



OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- 01 Comprender la importancia de la emisión fuera del estudio de radio.
- 02 Identificar los elementos más importantes de una sala de control y de estudio
- 03 Comprender el uso que se hace de aparatos que enriquecen los programas 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	Cuestionario.
02	Saber Más	Elementos externos a la emisora.
03	Actividad	Puzzle en tres D.
04	Saber Más	Sala de estudio.
05	Actividad	Juego del ahorcado.
06	Saber Más	Archivo.
07	Actividad	Memory.
08	Saber Más	Sala de control.
09	Creación digital	Salvapantallas.

SECUENCIACIÓN DE ACTIVIDADES

Lineal

Elección

00 INTRODUCCIÓN

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

El escenario El escenario será la fachada de un edificio de 2 plantas que representará una emisora de radio. En la primera planta, fuera en la calle, habrá aparcado un coche que será la unidad móvil. El automóvil tendrá en su lateral el logo de "Radio Chipi-Chupi" y en el techo una antena.

Un poco más a la derecha de la unidad móvil se situará la entrada al edificio; las puertas entreabiertas dejarán vislumbrar al fondo otra puerta cerrada con un rótulo en su frontal que pone archivo.

La segunda planta la ocupará un gran ventanal dividido por un tabique. Al lado izquierda se situará la sala de control con alguno de los aparatos más característicos (mesa de mezclas, ordenador sobremesa, pletina...) y a su derecha una mesa y un micrófono con un pequeño atril de sobremesa con un guión abierto parare presentar la sal de estudio.

En el tejado una antena de emisión, un cielo radiante y alegre completará la escena.

UNIDAD MÓVIL

SALA DE CONTROL

SALA DE ESTUDIO





ARCHIVO

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.

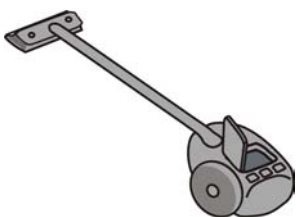
La bruja dirigiéndose al otro personaje elegido dirá: "en esta ocasión nos toca actuar de expertos... para eso tendremos que conocer la tecnología y recursos que se utilizan en la radio. tal vez tengamos suerte y hallemos las causas de las interferencias. imanos a la obra!

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: "tienes que hacer dos pasos. primero despliega los cuadros en blanco y a continuación haz clic sobre la palabra correcta. para terminar la actividad deben estar correctos todos los huecos"

La segunda posición de las zonas cliqueables para dar paso a las actividades serán las siguientes:

- Cuando pase el ratón sobre el coche (unidad móvil) de tubo de escape saldrá humo como si se pusiera en marcha. Aparecerá un rótulo con el nombre: UNIDAD MÓVIL.
- Cuando pase el ratón por la puerta con le rótulo Archivo la puerta de entreabrirá y se encenderá una luz en el interior que le dará misterio e incertidumbre. Aparecerá un rótulo con el nombre: ARCHIVO.
- Cuando pase el ratón sobre el ventanal correspondiente a Sala de Estudio (parte derecha) el guión que hay sobre el atril pasará una hoja y saldrán sílabas volando. Aparecerá un rótulo con el nombre: SALA DE ESTUDIO.
- Cuando pase el ratón sobre el ventanal correspondiente a la sala de control (parte izquierda) la mesa de mezclas comenzará a mover sus botones. Aparecerá un rótulo con el nombre: SALA DE CONTROL.





Rótulos:

UNIDAD MÓVIL

SALA DE CONTROL

SALA DE ESTUDIO

ARCHIVO

Si pasa sobre el rótulo UNIDAD MÓVIL:

Unidad móvil

Si pasa el rótulo SALA DE CONTROL:

Sala de control.

Si pasa el rótulo SALA DE ESTUDIO:

Sala de estudio.

Si pasa sobre el rótulo ARCHIVO:

Archivo.

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 pasa sobre el rótulo UNIDAD MÓVIL:

Elementos externos a la emisora

Si pasa el rótulo SALA DE CONTROL:

Elementos de la Sala de control.

Si pasa el rótulo SALA DE ESTUDIO:

Elementos de la sala de estudio.

Si pasa sobre el rótulo ARCHIVO:

Materiales que complementan las emisiones.

Si hace de nuevo clic en el OD 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).

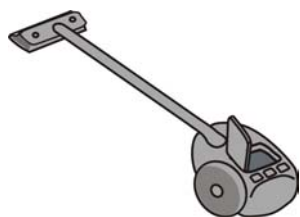
Puerta abriéndose donde los goznes chirrían.

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. Unidad móvil: objeto digital 01 (Cuestionario).
2. La sala de estudio: objeto digital 03 (puzzle).
3. Archivo: los instrumentos: objeto digital 05 (Juego del ahorcado).
4. La sala de control: objeto digital 07 (Memory).





01 Actividad Cuestionario

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

El escenario El fondo de la imagen tendrá dos áreas bien definidas, la de la parte izquierda que ocupará casi toda la pantalla en la que aparecerá un paisaje con unas montañas al fondo; a cada lado de las montañas habrá una antena de radio (las dos a la misma altura). Una carretera que de forma sinuosa atravesará el paisaje hasta llegar a primer plano donde se encontrará un estadio de fútbol.

En la parte derecha aparecerá el contador de tiempo marcando cuatro minutos (para cuenta atrás), debajo el contador de aciertos-errores además de los estipulados para el OD.

¿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:

"después de un corto viaje has llegado hasta aquí para transmitir una competición de atletismo.

todo está preparado para que nos narres lo que ocurre pero antes debes responder al cuestionario seleccionado"

¿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:

"tienes que hacer dos pasos. primero despliega los cuadros en blanco y a continuación haz clic sobre la palabra correcta.

para terminar la actividad deben estar correctos todos los huecos".

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

"si hablamos de unidad móvil piensa en objetos de cuatro ruedas y elementos básicos"

DESARROLLO

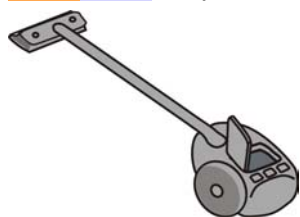
¿De qué tipo es la actividad?

Completar un cuestionario.

¿Qué pasa y cómo funciona?

El ejercicio consistirá en completar la frase que aparece desplegando un cuadro de lista con diferentes opciones. Primero el usuario deberá desplegar el cuadro y a continuación elegir la opción correcta. Cuando la elija ésta se quedará fija y así hasta completar todos los campos en blanco.

Una vez completadas todas las frases el personaje acierto-error aparecerá para decir su veredicto. En ese momento el reloj se parará y una vez terminada la locución volverán las respuestas incorrectas a ponerse en blanco y las correctas a quedarse de forma





permanente. Los campos incorrectos se pondrán en blanco y se activará la ayuda automáticamente (solamente si hay errores). Se contabilizarán, al mismo tiempo, los aciertos y fallos y seguirá el reloj su cuenta atrás.

Cuando todos los campos sean correctos se oirá el texto completo.

Descripción del escenario que se ha desplegado

Cuando la onda que ha salido de la antena izquierda ha llegado a la antena de la derecha se desplegará un pergamino con el siguiente texto (las respuestas a rellenar aparecerán en blanco aunque en este documento las pondré subrayadas para su mejor comprensión): "incorporar un pequeño estudio de radio en un coche para poder emitir las noticias que se producen fuera de la emisora se denomina transmitir desde una unidad móvil.

se compone de todos los elementos básicos necesarios para hacer un programa de radio. lo que más llama la atención es el radioteléfono utilizado para recibir las indicaciones desde el estudio e intercambiar opiniones con el locutor y el técnico.

el equipo se coloca en la parte del acompañante justo en el salpicadero para ser manipulado por la persona encargada"

Los campos tendrán las siguientes opciones (subrayada la correcta)

Campo 1: COCHE, BICICLETA, MOCHILA.

Campo 2: UNIDAD INMÓVIL, UNIDAD MÓVIL, UNIDAD DUAL.

Campo 3: DE COLOR ROJO, BÁSICOS, AL COMPLETO.

Campo 4: TAMBOR, VOLANTE, RADIOTELEFONO.

Campo 5: ESTADIO, ESTUDIO, ESPACIO.

Campo 6: ACOMPAÑANTE, CONDUCTOR, TRASERA.

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

¿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:

"eres un crac"

"sencillamente perfecto"

"yo no lo hubiese hecho mejor"

"¡qué monstruo!"

"eso ha estado genial"

¿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:

"eso se puede mejorar."

"tú puedes, ánimo"

"la próxima vez seguro que sale"

"tómame tu tiempo"

"te ha faltado el canto de un euro"

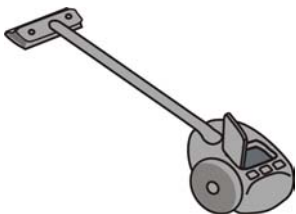
¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando se resuelva correctamente.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando se han cometido 8 errores o han transcurrido 4 minutos sin que se hayan producido todos los aciertos:

Errores:8.





Segundos: 240

Como **refuerzo de resolución automática**, el personaje SIN-TONI, abatido dirá: "ha faltado poco. no podemos bajar la guardia ni desanimarnos"

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 ("Elementos externos a la emisora"), 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 ("Salvapantallas").

02 SABER MÁS Elementos externos a la emisora

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** ELEMENTOS EXTERNOS A LA EMISORA. La locución de presentación será: "estate atento y escucha cómo y cuáles son los elementos externos de una emisora que ayudan a transmitir las noticias desde el exterior."

TÍTULO DEL SABER MÁS (RÓTULO+LOCUCIÓN)

ELEMENTOS EXTERNOS A LA EMISORA

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

ESCENARIO y PERSONAJES: Se verá parte del fondo de la actividad anteriormente resuelta y del estadio con la unidad móvil en primer plano. La puerta del coche estará abierta para dejar ver en el salpicadero los instrumentos para emitir las noticias.

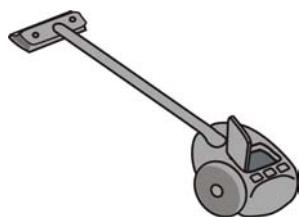
Las discriminaciones positivas se harán aumentando un poco el tamaño de la zona descrita.

"cuando has hecho el ejercicio has aprendido en qué consiste la unidad móvil en radio, pero debes saber que existen otros elementos externos a la emisora:

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

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

Parte del fondo de la actividad.





¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

La voz en off de Guglielmo dice:

Discriminación positiva sobre los instrumentos del salpicadero del coche al completar la actividad hemos podido ver la posibilidad de emitir noticias en tiempo real que ocurren fuera de la emisora.

lo más importante que debe llevar esta unidad móvil, además de los elementos básicos (micrófono, radioteléfono, mezclador...) en el salpicadero de la parte del acompañante, es un receptor de auto-radio que se utiliza para comprobar que la emisión sea correcta. todas las señales que se emiten desde aquí son enviadas a través de la antena que lleva el coche en el techo a los ESTUDIOS centrales.

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre el estadio

las emisoras más importantes suelen tener instaladas líneas fijas en los estadios deportivos, salas de conciertos, instituciones como el congreso, etc.

este tipo de líneas se denominan líneas microfónicas. son líneas de teléfono como las que tenemos en casa pero no tienen aparato sino que se conectan a un equipo mínimo (micrófono, auriculares y un amplificador) para poder transmitir cuando sea preciso. hoy día se utiliza en dichos lugares la fibra óptica. reduce considerablemente los ruidos y aumenta la calidad del sonido generado.

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre antenas en la montaña

cuando transmitimos desde lugares lejanos o de DIFÍCIL acceso y no hay líneas fijas tenemos que hacer uso de una pequeña antena de emisión de escasa potencia.

para resolver el problema se colocan antenas intermedias llamadas repetidores. como su nombre indica reciben y emiten el sonido, o bien hacia otro repetidor, o bien hacia la emisora.

imaginaos una carrera de relevos donde el testigo es el sonido emitido y los corredores los diferentes postes repetidores...

¿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:

Cuanto hemos aprendido de las emisiones fuera de la emisora.

03 Actividad Puzzle en 3d

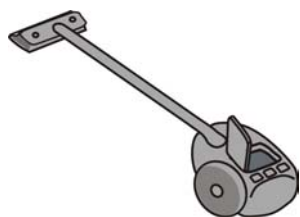
ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

El escenario En la parte izquierda ocupando las 4/5 partes de la pantalla, el fondo del escenario será la imagen, mínimamente retocada, utilizada para la actividad de las diferencias (nº 3) correspondiente a g_hb02_1000vf.

Sobre él aparecerán 9 figuras geométricas (cubos) formando un cuadrado de 3 x 3 piezas.

La imagen formada para que se visualice antes de comenzar la actividad será la de una sala de estudio con paredes y techo acolchada para evitar ruidos y un doble vidrio que





separa la estancia de la sala de control. Los elementos que de forma aislada deberán resolver los usuarios (unos altavoces, un micrófono, un intercomunicador, luces rojas y un ordenador de sobre mesa).

En la parte derecha, ocupando una quinta parte, de arriba abajo aparecerán el contador de tiempo (marcando seis minutos para su cuenta atrás) y debajo la silueta en negro de los seis aparatos que deben completar. Dichos aparatos aparecerán cuando se complete esa cara del puzle.

Se aconseja, en las piezas del puzle, cambiar de color los fondos si la figura que sale no ocupa todos los cuadrados y así ayudar al usuario con dichos cuadrados.

Descripción de los objetos del escenario

El cubo tendrá 6 imágenes diferentes, una por cada cara:

- *La imagen del estudio que aparece al cargar la actividad.*
- *Altavoces.*
- *Micrófono.*
- *Intercomunicador.*
- *Luces rojas.*
- *Ordenador de sobremesa.*

Rótulos:

Cada imagen tendrá su correspondiente rótulo identificativo abajo en la imagen.

MATERIAL ABSORVENTE (correspondiente a la imagen del estudio)

ALTAVOCES

MICRÓFONO

INTERCOMUNICADOR

LUCES ROJAS

ORDENADOR

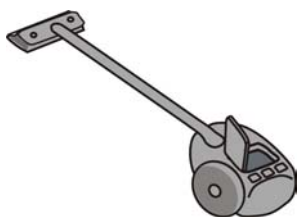
¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

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:*





"nos ENCONTRAMOS ante un puzzle de 6 imágenes diferentes, una por cada cara del dado. para hacerlo bien debes pinchar sobre las caras y formar las seis imágenes. si no sabes las que te faltan tan solo debes mirar las luces apagadas de la derecha. ¡vamos compañero!. comencemos a la tarea. "

¿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:

"debes hacer clic sobre cada cubo hasta que aparezca la cara correspondiente a la imagen que hayas decidido realizar."

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

"las caras a completar son: imagen de la sala de estudio, altavoces, micrófono, intercomunicador, luces rojas y ordenador"

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Puzzle 3d.

¿Qué pasa y cómo funciona?

Una vez dicha la locución de la bruja, la imagen se desordenará en las diferentes piezas del puzzle y el usuario deberá hacer clic sobre las caras de los diferentes cubos para realizar los 6 puzzles.

Cuando se complete una de las figuras desaparecerán los cubos para convertirse en una sola imagen y saldrá el personaje acierto error.

A continuación se encenderá a su derecha el rótulo e imagen correspondiente.

Se considerará fallo si vuelve el alumno/a a realizar una de las caras ya superadas.

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

¿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:

"eres un crac"

"sencillamente perfecto"

"yo no lo hubiese hecho mejor"

"¡qué monstruo!"

"eso ha estado genial"

¿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:

"eso se puede mejorar."

"tú puedes, ánimo"

"la próxima vez seguro que sale"

"tómame tu tiempo"

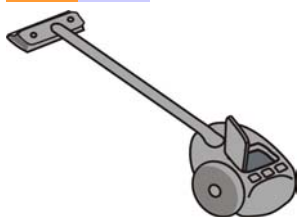
"te ha faltado el canto de un euro"

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando se resuelva correctamente.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando se han cometido 2 errores o han transcurrido 6 minutos sin que se hayan



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 (tecnología).



producido todos los aciertos:

Errores:2.

Segundos: 360.

Como **refuerzo de resolución automática**, el personaje SIN-TONI, abatido dirá: "nuestra pericia se ha visto desbordada por otras cuestiones que aún escapan a nuestra influencia. fíjate en las imágenes que nos ha faltado para superar la prueba"

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 ("Salvapantallas").

04 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** ELEMENTOS EXTERNOS A LA EMISORA. La locución de presentación será: "una sala de estudio es un lugar sobrio y minimalista pero muy importante. entiende la importancia de cada elemento..."

TÍTULO DEL SABER MÁS (RÓTULO+LOCUCIÓN)

SALA DE ESTUDIO

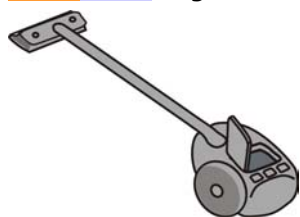
Consta de una DIAPOSITIVA EN LA QUE VAN APARECIENDO LOS SIGUIENTES ELEMENTOS:

ESCENARIO y PERSONAJES: El fondo de la imagen será un color suave con un degradado lineal con otro color que sea del mismo tono.

Sobre ese fondo aparece la imagen correspondiente a la sala de estudio que mostrábamos al comienzo de esta actividad

"la sala de estudio como podéis observar es una habitación donde se cuidan dos aspectos importantes. por un lado evitar que se puedan escuchar ruidos provenientes del exterior, para ello las puertas son dobles y tanto ellas como el cristal que la separa con la sala de control son de especial grosor. por otro lado, impedir la reverberación del sonido interior, para ello paredes, suelo y techo se recubren de material ABSORBENTE.

según las dimensiones de la sala y de mayor a menor tamaño podemos clasificarlas en





estudio, locutorio o cabina.”

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

Posición ON (policromático luminoso, completa visibilidad-legibilidad) de: Parte del fondo de la actividad.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

La voz en off de Guglielmo dice:

(Se produce una transición entre esa imagen, permaneciendo el mismo fondo y las siguientes que aparecerán con esta disposición. Se visualizarán en forma de X las cinco imágenes restantes del puzzle; arriba a la izquierda la imagen correspondiente al altavoz, arriba a la derecha la imagen correspondiente a la luz roja, en el centro se colocará la imagen el micrófono, abajo a la izquierda la imagen correspondiente al intercomunicador y a su derecha la imagen que representa el ordenador.

La discriminación positiva consistirá en aumentar un poco el tamaño del recuadro y rodearlo de un halo del mismo color que en el ejercicio.)

Discriminación positiva sobre el altavoz

"soy el único contacto acústico con el exterior de la sala. en este caso con la sala de control y escuchar así lo que se está emitiendo fuera de mis cuatro paredes como pueden ser las intervenciones en directo desde el exterior o la música que se pone durante mis pausas.

soy de gran utilidad porque así no se pierde el hilo de lo que se está radiando y evitamos que los comentarios que se hagan no desentonen”.

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre la luz roja

"atención, por favor... silencio... entramos en antena, evitemos hacer ruidos que entorpezcan la audición, todo eso indico cuando me enciendo.

ingrata tarea la mía porque parece que estoy regañando todo el rato a todo el mundo y en realidad no es así. lo ÚNICO que hago es avisar para que todo salga bien.

tengo dos hermanas gemelas, que hacen exactamente lo mismo que yo, una colocada en la puerta por la parte exterior y otra en la sala de control.”

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre MICRÓFONO

"fii, fii (soplando)... si, si... probando. soy el micrófono a través de mi envío la voz el locutor hasta la sala de control y no solamente eso sino que además en la base tengo un pequeño INTERRUPTOR para poder cortar la voz del parlanchín altavoz y al mismo tiempo encender la luz roja para que haya silencio en la sala.”

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre intercomunicador

"como mi nombre indica comunico a través de una línea interna al locutor y al técnico, que... ¿para qué sirve dicha comunicación?... pues IMAGÍNADE si hay un imprevisto que no está en el guión y se tiene que corregir sobre la marcha, pues ahí estoy yo.”

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre ordenador

"soy el último en incorporarme al equipo pero no por eso mi función es menor.

A través de mi pantalla doy la opción de "tener a mano" mucha información de última hora a través de internet o almacenada en mi disco duro para complementar y enriquecer el guión.

no me extiendo más porque dentro de los medios de comunicación social tengo un apartado solito para mí.”





¿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:

Seguimos aprendiendo de la sala de estudio.

05 Actividad Juego del ahorcado

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

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

En la pantalla aparecerá un compact-disc, a su lado un recuadro con un rótulo arriba con la palabra definición. Debajo aparecerán tantas rayas como letras tenga la definición a su lado un botón con la palabra siguiente y debajo un espacio para que aparezcan las letras que hemos seleccionado mediante el teclado.

El reloj estará (si no está establecido de otra manera) en la parte superior izquierda marcando 5 minutos y en la esquina superior derecha el contador acierto-error.

En la parte derecha, cinco círculos de color gris, uno por cada definición. Que cambiarán de color cuando esté completado

¿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:

"te presento el juego del ahorcado para que aciertes las definiciones que aparecerán a continuación. debes pulsar las letras del teclado para acertar la palabra escondida. si alguna te resulta difícil puedes pasar a la siguiente sin olvidar que las tienes que realizar todas. también puedes pinchar sobre los círculos con la definición no completada."

¿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:

"comienza por las vocales y las letras más usadas como por ejemplo la c."

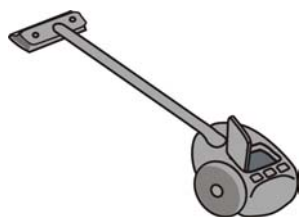
Si vuelve a solicitar ayuda, la Bruja dará una pista:

"dos de las cinco palabras acaban en teca"

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Juego del ahorcado.





¿Qué pasa y cómo funciona?

Cuando salga la primera definición el usuario pulsará sobre el teclado para elegir la letra. Dicha letra parecerá en el recuadro inferior para orientar sobre las que ya se hayan pinchado.

Las letras acertadas, además de aparecer en el recuadro inferior se colocarán en su lugar correspondiente, en mayúscula en la palabra a descubrir.

Cada vez que el usuario no acierte una letra el compact-disc comenzará a romperse y se oirá un ruido en forma de crujido. Cuando no acierte 5 veces en total, dentro del mismo ejercicio, el disco terminará de romperse en muchos pedazos y se oirá el sonido de ruptura de cristales. Cuando se rompa se pasará automáticamente a la siguiente definición dejando esa para el final.

Si acierta la palabra escondida se "encenderá" el círculo correspondiente según el orden de aparición. Se dará la opción al usuario de pulsar sobre los círculos para volver a desplegar la definición y poder completarla.

Descripción del escenario que se ha desplegado

Las definiciones que aparecerán serán las siguientes (la respuesta está en mayúscula):

- FONOTECA: Lugar donde se guardan programas anteriormente emitidos.
- DISCOTECA: Colección de discos para su consulta y audición.
- ARCHIVO: Lugar donde se guardan libros y archivos sonoros de forma ordenada.
- COMPACT-DISC: Disco de música o datos, de pequeño tamaño, que está grabado y se reproduce por láser.
- DISCO: Objeto plano en forma de círculo en el que se graban sonidos que luego se reproducen en un tocadiscos.

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

Sonido de crujido cuando falla y se está rompiendo el compact-disc.

Sonido de estallido de cristales cuando se rompe definitivamente el compact-disc.

¿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:

"eres un crac"

"sencillamente perfecto"

"yo no lo hubiese hecho mejor"

"¡qué monstruo!"

"eso ha estado genial"

¿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:

"eso se puede mejorar."

"tú puedes, ánimo"

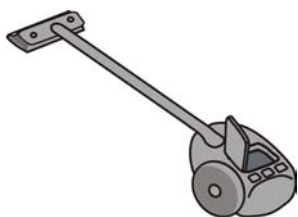
"la próxima vez seguro que sale"

"tómame tu tiempo"

"te ha faltado el canto de un euro"

¿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 (tecnología).



¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando se han cometido 50 errores o han transcurrido 5 minutos sin que se hayan producido todos los aciertos:

Errores: 50.

Segundos: 300.

Como **refuerzo de resolución automática**, el personaje SIN-TONI, abatido dirá: "no todo se ha perdido. estoy segura que la próxima vez no fallaremos"

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 ("Archivo"), 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 ("Salvapantallas").

06 SABER MÁS Archivo

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** ELEMENTOS EXTERNOS A LA EMISORA. La locución de presentación será: "en un cuarto tan pequeño y apartado cuanta historia y documentación guardada."

TÍTULO DEL SABER MÁS (RÓTULO+LOCUCIÓN)

ARCHIVO

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

ESCENARIO y PERSONAJES: El fondo de la diapositiva será una estantería con libros, cd's, casetes, discos perfectamente ordenados.

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

Posición ON (policromático luminoso, completa visibilidad-legibilidad) de: Parte del fondo de la actividad.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

La voz en off de Guglielmo dice:

(Se produce una transición entre esa imagen, permaneciendo el mismo fondo y las siguientes que aparecerán con esta disposición. Se visualizarán en forma de X las cinco imágenes restantes del puzzle; arriba a la izquierda la imagen correspondiente al altavoz, arriba a la derecha la imagen correspondiente a la luz roja, en el centro se colocará la

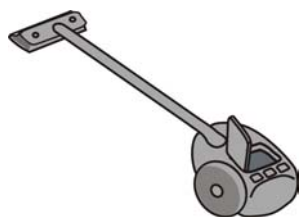




imagen el micrófono, abajo a la izquierda la imagen correspondiente al intercomunicador y a su derecha la imagen que representa el ordenador.

La discriminación positiva consistirá en aumentar un poco el tamaño del recuadro y rodearlo de un halo del mismo color que en el ejercicio.)

Discriminación positiva sobre Guglielmo

en las emisoras existe una habitación destinada a guardar material gráfico y sonoro para, en un momento dado, completar o recordar algún que otro programa.

por un lado tendremos los guiones y libros con temas específicos de radio por si SURGE una duda se pueda rápidamente aclarar.

los dos tipos de registros sonoros que guardan los ARCHIVOS y se denominan fonoteca y discoteca. la fonoteca guarda los programas realizados por la propia emisora ya emitidos y que por su valor documental se ha considerado interesante guardar, por ejemplo, entrevistas a líderes, conciertos en vivo, programas monográficos que con el tiempo se convertirán en documentos históricos.

la discoteca guarda la música que sale al mercado y que se escucha en la emisora para entretener a la audiencia.

si TUVIÉSEMOS que definir con un slogan qué es un archivo dentro de una emisora podríamos decir, sin lugar a equivocarnos, "poco espacio pero mucha información".

¿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:

Un poco sobre este cuarto tan interesante.

07 Actividad *Memory*

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

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

En la pantalla aparecerán 12 rectángulos a modo de cartas. En el reverso el logotipo de Radio Chipi-Chupi.

Arriba en la parte superior derecha el reloj marcando cinco minutos para comenzar su cuenta atrás y debajo el contador acierto-error.

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

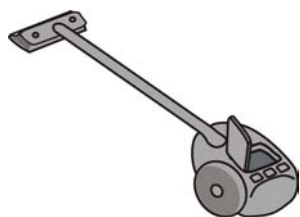
De forma visual mediante aparece de forma gradual el personaje elegido y se oye la voz del personaje ayuda con las indicaciones técnicas.

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:*

"este no es el típico juego de memoria. presta atención: cuando aciertes una pareja debes





recordar donde está porque para adivinar la siguiente debes pinchar primero sobre las acertadas y en el mismo orden en el que las has adivinado. ¡suerte y adelante!”

¿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:

“para completar el ejercicio debes MANTENER el orden en el que vas acertando las parejas, como ves aunque la aciertes se vuelven nuevamente. para seguir debe hacer clic primeramente sobre las acertadas y en el mismo orden si hay más de una pareja y luego elije otras dos cartas nuevas.”

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

“si no entiendes como se juega pincha sobre la bruja”

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Memory.

¿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 correcto las imágenes se darán la vuelta pero deben mantener el orden en el que se van acertando. Por ejemplo: tengo dos parejas acertadas y voy a hacer una tercera, debo descubrir nuevamente la primera y segunda pareja en el orden en el que las fui descubriendo y luego pinchar en otras dos cartas para hacer una nueva pareja.

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

Se pueden aprovechar las imágenes de otros OD mínimamente retocados para representar los diferente instrumentos.

Las imágenes que aparecen en las cartas tendrán su nombre dentro de ella abajo en el centro...

Las imágenes de las seis cartas a aparecer serán:

- Mesa de Mezclas. Rótulo dentro de la carta: MESA DE MEZCLAS.
- Auriculares. Rótulo dentro de la carta: AURICULARES.
- Amplificador. Rótulo dentro de la carta: AMPLIFICADOR.
- Equipo de música. Rótulo dentro de la carta: EQUIPO DE MÚSICA.
- Teléfono. Rótulo dentro de la carta: TELÉFONO.
- Ordenador. Rótulo dentro de la carta: ORDENADOR.

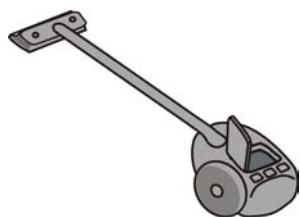
Cuando se descubra una pareja se oirá el nombre del instrumento acertado.

MESA DE MEZCLAS

AURICULARES

AMPLIFICADOR

EQUIPO DE MÚSICA





TELÉFONO

ORDENADOR

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

¿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:

"eres un crac"

"sencillamente perfecto"

"yo no lo hubiese hecho mejor"

"¡qué monstruo!"

"eso ha estado genial"

¿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:

"eso se puede mejorar."

"tú puedes, ánimo"

"la próxima vez seguro que sale"

"tómame tu tiempo"

"te ha faltado el canto de un euro"

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando se resuelva correctamente.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando se han cometido 50 errores o han transcurrido 4 minutos sin que se hayan producido todos los aciertos:

Errores: 50.

Segundos: 240.

Como **refuerzo de resolución automática**, el personaje SIN-TONI, abatido dirá: "no todo se ha perdido. estoy segura que la próxima vez no fallaremos"

SALIDA

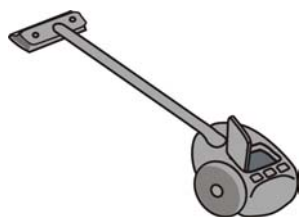
¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

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 ("Salvapantallas").





08 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** ELEMENTOS EXTERNOS A LA EMISORA. La locución de presentación será: "la sala de control es un laboratorio de sonido muy sofisticado."

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 EMISORA El fondo será una sala de control (se puede aprovechar cualquier diseño de Manuel Moral al respecto). En primer plano las seis cartas formando dos filas.

La discriminación positiva consistirá en aumentar el tamaño de la carta y rodearla de un color primaria para destacarla del fondo.

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

Posición ON (policromático luminoso, completa visibilidad-legibilidad) de: Parte del fondo de la actividad.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

La voz en off de Guglielmo dice:

(Se produce una transición entre esa imagen, permaneciendo el mismo fondo y las siguientes que aparecerán con esta disposición. Se visualizarán en forma de X las cinco imágenes restantes del puzzle; arriba a la izquierda la imagen correspondiente al altavoz, arriba a la derecha la imagen correspondiente a la luz roja, en el centro se colocará la imagen el micrófono, abajo a la izquierda la imagen correspondiente al intercomunicador y a su derecha la imagen que representa el ordenador.

La discriminación positiva consistirá en aumentar un poco el tamaño del recuadro y rodearlo de un halo del mismo color que en el ejercicio.)

Discriminación positiva sobre el altavoz

"soy el único contacto acústico con el exterior de la sala. en este caso con la sala de control y escuchar así lo que se está emitiendo fuera de mis cuatro paredes como pueden ser las intervenciones en directo desde el exterior o la música que se pone durante mis pausas.

soy de gran utilidad porque así no se pierde el hilo de lo que se está radiando y evitamos que los comentarios que se hagan no desentonen".

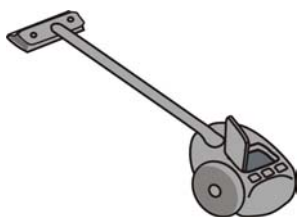
VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre la luz roja

"atención, por favor... silencio... entramos en antena, evitemos hacer ruidos que entorpezcan la audición, todo eso indico cuando me enciendo.

ingrata tarea la mía porque parece que estoy regañando todo el rato a todo el mundo y en realidad no es así. lo ÚNICO que hago es avisar para que todo salga bien.

tengo dos hermanas gemelas, que hacen exactamente lo mismo que yo, una colocada en la puerta por la parte exterior y otra en la sala de control."



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 (tecnología).



VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre MICRÓFONO

"fiu, fiu (soplando)... si, si... probando. soy el micrófono a través de mi envío la voz el locutor hasta la sala de control y no solamente eso sino que además en la base tengo un pequeño INTERRUPTOR para poder cortar la voz del parlanchín altavoz y al mismo tiempo encender la luz roja para que haya silencio en la sala."

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre intercomunicador

"como mi nombre indica comunico a través de una línea interna al locutor y al técnico, que... ¿para qué sirve dicha comunicación?... pues IMAGÍNATE si hay un imprevisto que no está en el guión y se tiene que corregir sobre la marcha, pues ahí estoy yo."

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre ordenador

"soy el último en incorporarme al equipo pero no por eso mi función es menor.

A través de mi pantalla doy la opción de "tener a mano" mucha información de última hora a través de internet o almacenada en mi disco duro para complementar y enriquecer el guión.

no me extiendo más porque dentro de los medios de comunicación social tengo un apartado solito para mí."

¿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:

Seguimos aprendiendo de la sala de control.

09 Creación digital Salvapantallas.

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

Salvapantallas.

¿A qué materiales se da acceso para su elaboración?

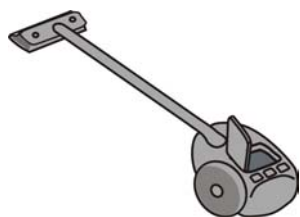
SALVAPANTALLAS.

Se verá la imagen del escenario que se utilizó para la actividad correspondiente a la Unidad Móvil. El coche estará en primer plano junto al estadio y entre las dos antenas saldrá la frase a modo de scroll. Se tendrá en cuenta las diferentes dimensiones de la pantalla.

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

* El Mercaprenda incluirá el código de evaluación a modo de código de barras.

LA TECNOLOGÍA ACERCA LA INFORMACIÓN.
ESCUCHA LA RADIO.



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 (tecnología).



"LA TECNOLOGÍA ACERCA LA INFORMACIÓN. ESCUCHA LA RADIO."

¿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.

