

pero cuando se activa el micrófono de **la sala de control**, los altavoces dejan de sonar automáticamente, para evitar interferencias.

además, tenemos **luces rojas** que indican que se está emitiendo el programa... así es como avisamos también de que es mejor que nadie entre, porque pueden hacer ruidos inoportunos y molestos."

¿Qué vemos en la diapositiva final?

Posición ON (policromático luminoso, completa visibilidad-legibilidad) de todos los elementos:

Toda la escena

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

La voz en off de Guglielmo dice:

SE PONE LOS DEDOS EN EL LABIO PARA MANDAR CALLAR. EL TELÉFONO ENCIENDE ALGUNA LUCECITA Y SE ESCUCHA SONIDO DE RECEPCIÓN DE LLAMADA (suena un par de veces el sonido de un teléfono).

"bueno os dejo debo dar paso a una llamada telefónica.

espero que hayáis aprendido muchas cosas sobre este apasionante trabajo."

05 Actividad Encuentra las diferencias

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

El escenario

El fondo de la imagen será un color suave y uniforme.

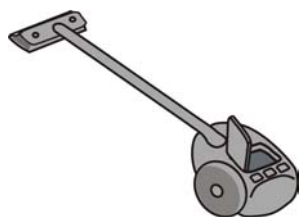
El escenario tendrá dos áreas definidas.

La parte izquierda donde se colocará la imagen de una sala de estudio y la parte derecha donde se pondrá la misma imagen pero con siete diferencias.

Las siete diferencias serán.

IMAGEN IZQUIERDA	IMAGEN DERECHA
En la mesa hay dos micrófonos.	En la mesa hay un micrófono.
El reloj marca las 10:00.	El reloj marca las 12:30.
En la foto se ve un grupo de personas.	En la foto se ve un perro.
En la estantería hay 6 archivadores.	En la estantería hay 5 archivadores.
El locutor que aparece tiene gafas.	El locutor que aparece NO tiene gafas.
La luz roja de emisión está encendida.	La luz roja de emisión NO está encendida.
Encima de la mesa hay un bolígrafo y papeles.	Encima de la mesa hay solamente papeles.

La gárgola aparecerá entre las dos imágenes de medio cuerpo en medio de las dos figuras. En la imagen se verá una mesa con papeles de guiones, un micrófono y bolígrafos. Las paredes tendrán un reloj, fotos y una estantería con archivadores. Habrá un locutor





sentado, con los guiones en la mano...

Si el usuario hace doble clic sobre la imagen vuelta de la izquierda ésta se mostrará durante 5 segundos, no pudiéndose interactuar en ese tiempo. Esta opción solamente se podrá realizar una vez.

La imagen de la izquierda aparecerá vuelta para que se vea claramente su contenido.

La imagen de la derecha aparecerá vuelta del revés. En el envés de esta imagen puede aparecer la forma de la puerta por donde se accedió a este ejercicio.

Cuando el usuario haga doble clic se emitirá un sonido. Se procurará que la imagen de la derecha tenga, al menos, 12 puntos cliqueables.

En el escenario anteriormente descrito irá apareciendo la gárgola elegida detrás de las dos imágenes una del derecho y otra del revés, 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 dará comienzo la actividad.

Dicho comienzo será la vuelta de la imagen de la izquierda hacia su envés y la imagen de la derecha hacia su imagen.

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

De forma visual mediante aparece de forma gradual el personaje elegido y se oye la voz del personaje ayuda con las indicaciones técnicas.

En el escenario anteriormente descrito irá apareciendo la gárgola elegida de pie suspendida en medio del escenario, de forma paulatina, a ser posible con la misma transición utilizada cuando fueron absorbidos de la pantalla anterior. Una vez que termina de visualizarse por completo aparecerá un reloj encima marcando tres minutos.

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

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

"uy uy uy... ¡ esto es todo un clásico de la magia ¡ si te has fijado bien en la imagen que apareció al principio, verás que es diferente a ésta que se muestra ahora, porque hay cosas que han desaparecido o cambiado para confundirnos. tienes que encontrar las diferencias: hay siete. cuando encuentres una, pincha sobre ella para marcarla y deshacer el entuerto."

¿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 30 segundos de inactividad.

La locución de la Bruja será:

"recuerda las diferencias que hay entre esta imagen y la que se volvió del revés. marca las diferencias haciendo clic en ellas."

Si vuelve a solicitar ayuda, la Bruja dará una pista:

"si no te acuerdas, haz doble clic sobre la imagen que está girada y presta mucha atención."

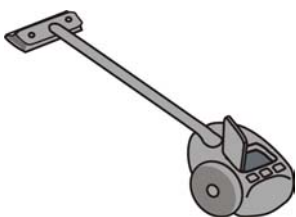
DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Juego e la diferencias.

¿Qué pasa y cómo funciona?

El ejercicio consistirá en descubrir las diferencias entre los dos dibujos. El usuario pinchará sobre una de los doce puntos calientes que hay en la imagen e la derecha. Cuando acierte la zona se rodeará con un círculo rojo.





El contador de tiempo y el contador de acierto y fallos estarán ocultos. La actividad se resolverá automáticamente cuando pase más de cinco minutos sin resolver el ejercicio o se halla fallado en cinco ocasiones. Cuando concluya el ejercicio se volverá al principio de la actividad para que el alumno/a la realice por sí mismo.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Cuando el usuario acierta el personaje (SIN-TONI) dará una vuelta de campana. De forma aleatoria saldrá una de las locuciones de acierto.

Las locuciones que se oirán serán:

"estupendo. esto marcha"

"muy bien"

"si sigues así habrás acabado muy pronto"

"yo no lo habría hecho mejor"

"me habían dicho que estabas en la onda, pero se han quedado cortos"

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

Cuando el usuario falle los botones que tiene por el cuerpo Sin-toni se caerán al suelo.

Las locuciones que se oirán serán:

"fíjate bien."

"otro fallo puede ser fatal"

"si sigues así, las fuerzas del mal ganarán"

"concéntrate y usa la lógica"

"no. no"

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando se resuelva correctamente.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando se han cometido 5 errores o han transcurrido 5 minutos sin que se hayan producido todos los aciertos:

Errores:5.

Segundos: 300

Como **refuerzo de resolución automática**, el personaje SIN-TONI, abatido dirá:

"sintonizando... te ayudo... éstas eran las diferencias que nos faltan por marcar"

SALIDA

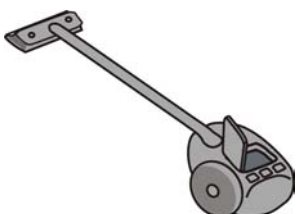
¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

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 ("Sala de estudio"), 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 ("Secuencia animada").





06 SABER MÁS *Sala de estudio*

TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

El personaje GUGLIELMO con su voz en off hará una breve introducción en la diapositiva con el **título** SALA DE ESTUDIO. La locución de presentación será:
"DESCUBRE LA MISIÓN DE LOS LOCUTORES EN LA SALA DE ESTUDIO DE ELLO DEPENDE EL ÉXITO DE UN BUEN PROGRAMA DE RADIO."

SALA DE ESTUDIO

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

ESCENARIO y PERSONAJES: UNA SALA DE ESTUDIO CON EL LOCUTOR SENTADO EN LA MESA (se puede aprovechar cualquier diseño de Manuel Moral al respecto o la misma imagen (retocada mínimamente) de la actividad), el locutor estará sentado en la mesa.
"AHORA QUE MI COMPAÑERO ESTÁ PINCHANDO LA MÚSICA PUEDO CONTAROS ALGO ACERCA DE LA LABOR QUE REALIZO EN LA EMISORA:

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

Posición ON (policromático luminoso, completa visibilidad-legibilidad) de:
Locutor frente a un mesa de estudio.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

La voz en off de Guglielmo dice:

el personaje extiende uno de los brazos Y CON UN DEDO PRUEBA SI EL MICRÓFONO VA. AQUÍ ES DONDE MI TRABAJO.

A VECES LO HAGO EN DIRECTO, DEL MICRÓFONO A LAS ONDAS.

OTRAS VECES GRABO LO QUE TENGO QUE DECIR, CORRIJO ALGUNOS FALLOS DE PRONUNCIACIÓN, Y LUEGO LO GRABO MEJOR PARA QUE LLEGUE A LOS OYENTES BIEN CLARITO..

VUELTA A POSICIÓN INICIAL.

SE VAN DESTACANDO LOS ELEMENTOS POR AUMENTO DE TAMAÑO, POR EJEMPLO.

EN **MESAS COMO ÉSTA** SE SIENTAN LOS LOCUTORES E INVITADOS.

OS ENSEÑARÉ UN TRUCO... CERCA DE LOS MICRÓFONOS NO DEBE COLOCARSE NINGÚN PAPEL, BOLÍGRAFO... NADA QUE PUEDA HACER EL MÁS MÍNIMO RUIDO... PORQUE SE OIRÁ CASI TAN FUERTE COMO LA PROPIA VOZ..

¿Qué vemos en la diapositiva final?

Posición ON (policromático luminoso, completa visibilidad-legibilidad) de todos los elementos:

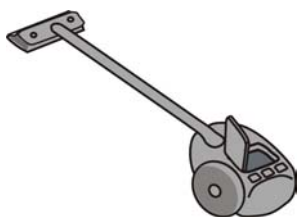
Toda la escena

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

La voz en off de Guglielmo dice:

vuelta a posición inicial. señala alrededor del estudio

la sala es muy sencilla, no hay muchas cosas, pero cumple una misión importantísima: la emisión de los programas radiofónicos.





BUENO, SILENCIO... QUE SE HA ENCENDIDO LA LUZ PARA DAR PASO A UNA LLAMADA TELEFÓNICA Y DEBO HABLAR CON EL RADIOOYENTE. NO OS OLVIDÉIS DE LOS PEQUEÑOS Y GRANDES SECRETOS QUE HABÉIS APRENDIDO...

07 Actividad *Pinchar y arrastrar*

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

El escenario

El fondo de la imagen será un color suave y uniforme.

El escenario tendrá dos áreas definidas. La parte de arriba, que ocupará $\frac{3}{4}$ de pantalla aproximadamente, donde estarán una serie de radios con unos rótulos moviéndose de forma irregular y aleatoria y la parte de abajo con la silueta de la imagen de arriba donde deberán ser colocadas las radios de forma correcta.

Los rótulos serán muy visibles mientras que el fondo aparecerá difuminado.

La parte de abajo tendrá la forma de la radio que aparece arriba y un cuadro (para poner el rótulo) arriba que aparecerán cuando sea correcta la respuesta. Todas las radios aparecerán unidas por un cable.

Las radios que aparecen tendrán cada una un rótulo identificativo.

Rótulos:

REUNIÓN PREVIA

PRE-GUIÓN

GUIÓN

LOCUCIÓN

LOCUCION UNIDAD MÓVIL

TÉCNICO

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

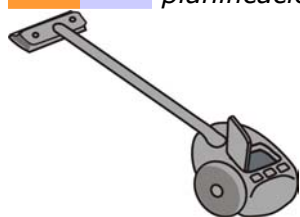
De forma visual mediante aparece de forma gradual el personaje elegido y se oye la voz del personaje ayuda con las indicaciones técnicas.

En el escenario anteriormente descrito irá apareciendo la gárgola elegida de pie suspendida en medio del escenario, de forma paulatina, a ser posible con la misma transición utilizada cuando fueron absorbidos de la pantalla anterior. Una vez que termina de visualizarse por completo aparecerá un reloj encima marcando tres minutos.

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

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

"¡pero bueno... esto es una locura...! cómo va a funcionar la radio si hasta las partes de la planificación de un programa se han desordenado y no paran de dar vueltas... venga, para





las radios locas pinchando en ellas y arrástralas para ordenarlas en la parte de abajo.”
¿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 30 segundos de inactividad.

La locución de la Bruja será:

"para las radios haciendo clic, y arrástralas hasta su lugar y orden correcto en la parte de abajo."

Si vuelve a solicitar ayuda, la Bruja dará una pista:

"la clave está en el rótulo que tiene cada radio. primero la planificación y después los profesionales"

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Pinchar y arrastrar..

¿Qué pasa y cómo funciona?

El ejercicio consistirá en seleccionar alguna de las imágenes que hay moviéndose en la parte de arriba y arrastrarlas hasta las siluetas de radio que hay en la parte de abajo.

Si la radio no es puesta en su lugar correcto ésta volverá a la parte superior.

Si es correcta desaparecerá de la parte superior.

Éste es el orden de la secuencia correcta, SILUETAS EN LA PARTE DE ABAJO DE IZQUIERDA A DERECHA:

REUNIÓN-PREVIA

PRE-GUIÓN

GUIÓN

LOCUCIÓN

LOCUCIÓN UNIDAD MÓVIL

TÉCNICO

El contador de tiempo y el contador de acierto y fallos estarán ocultos.

La actividad se resolverá automáticamente cuando pase más de cinco minutos sin resolver el ejercicio o se halla fallado en cinco ocasiones. Cuando concluya el ejercicio se volverá al principio de la actividad para que el alumno/a la realice por sí mismo.

Cuando el usuario haga clic se emitirá un sonido describiendo el rótulo y las radios pararán de dar vueltas durante un par de segundos hasta que seleccione una y la arrastre para colocarla en la parte de abajo. Si está mal el lugar donde se coloca, la radio vuelve a girar en la parte de arriba.

Éste es el orden de la secuencia correcta:

Cuando pincha en el rótulo REUNIÓN-PREVIA, se oirá la siguiente locución:

Reunión previa para planificar el guión.

Cuando pincha en el rótulo PRE-GUIÓN, se oirá la siguiente locución:

Escribir un guión previo al definitivo.

Cuando pincha en el rótulo GUIÓN, se oirá la siguiente locución:

Escribir el guión definitivo.

Cuando pincha en el rótulo LOCUCIÓN, se oirá la siguiente locución:

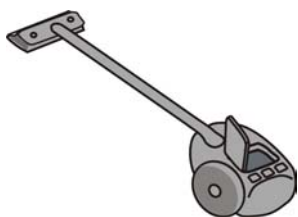
Grabar el texto del guión.

Cuando pincha en el rótulo LOCUCIÓN UNIDAD MÓVIL, se oirá la siguiente locución:

Grabar la voz del locutor de la unidad móvil con las últimas noticias

Cuando pincha en el rótulo TÉCNICO, se oirá la siguiente locución:

Trabajo final. El técnico coloca todos los elementos en su lugar para su emisión definitiva.





¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Quando el usuario acierta el personaje (SIN-TONI) dará una vuelta de campana. De forma aleatoria saldrá una de las locuciones de acierto.

Las locuciones que se oirán serán:

"estupendo. esto marcha"

"muy bien"

"si sigues así habrás acabado muy pronto"

"yo no lo habría hecho mejor"

"me habían dicho que estabas en la onda, pero se han quedado cortos"

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

Quando el usuario falle los botones que tiene por el cuerpo Sin-toni se caerán al suelo.

Las locuciones que se oirán serán:

"fíjate bien."

"otro fallo puede ser fatal"

"si sigues así, las fuerzas del mal ganarán"

"concéntrate y usa la lógica"

"no. no"

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Quando se resuelva correctamente.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Quando se han cometido 5 errores o han transcurrido 5 minutos sin que se hayan producido todos los aciertos:

Errores:5.

Segundos: 300

Como **refuerzo de resolución automática**, el personaje SIN-TONI, abatido dirá:

"¡IONDAS Y HERZIOS...! A VER... VAMOS A COLOCAR ESTAS RADIOS EN SU SITIO..."

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 ("Planificación de un programa 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 ("Secuencia animada").

08 SABER MÁS Planificación de un programa de radio

TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

El personaje GUGLIELMO con su voz en off hará una breve introducción en la diapositiva con el **título** PLANIFICACIÓN DE UN PROGRAMA DE RADIO. La locución de presentación





será:

"APRENDE COMO SE PLANIFICA UN PROGRAMA DE RADIO PARA SER GRABADO Y QUE TODO SALGA BIEN."

TÍTULO DEL SABER MÁS (RÓTULO+LOCUCIÓN)

PLANIFICACIÓN DE UN PROGRAMA DE RADIO

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

ESCENARIO y PERSONAJES: UNA EMISORA (se puede aprovechar cualquier diseño de Manuel Moral al respecto) en la que están todos los profesionales de la radio (igual: se pueden aprovechar personajes de segundo ciclo para "vestirlos" de profesionales... vale cualquiera, hombre o mujer), en sus posiciones habituales, y digamos que "a oscuras" (todo tiene un tono muy oscuro, o sólo se perciben las siluetas): Técnicos, locutores, productores, redactores, administrativos, relaciones públicas, director... Se puede utilizar la misma imagen que para la primera actividad.

"para hacer un programa de radio con calidad hay que planificarLO TODO PREVIAMENTE NO PUEDE DEJARSE NADA A LA SUERTE, Y MENOS SI EMITIMOS EN DIRECTO. por eso, lo primero es reunir a todos los profesionales implicados y planificar muy bien el programa.

cada grupo cumple una función:

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

Posición ON (policromático luminoso, completa visibilidad-legibilidad) de: Todos los profesionales de la radio

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

La voz en off de Guglielmo dice:

*Discriminación positiva sobre varios personajes del equipo DE **REDACCIÓN** una vez decidido en esta reunión de qué va a tratar el programa de radio nos ponemos manos a la obra para elaborar el pre-guión.*

Este pre-guión siempre tendrá un espacio para las posibles noticias de última hora.

Cuando sea definitivo confeccionaremos el guión final.

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

*Discriminación positiva sobre varios personajes del equipo DE **LOCUTORES** cuando LOS LOCUTORES RECIBIMOS el guión lo LEEMOS detenidamente. EN la sala de estudio LO VOLVEMOS A LEER, PROCURANDO dar el énfasis adecuado al texto.*

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

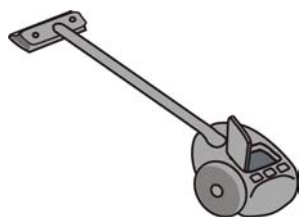
*Discriminación positiva sobre varios personajes del equipo DE LOCUTORES de **unidad móvil***

en busca de la "última hora", los locutores de la unidad móvil nos desplazamos hasta el mismo lugar de la noticia,. cuando ENCONTRAMOS algo de interés, contactamos con el técnico para que lo grabe.

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

*Discriminación positiva sobre varios personajes del **equipo técnico***

AQUÍ EMPIEZA NUESTRA LABOR. GRABAMOS EL PROGRAMA SEGÚN LO QUE DICE EL





GUIÓN FINAL, COMBINANDO las noticias, los anuncios, comentarios de archivo, efectos especiales y demás componentes que forman parte del programa.

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre GRUPO PERSONAJES DE **FUNCIONES VARIAS**

nuestras tareas son muy diversas: buscar información en archivos sonoros y bibliotecas para enriquecer y argumentar la noticia que damos; o atender a labores tan diferentes como: entrevistar a los implicados, buscar efectos de sonido y archivos del pasado, atender a peticiones relacionadas con el programa...

¿Qué vemos en la diapositiva final?

Posición ON (policromático luminoso, completa visibilidad-legibilidad) de todos los elementos:

Toda la escena

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

La voz en off de Guglielmo dice:

vuelta a posición inicial, locución final mientras se discrimina positivamente toda la escena, y se fijan los rótulos de "locutor", "técnico" y "unidad móvil" ect: como ves, nada queda al azar.

debemos estar atentos y cumplir nuestra tarea para que todo salga sin contratiempos.

09 Creación digital

Secuencia animada para enviar a otra persona.

¿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?

SECUENCIA ANIMADA PARA ENVIAR.

Se verá una radio colocándose los elementos más característicos (ANTENA BOTÓN DE SINTONÍA Y BOTÓN DE VOLUMEN) en su sitio, como si se estuviera acicalando y cuando termine comenzará a emitir ondas al aire. Al poco de empezar a emitir dichas ondas saldrá la frase que expresa el conocimiento general. Dicha frase a medida que se aleja de la radio se va difuminando en el aire. Una vez terminada dicha frase aparecerá como rótulo final.

Se reutilizará el material producido por PGAV para el OA: escenarios, fondos, objetos, personajes, etc.

A TRAVÉS DE LA RADIO NOS LLEGA EL CONOCIMIENTO.
NO PIERDAS LA ONDA.

"A TRAVÉS DE LA RADIO NOS LLEGA EL CONOCIMIENTO. NO PIERDAS LA ONDA."

¿Qué instrucciones se proporcionan?

Se les dará la oportunidad a los que interactúen de colocar diversos objetos de las anteriores actividades para personalizar su creación digital.

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

Con los botones de navegación que aparecen en la creación digital.

