



OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- 01 Aprender las funciones que realizan los profesionales de la radio.
- 02 Conocer los elementos que forman parte de la sala de control y la sala de estudio.
- 03 Comprender la importancia que tiene cada profesional en el desempeño de su tarea.
- 04 Reconocer los principales instrumentos que se usan en la emisora de radio.

ESTRUCTURA

00	Introducción	
01	Actividad	Sobre un plano alzado colocar cada personaje en su sitio.
02	Saber Más	Organización de una emisora de radio.
03	Actividad	Unir mediante flechas los profesionales implicados con los elementos característicos que los identifique.
04	Saber Más	Los profesionales de la radio.
05	Actividad	Sopa de letras de los principales instrumentos de la emisora de radio.
06	Saber Más	Elementos para emitir: los instrumentos.
07	Actividad	Crucigrama de los elementos de la sala de estudio.
08	Saber Más	Organización de la sala de estudio.
09	Actividad	Montar una sala de control de entre cuatro elementos randomizados que nos pida el personaje seleccionado.
10	Saber Más	Sala de control
11	Simulador	La emisora de radio.

SECUENCIACIÓN DE ACTIVIDADES

Lineal

Elección

00 INTRODUCCIÓN

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

El escenario, una vez seleccionado, es una sala de estudio.

En la sala habrá una mesa circular de gran tamaño y sobre ella 5 aparatos de radio con un rótulo cada uno.

Sentado a un lado de la mesa aparecerá Daniel, nuestro personaje, para presentar las actividades a realizar y al otro el personaje elegido.

Cada aparato de radio representa una actividad: Organización; profesionales, instrumentos, sala de control y sala de estudio.

El **personaje** Daniel actúa como vínculo entre **usuari@** y **escena**: es un chico de uno 11 años que parece conocer bien los lugares que visitamos.

Usuari@ puede estar representado en la introducción por un personaje de su elección.

DESARROLLO

¿Qué pasa?

La voz de Daniel será la encargada de introducir las diferentes actividades. Su voz tendrá un tono normal usando, a ser posible, una entonación jovial, juvenil y cómplice con el personaje elegido. Debe transmitir la seguridad de que entre los dos lo pueden conseguir. El personaje elegido mantendrá una actitud de igual a igual y una expresión atenta y





cómplice con lo que narra Daniel.

En el escenario anteriormente descrito irán apareciendo los dos personajes (Daniel y el personaje elegido) sentados detrás de la mesa, uno a cada lado.

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

Daniel dirigiéndose al otro personaje elegido dirá: "POR FIN LLEGAMOS A NUESTRO DESTINO. AHORA ES TU TURNO. DEBES EXPLORAR LAS DIFERENTES RADIOS PARA CONOCER A FONDO EL FUNCIONAMIENTO DE UNA EMISORA. EN NUESTRAS MANOS ESTÁ EL DESCUBRIR LOS ENIGMAS DEL PLANETA MARCONIX".

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 ELEGIR UNA DE LAS RADIOS PARA EMPEZAR A INVESTIGAR LOS MISTERIOS QUE ACECHAN DETRÁS DE LAS ONDAS."

En cuanto a la interacción del usuari@ con la pantalla cada vez que pase el ratón por una de las radios se escuchará un sonido corto parecido al que se produce cuando se sintoniza una frecuencia determinada de radio a la vez que aparecerá los rótulos orientativos.

La segunda posición cuando se pincha en una de las radios será: se pondrán unas líneas alrededor del altavoz como si estuvieran emitiendo y el rótulo cambiará de color.

Se locutará según rótulo correspondiente:

Si pasa sobre la radio con el rótulo ORGANIZACIÓN:

Organización de una emisora.

Si pasa sobre la radio con el rótulo PROFESIONALES:

Profesionales de la radio.

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

La sala de estudio.

Si pasa sobre la radio con el rótulo INSTRUMENTOS:

Aparatos de una emisora.

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

La sala de control.

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

SALIDA

¿Cómo avanzamos?

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

1. Organización de una emisora de radio: objeto digital 01 (Sobre un plano alzado colocar cada personaje en su sitio).

2. Los profesionales de la radio: objeto digital 03 (Unir mediante flechas los profesionales implicados con los elementos característicos que los identifique).

3. Elementos para emitir: los instrumentos: objeto digital 05 (Sopa de letras de los principales instrumentos de la emisora de radio).

4. Organización de una sala de estudio: objeto digital 07 (Crucigrama de los elementos de la sala de estudio).

5. La sala de control: objeto digital 07 (Montar una sala de control de entre cuatro elementos randomizados que nos pida el personaje seleccionado).





01 Actividad Sobre un plano alzado colocar cada personaje en su sitio

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

El escenario está dividido en dos partes bien diferenciadas. Cuatro quintas partes del mismo estará ocupada, en su parte izquierda, con la figura de un plano de una emisora de radio imaginaria; el fondo de los habitáculos estará en blanco.

Los elementos principales (habitáculos) que deben aparecer en esta parte izquierda son: una habitación para la sala de control unida por un tabique acristalado con la sala de estudio, un vestíbulo o recepción, un despacho de dirección, sala de juntas o reuniones, sala de archivo sonoro y biblioteca y, por último, sala de entrevistas.

La quinta parte que falta en la parte derecha de la pantalla estará destinada a mostrar las caras de los diferentes profesionales con un rótulo debajo que los identifique y, en alguno de ellos, aparecerá algún elemento que lo caracterice.

Los profesionales que deben aparecer son: locutor de radio (rótulo: locutor/a), irá vestido de manera informal, joven, con un micrófono en la mano. El técnico (rótulo: técnico de radio), tendrá unos cascos de sonido alrededor del cuello. Director (rótulo: director/a), aspecto de persona madura entre 40-50 años, bigote y gafas, con corbata y chaqueta. Recepcionista (rótulo: recepcionista), tendrá un auricular de teléfono en la oreja.

Reportero (rótulo: reportero/a), llevará un bloc de notas para tomar apuntes. Coordinador del programa (rótulo: coordinador/a), aspecto joven, jovial y vitalista. Encargado del archivo (rótulo: encargado/a de archivo), tendrá "cara de empollón".

Cuando se despliegue la pantalla para el comienzo del ejercicio aparecerán solamente tres caras de forma aleatoria de entre las siete que hay.

¿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.

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

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

" me oyes.. estamos al borde del colapso radiofónico debido a un ataque de ondas desconocidas. tu misión: colocar a cada profesional en su puesto de trabajo para que podamos empezar nuestra investigación. cuídate del tiempo, nuestro peor enemigo".

¿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 40 segundos de inactividad.

La locución de Daniel será:

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

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Pinchar y arrastrar.

¿Qué pasa y cómo funciona?

El ejercicio consistirá en seleccionar con un clic la imagen de uno de los profesionales que aparecen en la parte derecha y, una vez seleccionado, arrastrarla hasta la habitación correspondiente. El cursor se convertirá en la imagen seleccionada. Cuando se haga clic





sobre una de las habitaciones del plano, el reloj parará brevemente hasta que el personaje acierto-error diga su veredicto.

Si es correcta la ubicación la cara se quedará en el lugar correspondiente y el habitáculo cambiará de color.

En la parte izquierda se randomizarán el resto de las imágenes y aparecerán otras tres.

Si por el contrario es errónea la cara volverá a su lugar de origen y no saldrán otras caras.

Cuando el ratón haga clic sobre algún personaje se locutará su rótulo y este desaparecerá una vez seleccionado.

Cuando el ratón para por las diferentes salas aparecerán el rótulo correspondiente a cada una de ellas se oirá la locución de dicha sala.

Rótulos y locución de las diferentes salas:

RECEPCIÓN

DIRECCIÓN

SALA DE CONTROL

SALA DE ESTUDIO

ARCHIVO

SALA DE REUNIÓN

SALA DE ENTREVISTAS

Rótulos y locución de los diferentes profesionales:

LOCUTOR/A

DIRECTOR/A

TÉCNICO DE RADIO

COORDINADOR/A

RECEPCIONISTA

REPORTERO/

ENCARGADO/ DE ARCHIVO

Cuando se haga clic sobre el escenario y antes de verificar la respuesta sonará un sonido de campanitas.

La relación de contenidos será la siguiente:

Imagen de locutor: lugar del plano correspondiente a Sala de Estudio.

Imagen de director: lugar del plano correspondiente a Dirección.

Imagen de técnico de radio: lugar del plano correspondiente a Sala de Control.





Imagen de recepcionista: lugar del plano correspondiente a Recepción.

Imagen de coordinador: lugar del plano correspondiente a Sala de Reunión.

Imagen de reportero gráfico: lugar del plano correspondiente a Sala de Entrevistas.

Imagen de encargado de archivo: lugar del plano correspondiente a Archivo.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Cuando el usuario acierta Radiolito hará un paso de break-dance. De forma aleatoria saldrá una de las locuciones de acierto.

Las locuciones que se oirán serán:

"no esperaba menos de ti."

"esto marcha, compañero."

"dale "caña", amigo."

"estupendo"

"me has dejado sin palabras."

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

Cuando el usuario falle el círculo que tiene el cuerpo de Radiolito cambiará a color rojo y la antena de la cabeza y brazos se despejarán. De forma aleatoria saldrá una de las locuciones de error.

Las locuciones que se oirán serán:

"concéntrate."

"la próxima seguro que nos sale bien."

"las interferencias han hecho perder la concentración."

"no podemos permitirnos ni un fallo más."

"NO, NO. mira bien."

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando se resuelva correctamente.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

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

Errores: 3.

Segundos: 180

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

"no podemos seguir luchando contra las interferencias. el esfuerzo ha sido grande. observa atentamente como se resuelve."

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

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

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

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

En el caso de la integración de la actividad en una **secuencia**, se ejecuta el contenido "**Saber Más**" correspondiente ("Organización de una emisora 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 "Simulador" correspondiente ("La emisora de radio").





02 SABER MÁS Organización de una emisora de radio

TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

El personaje **MATÍAS** con su voz en off hará una breve introducción en la diapositiva con el **título** ORGANIZACIÓN DE UNA EMISORA DE RADIO. La locución de presentación será: "descubre los rincones más secretos de la radio. verás como todos tienen su importancia en este mundillo."

TÍTULO DEL SABER MÁS (RÓTULO+LOCUCIÓN)

ORGANIZACIÓN DE UNA EMISORA DE RADIO

En posición OFF (monocromo oscuro) todos estos elementos:

El plano de la emisora que se ha utilizado para la actividad.

Matías, antes de pasar a la siguiente diapositiva dirá.

"detrás de una emisora hay muchos espacios interesantes que hacen de este lugar un sitio sorprendente. No pienses que unos son más importantes que otros, tan solo, digámoslo así se usan con más frecuencia y tienen mayor responsabilidad:

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

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

- **Habitáculo correspondiente a la sala de estudio.**

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

La voz en off de Matias dice:

Discriminación positiva sobre el habitáculo correspondiente a la sala de estudio

- en la sala de estudio se emite el programa de radio. en ella todo está pensado para que nuestro enemigo las interferencias no hagan de las suyas y molesten al oyente. sus paredes acolchadas y la ausencia de elementos innecesarios es su principal característica.
VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre el habitáculo correspondiente a la sala de control

- esta es una de las salas más enrolladas. tienen todos los aparatos necesarios para dar salida a los programas. es el corazón y motor de todo por eso, sus instrumentos deben estar a mano y frente al cristal que separa la sala de control con la de estudio.
VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre el habitáculo correspondiente a dirección

- el despacho del director la preside una gran mesa desde donde se procura canalizar todo lo concerniente a la radio. aquí todo es seriedad y responsabilidad. de las **DECISIONES** que se tomen depende muchas personas.
VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre el habitáculo correspondiente a recepción

- desde un mostrador, generalmente situado a la entrada en la planta baja se atiende cualquier consulta telefónica, se revisa el correo y se recibe a las personas que no trabajan allí.
VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre el habitáculo correspondiente a la sala de reunión



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

Tercer ciclo

Radio

La emisora radiofónica



- de la sala de reunión y después de muchos encuentros y debates se fraguan las diferentes ideas para hacer los programas que se emiten durante el día. una gran mesa redonda como la del rey arturo en camelot es el nexo de unión entre todos los profesionales implicados.

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre el habitáculo correspondiente a la sala de entrevistas

- una salita pequeña, confortable y acogedora sirve para entrevistar de forma intimista y cercana a las personas que vienen a colaborar aportando información y puntos de vista distintos para complementar las noticias que se van a radiar.

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre el habitáculo correspondiente a archivo

- el centro de sabiduría. aquí se guardan los libros, grabaciones de programas anteriores y archivos sonoros por si en un momento dado son necesarios para recordar o completar un 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 Matías dice:

ya ves compañero todo el espacio distribuido en salas es necesario para un correcto funcionamiento. cada sala corresponde a una pieza indispensable para el éxito de nuestra radio.

03 Actividad

Unir mediante flechas los profesionales implicados con los elementos característicos que los identifique.

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

El usuario ha pinchado sobre la radio con el letrero PROFESIONALES.

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

Tendrá dos columnas alineadas en la pantalla con un letrero arriba especificando el grupo de palabras. El letrero será la figura de una tabla de madera atornillada al rectángulo correspondiente.

En la columna de la izquierda el rótulo se denominara Funciones y en la columna de la derecha el rótulo llevará el nombre de Profesionales.

La columna de la izquierda tendrá 7 rectángulos de color uniforme.

La columna de la derecha tendrá 7 rectángulos de color uniforme y diferente de la columna de la izquierda.

En el centro, como nexo de unión permanecerá el personaje elegido detrás de las dos columnas.

¿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.





¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Mediante la locución del **personaje ayuda Daniel**, representado por un botón con su rostro y una interrogación en la esquina superior derecha de la pantalla:
"nos encontramos ante un nuevo reto, relacionar a cada persona que trabaja en la emisora con su función de ese modo evitamos que el caos se apodere de nosotros. para eso pincha sobre el profesional y únelo con la función que cumplen. sin prisas pero sin pausa que queda mucho por hacer".

¿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 40 segundos de inactividad.

La locución de Daniel será:

"haz clic sobre la columna de la derecha y cuando tengas seleccionado un profesional, clic sobre la columna de la izquierda en la función que crees desempeña."

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Relacionar mediante flechas.

¿Qué pasa y cómo funciona?

En el escenario anteriormente descrito irá apareciendo el personaje elegido detrás de los dos rectángulos con la transición correspondiente al 3º Ciclo. Una vez que termina de visualizarse por completo aparecerá un reloj en el lugar determinado al efecto (si no se determina ninguno propongo se coloque en la parte superior derecha) marcando dos minutos. El contador acierto-errores debajo del reloj.

Una vez cargada la escena y después de un tiempo prudencial para que los alumnos/as descubran todos los elementos aparecerá Daniel y dirá su locución.

Terminada dicha locución los rectángulos que estaban de color uniforme comenzarán a girar a modo de máquina tragaperras para quedarse vueltos con sus rótulos correspondientes.

El ejercicio consistirá en relacionar mediante flechas los diferentes profesionales con las funciones que realizan.

Primero, el usuario deberá pinchar sobre uno de los rectángulos que hay a la derecha de la pantalla (ésta sabremos que está seleccionada porque cambiará de color) y seguidamente con la función que le corresponde. Una vez seleccionado el profesional, desde su rótulo saldrá una flecha que se moverá hacia donde el ratón se desplace hasta que haga clic.

Permanecerá, una vez que haga de nuevo clic, un momento la flecha hasta que el personaje acierto-error diga su veredicto. Durante este tiempo se para el reloj.

Si es correcta la asociación, los rótulos se quedarán de color con una flecha de unión y no se podrá hacer ninguna asociación sobre ellos. Se contabilizará como fallo si vuelve a hacer clic.

RÓTULOS COLUMNA IZQUIERDA

ATENDER LAS LLAMADAS, ORGANIZAR EL CORREO, RECIBIR A LAS PERSONAS QUE NO TRABAJAN EN LA RADIO...

ENTREVISTAR A PERSONAS AJENAS A LA RADIO.





TOMAR DECISIONES IMPORTANTES Y VELAR POR EL BUEN FUNCIONAMIENTO DE LA EMISORA.

LEER LOS GUIONES PARA QUE LA GENTE LOS ESCUCHE.

BUSCAR INFORMACIÓN EN LIBROS, ARCHIVOS SONOROS...

CONTROLAR TODOS LOS APARATOS PARA QUE LA MÚSICA, LAS PALABRAS, LOS EFECTOS SONOROS Y EL SILENCIO SALGAN AL AIRE.

ESBOZAR Y PERFILAR EL GUIÓN DEFINITIVO DE UN PROGRAMA DE RADIO.

RÓTULOS COLUMNA IZQUIERDA

DIRECTOR/A.

LOCUTOR/A.

TÉCNICO DE RADIO.

RECEPCIONISTA.

COORDINADOR/A.

REPORTERO/A.

ENCARGADO/A DE ARCHIVO.

La relación de contenidos será la siguiente:

Director: Tomar decisiones...

Locutor: Leer los guiones...

Técnico de radio: Controlar todos los aparatos...

Recepcionista: Atender las llamadas...

Coordinador: Esbozar y perfilar...

Reportero: Entrevistar a personas...

Encargado de archivo: Buscar información...

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Cuando el usuario acierta Radiolito hará un paso de break-dance. De forma aleatoria saldrá una de las locuciones de acierto.

Las locuciones que se oirán serán:

"no esperaba menos de ti."

"esto marcha, compañero."

"dale "caña", amigo."

"estupendo"

"me has dejado sin palabras."

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

Cuando el usuario falle el círculo que tiene el cuerpo de Radiolito cambiará a color rojo y la



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

Tercer ciclo

Radio

La emisora radiofónica



antena de la cabeza y brazos se despejarán. De forma aleatoria saldrá una de las locuciones de error.

Las locuciones que se oirán serán:

"concéntrate."

"la próxima seguro que nos sale bien."

"las interferencias han hecho perder la concentración."

"no podemos permitirnos ni un fallo más."

"NO, NO. mira bien."

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando se resuelva correctamente.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando se han cometido 3 errores o han transcurrido 2 minutos sin que se hayan producido todos los aciertos:

Errores: 3.

Segundos: 120

Como **refuerzo de resolución automática**, el personaje RADIOLITO, abatido dirá: "se ha intentado compañero pero sabíamos desde el principio que no es tarea fácil. fijémonos y aprendamos para el futuro."

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 "Simulador" correspondiente ("La emisora de radio").

04 SABER MÁS Los profesionales de la radio.

TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

El personaje MATÍAS 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: "conoce a fondo a las diferentes personas que componen la radio en su entorno de trabajo."

TÍTULO DEL SABER MÁS (RÓTULO+LOCUCIÓN)

LOS PROFESIONALES DE LA RADIO

En posición OFF (monocromo oscuro) todos estos elementos:

El plano de la emisora que se ha utilizado para la actividad anterior.





Matías, antes de pasar a la siguiente diapositiva dirá.

"en una radio trabajan muchas personas, responsables del funcionamiento de una emisora. gracias a todas ellas podemos escuchar los programas de noticias y música que nos ofrecen:

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

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

- *Habitáculo correspondiente al plano de la emisora.*

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1

La voz en off de Matias dice:

Discriminación positiva sobre el habitáculo correspondiente a la sala de estudio

- *el locutor o locutora se encarga de leer los comentarios y opiniones según el guión que tiene delante.*

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre el habitáculo correspondiente a la sala de control

- *el o la técnico procesa voz, música y efectos sonoros con intervalos de valiosísimo silencio para que todo junto llegue a nuestros oídos a través del aparato de radio.*

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre el habitáculo correspondiente a dirección

- *el director o directora tienen la responsabilidad de gestionar y hacer que funcione la emisora.*

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre el habitáculo correspondiente a recepción

- *el o la recepcionista se encarga de atender las llamadas de teléfono, ordenar el correo y otros asuntos menores pero importantes.*

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre el habitáculo correspondiente a la sala de reunión

- *el coordinador o coordinadora hace posible que todas las ideas que se tengan para hacer un programa sean posibles.*

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre el habitáculo correspondiente a la sala de entrevistas

- *el reportero o reportera se encarga de entrevistar a los profesionales o colaboradores que puedan aclarar mejor el tema tratado.*

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre el habitáculo correspondiente a archivo

- *el encargado o encargada del archivo debe conocer muy bien todo el material que hay almacenado en esa habitación, tanto libros como material sonoro.*

¿Cómo se modifica la diapositiva base en la diapositiva 2

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

- *Habitáculo correspondiente a la emisora y*

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 2?

La voz en off de Matias dice:

sobre el plano con fondo blanco van cambiando de color la zona a describir y aparece la cara del profesional que se relaciona con el habitáculo.

Discriminación positiva sobre el habitáculo correspondiente a la sala de estudio has llegado a la parte más dinámica de toda la radio.

soy el locutor/a y pongo la voz a los programas leyendo el texto elaborado por mis compañeros y atender las llamadas en directo.





no es fácil hacer que la gente entienda lo que se quiere expresar porque no te ven la expresión de la cara. por eso debo dominar muy bien la pronunciación, el nerviosismo y ante todo, hacer ameno lo que digo.

ni que decir tiene que sin mis compañeros no podría hacer lo que hago aunque a ellos no se les escuche.

si quieres puedes hacer de locutor en clase. propónselo a tu profe y verás qué divertido.

Discriminación positiva sobre el habitáculo correspondiente a la sala de control aquí me tienes, rodeado por multitud de aparatos para la emisión. parezco el pinchadiscos de una discoteca.

tengo que estar muy bien preparado para manejar todos los instrumentos de la sala de estudio y estar al día de los avances tecnológicos.

en mis manos esta que la música, la voz del locutor, los efectos sonoros y el silencio se adapten al guión y no se molesten unos a otros. soy un gran defensor de las cosas bien hechas, por eso debo ser metódico y tener un contacto muy estrecho con el locutor.

todo lo que llega a las ondas es gracias a mi pericia.

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre el habitáculo correspondiente a dirección

- hola, soy el director/a y aunque mi cara no es conocida recae en mí alguna de las decisiones más importantes. junto a mi consejo de redacción debemos tomar la decisión de los programas a emitir.

otras cosas que hago... pues contrato a los diferentes profesionales que van a formar parte de nuestra familia en la radio, firmo contratos con agencias de publicidad y empresas para anunciar sus marcas, contacto con los diferentes organismos siempre que haga falta.

en fin un cargo estresante pero a la vez apasionante. os dejo tengo una reunión de trabajo. hasta pronto.

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre el habitáculo correspondiente a recepción

- a simple vista la labor del o la recepcionista parece una tarea poco importante, pero nada más lejos de la realidad. soy la persona encargada de atender el teléfono de la emisora, ordenar el correo, recibir y atender a los invitados...si supierais el álbum de autógrafos y fotos que tengo.

hay que conocer a fondo el funcionamiento y al resto de los profesionales y compañeros que trabajan aquí para hacer llegar a cada uno la información precisa y necesaria para que todo esté en orden.

os imagináis si no estuviese aquí como se podría canalizar toda esta información. no se, no sé...

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre el habitáculo correspondiente a la sala de reunión

- qué tal, soy el coordinador/a y realizó una de las tareas más fascinantes. me encargo de recibir todas las propuestas para hacer un buen programa y distribuir la tarea a las personas implicadas en el proceso de crear un nuevo programa de radio.

en mí recae la tarea de conocer todos los pasos a seguir, desde la primera reunión hasta que se emite el programa. aunque mi labor no es de cara al público soy de vital importancia para que no haya interferencias ajenas ni extrañas.

VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre el habitáculo correspondiente a la sala de entrevistas aquí me tienes soy el reportero/a y hago una de las tareas más amenas de la radio...el contacto con la gente.



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

Tercer ciclo

Radio

La emisora radiofónica



hago entrevistas a los invitados y me marcho a la calle con la unidad móvil para recabar y completar la información que vamos a radiar. asisto a conferencias y rueda de prensa. ah, y lo que más me gusta, cuando el programa lo requiere entro en antena a través de la unidad móvil.

soy el "indiana jones" de la radio, siempre alerta para estar haya donde la noticia surja. VUELTA A POSICIÓN INICIAL, SIN DISCRIMINACIONES

Discriminación positiva sobre el habitáculo correspondiente a archivo

- eh..perdón estaba un poco despistado buscando información. me presentaré soy el encargado/ del archivo y soy un poco "ratón de biblioteca". debo tener todos los archivos sonoros, grabaciones de programas anteriores y demás soportes documentales bien ordenados y perfectamente localizados para cuando la ocasión lo requiera.

puedo asegurar sin lugar a equivocarme que soy la persona que más sé sobre la historia de nuestra emisora.

¿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 Matías dice:

como ha podido comprobar todos trabajan y cumplen una tarea importante y todas juntas hacen del mundo de la radio un espacio ameno y divertido.

05 Actividad *Sopa de letras de los principales instrumentos de la emisora de radio.*

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

El usuario ha pinchado sobre la radio con el letrero INSTRUMENTOS.

El fondo de la imagen tendrá un color uniforme con un degradado lineal con otro color que sea del mismo tono.

En el centro de ese fondo aparecerá, sobre él, un cuadro con un fondo blanco y una sopa de letras. Dicha sopa de letras tendrá 16 columnas y 10 filas.

Arriba en la sopa de letras habrá un letrero con el rótulo Instrumentos.

A la derecha aparecerá el reloj y el contador de aciertos y errores.

Las palabras que aparecen en la sopa de letras son las siguientes:

- Horizontal: amplificador, mesa de mezclas, auriculares, programa, compac disc, teléfono.
- Vertical: micrófono, guión, maqueta, tocadiscos, ordenador.
- Diagonal: antena.

¿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.

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

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

"fiuu..(sonido silabeante) qué cantidad de letras. entre ellas se encuentran ocultos el nombre de doce instrumentos. debes descubrirlos haciendo clic en su primera letra y, a continuación, de nuevo clic en la última. si lo hacemos correctamente tendremos el carnet





de técnico en el bolsillo.”

¿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 40 segundos de inactividad.

La locución de Daniel será:

"pincha sobre la primera letra del instrumento utilizado en la emisora y una vez que aparezca la flecha haz de nuevo clic sobre la última letra.

la palabra más larga es mesa de mezclas.”

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Sopa de letras.

¿Qué pasa y cómo funciona?

En el escenario anteriormente descrito irá apareciendo el personaje elegido y a su lado Daniel en mitad de la sopa de letras usando la transición correspondiente al 3º Ciclo.

Una vez que termina de visualizarse por completo aparecerá el reloj y el contador de acierto-error.

Una vez cargada la escena y después de un tiempo prudencial para que los alumnos/as descubran todos los elementos Daniel dirá su locución. Terminada dicha locución desaparece el personaje y comienza el reloj su cuenta atrás.

El ejercicio consistirá en seleccionar mediante un clic la primera letra del instrumento y luego otro clic en la última letra.

Cuando hace el primer clic se despliega una raya, flecha o cilindro hueco de color que acompañará el movimiento del ratón hasta que haga nuevamente clic.

Permanecerá un momento la flecha hasta que el personaje acierto-error diga su veredicto. Durante ese tiempo el reloj permanecerá parado.

Si la respuesta es correcta la palabra del instrumento seleccionado cambiará de color y se computará como acierto.

Si la respuesta es incorrecta no cambiará de color y se computará como fallo.

Si vuelve a realizar la misma selección no hará nada y no se computará.

La relación de contenidos será la siguiente:

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Cuando el usuario acierta Radiolito hará un paso de break-dance. De forma aleatoria saldrá una de las locuciones de acierto.

Las locuciones que se oirán serán:

"no esperaba menos de ti.”

"esto marcha, compañero.”

"dale "caña", amigo.”

"estupendo”

"me has dejado sin palabras.”

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

Cuando el usuario falle el círculo que tiene el cuerpo de Radiolito cambiará a color rojo y la antena de la cabeza y brazos se despegarán. De forma aleatoria saldrá una de las locuciones de error.

Las locuciones que se oirán serán:

"concéntrate.”

"la próxima seguro que nos sale bien.”

"las interferencias han hecho perder la concentración.”





"no podemos permitirnos ni un fallo más."

"NO, NO. mira bien."

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Quando se resuelva correctamente.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

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

Errores: 5.

Segundos: 210

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

"qué mareo de letras.... se comprende que hayan puesto este LÍO las interferencias para que nos salga mal. hemos perdido una batalla pero no la guerra, así que atiende y mira cómo se hace."

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 para emitir: los instrumentos"), a cuya finalización sigue el regreso a la pantalla de introducción para una nueva elección de actividad, esta vez sin la opción de acceso a las actividades ya realizadas. En el caso de que las actividades se hayan realizado todas, se ejecuta el contenido "Simulador" correspondiente ("La emisora de radio").

06 SABER MÁS *Elementos para emitir: los instrumentos.*

TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

El personaje MATÍAS con su voz en off hará una breve introducción en la diapositiva con el **título** ORGANIZACIÓN DE UNA EMISORA DE RADIO. La locución de presentación será: "cables, aparatos, más cables... autopistas de la información. hay elementos fundamentales para que al final salga todo a pedir de boca. escucha atentamente para conocer algunas peculiaridades."

TÍTULO DEL SABER MÁS (RÓTULO+LOCUCIÓN)

ELEMENTOS PARA EMITIR: LOS INSTRUMENTOS

En posición OFF (monocromo oscuro) todos estos elementos:

El plano de la emisora que se ha utilizado para la actividad.

Matías, antes de pasar a la siguiente diapositiva dirá.

"antes de empezar a buscar en el cesto quisiera decirnos que por INSTRUMENTOS entendemos todos los objetos que son útiles para realizar los programas.

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





Posición ON (policromático luminoso, completa visibilidad-legibilidad) de:
- Gran cesto con los instrumentos.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

A mano izquierda aparece una gran cesto con los instrumentos de la sopa de letras almacenados dentro de él y sobresaliendo. a la derecha aparece Matías para ir "explicando las particularidades de cada instrumento.

Cuando se vaya a describir un instrumento, éste se elevará por encima del cesto y se mantendrá mientras dure la locución, luego volverá al cesto con el resto de los instrumentos.

La voz en off de Matias dice:

Discriminación positiva sobre el instrumento correspondiente a micrófono.

aja, aquí tenemos el complemento ideal para que nuestra voz llegue a todos los oyentes. en las emisoras se utilizan 3 tipos de micrófonos: los de mesa, usados por el locutor principalmente, los de ambiente que recogen los sonidos de las personas que hay en un auditorio o sala y los inalámbricos utilizados por los reporteros para las emisiones desde el exterior.

VUELTA A POSICIÓN INICIAL

Discriminación positiva sobre el instrumento correspondiente a antena.

pi..pi...(sonido de emisión) emitiendo desde lo alto del tejado donde se coloca la antena viajan las ondas hertzianas hasta nuestros aparatos de radio. su función emitir las señales de radio para que llegue a todos los rincones.

parece una lanzadera espacial para emitir lo que se "cuece" abajo.

VUELTA A POSICIÓN INICIAL

Discriminación positiva sobre el instrumento correspondiente a teléfono.

ring...ring...(sonido de teléfono sonando). todos conocemos el teléfono y su utilidad. aquí, en nuestra emisora se puede utilizar para que cumplan la misión de poder comunicarnos con ella y hacer peticiones y dedicatorias de canciones, consultas sobre programación, ect..

hay un teléfono MUY particular que es el que está en la sala de control y se usa para poder pasar las llamadas en directo y participar en vuestro programa favorito.

VUELTA A POSICIÓN INICIAL

Discriminación positiva sobre el instrumento correspondiente a mesa de mezclas.

llegamos al corazón de la sala de control. este aparato actúa como un semáforo en una gran avenida, regula todo lo que llega a través de los distintos canales y hace que, según se use se oiga o de paso a la música, la voz del locutor, algún efecto sonoro, una sintonía o el silencio.

como ves tiene muchos botones y un error en la mesa de mezclas llegaría a nuestros OÍDOS.

VUELTA A POSICIÓN INICIAL

Discriminación positiva sobre el instrumento correspondiente a amplificador.

el amplificador es un mago haciendo que lo que sale de la mesa de mezclas se haga más potente e intenso, de esta forma, llegará mejor a nuestros receptores.

es el gimnasio de las ondas para ponerlas en forma y que lleguen lo más lejos posible.

VUELTA A POSICIÓN INICIAL

Discriminación positiva sobre el instrumento correspondiente a guión.

nunca un montón de folios ordenados y numerados tuvieron tanta importancia.

dentro de ellos, las palabras como fichas de dominó se encadenan para dar sentido a la emisión. no pienses que simplemente se escribe lo que se va a decir por el micrófono, en





realidad el guión es como un mapa con señales para ordenar todos los elementos, la intensidad con la que hay que hablar, cuando callar y dar paso a la música... en fin, un montón de cosas que el locutor debe saber.

VUELTA A POSICIÓN INICIAL

Discriminación positiva sobre el instrumento correspondiente a auriculares.

lo que te muestro ahora son los auriculares. no te voy a decir que se ponen en la oreja y para qué sirven, pero si te diré que se usan para que el técnico y el locutor puedan ir, según el guión, preparando el siguiente paso que hay que dar. es muy útil para no interferir en el desarrollo del programa.

IMAGÍNADE que queremos poner un fragmento de música de una canción que no es el comienzo pues los auriculares permiten escuchar la canción al técnico y seleccionar el fragmento deseado.

VUELTA A POSICIÓN INICIAL

Discriminación positiva sobre el instrumento correspondiente a maqueta.

la maqueta y para que nos entendamos es la plasmación en cd o casete del guión. ¿por qué se realiza?. pues gracias a ella podemos corregir los posibles fallos y no solamente eso, podemos ampliar el contenido, dar un enfoque diferente...

bueno, no me enrolllo pero del equipo de coordinación depende en gran medida sacarle todo le jugo.

VUELTA A POSICIÓN INICIAL

Discriminación positiva sobre el instrumento correspondiente a programa.

tan frágiles y de tanta importancia son dos adjetivos con los que podemos describir a los programas.

pueden estar grabados PREVIAMENTE para ser emitidos sin interrupción o pueden estar escritos en un guión para hacerlos en directo y dar la posibilidad de introducir noticias y cosas nuevas.

ah... se me olvidaba pueden dividirse en diferentes categorías: musicales, magazine, noticias...

VUELTA A POSICIÓN INICIAL

Discriminación positiva sobre el instrumento correspondiente a tocadiscos.

quien no conoce este aparato. en casa seguramente habrá alguno en algún RINCÓN y aunque cada vez se utiliza menos, los técnicos lo tiene por si surge la necesidad.

IMAGÍNADE que hay que "pinchar" una canción muy antigua que no está todavía digitalizada (es decir en cd), pues para eso está nuestro amigo el tocadiscos, para sacarnos del apuro.

VUELTA A POSICIÓN INICIAL

Discriminación positiva sobre el instrumento correspondiente a compac disc.

es el rey de la música. hoy día. casi todo lo que se edita musicalmente es así. en una cosa tan pequeña cabe un montón de información y su calidad es mucho mayor que cualquier otro formato. además tiene otra ventaja, se puede poner en varios aparatos, un reproductor de compac, el ordenador... hoy por hoy es el más utilizado junto al ordenador.

VUELTA A POSICIÓN INICIAL

Discriminación positiva sobre el instrumento correspondiente a ordenador.

aquí está, es el ordenador y ya véis que no sólo sirve para jugar o aprender sino también para trabajar. su disco duro permite almacenar una gran cantidad de información, efectos sonoros que pueden ser de mucha utilidad en un momento dado.

también tiene la gran ventaja de reproducir un cd desde su lector.

¿Qué vemos en la diapositiva final?





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

Toda los instrumentos visibles.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva final?

La voz en off de Matías dice:

ya véis tecnología y avance van unidos de la mano.

07 Actividad *Crucigrama de los elementos de la sala de estudio.*

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

El usuario ha pinchado sobre la puerta con el letrero Sala de estudio.

El fondo del escenario tendrá un color uniforme con un degradado radial con otro color del mismo tono.

A la izquierda de la imagen aparecerán los cuadros vacíos para completar un crucigrama. El primer cuadro de comienzo de palabra estará numerado y será cliqueable. A su derecha el contador de aciertos y fallos estará visible en la parte superior y debajo dos recuadros con un color uniforme y complementario al fondo con un rótulo arriba cada uno con las palabras vertical y horizontal.

¿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.

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

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

"bueno, bueno aquí tenemos el típico crucigrama. hay que acertar los seis conceptos que se esconden tras las preguntas.

que cómo se hace... fácil, pincha sobre los cuadros numerados y mira la pregunta que aparece en los recuadros de la derecha. cuando creas saber la respuesta pon una letra en cada recuadro. ah, al loro, lo complicado es que para poner las letras debes hacer primero clic en el recuadro o desplazarte con las flechas del teclado y luego escribir la LETRA. cuatro fallos pueden resultar fatal para nuestra misión, pero además el tiempo que está oculto corre en contra nuestra."

¿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 40 segundos de inactividad.

La locución de Daniel será:

"como te dije hace un momento debes ir por partes, primero, haz clic sobre algún cuadradito que tenga un número, cuando aparezca la pregunta a la derecha de la pantalla leela y si la sabes debes ponerla en los cuadrados. recuerda, una letra por cuadrado. debes hacer clic en le cuadrado y escribir la letra, a continuación nuevamente clic en el siguiente cuadrado y poner la letra y así hasta el final de la palabra. también puedes usar si te es más cómodo las flechitas que hay en el teclado."





DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Crucigrama.

¿Qué pasa y cómo funciona?

El ejercicio consistirá en hacer clic en alguno de los cuadros que contienen un número. Al hacer clic aparece la pregunta en el recuadro correspondiente (vertical u horizontal). Si pincha en el nº 1 aparecerán los dos.

A continuación el usuario empezará a insertar las letras correspondientes a la respuesta, una en cada cuadro. Para desplazarse por los diferentes recuadros el usuario podrá utilizar el ratón haciendo clic, primero en el cuadrado y después escribiendo la letra; o con el teclado usando las flechas de desplazamiento igual que el ratón, primero se selecciona y luego se escribe.

Si se equivoca puede corregir la letra situando el cursor en el recuadro y sobrescribiendo la letra.

Cuando termine de escribir la pregunta el personaje acierto-error dará su veredicto y se computará como acierto o error en el contador.

Si es errónea se borrarán las letras, si por el contrario acierta permanecerán fijas hasta el final del ejercicio.

Si vuelve a pinchar sobre un cuadrado con el nº ya resuelto, aparecerá la pregunta pero no se computará como error. Los cuadros fijos no podrán sobrescribirse.

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

Los conceptos que aparecerán en la parte derecha para averiguar las palabras serán los siguiente (entre paréntesis las palabras a adivinar):

(RELOJ): Instrumento para medir el tiempo.

(MICRÓFONO): Aparato para transformar las ondas sonoras en energía eléctrica.

(GUIÓN): Esquema escrito de un discurso o programa de radio.

(INVITADO): Persona que participa de vez en cuando en los programas de radio dando su opinión.

(LOCUTOR): Persona que tiene por oficio hablar en radio para presentar los programas.

(MESA): Alrededor de ella se sientan el locutor/a y los invitados.

El crucigrama tendrá esta forma con sus respectivas soluciones:

			1	E	S	A		
I	N	V	I	T	A	D	O	
			C					
			R				R	
			O				E	
			F		G		L	
		L	O	C	U	T	O	R
			N		I		J	
			O		O			
					N			





Los cuadros en blanco no aparecerán de esta forma sino que serán espacios en blanco.

Rótulos:

HORIZONTAL

VERTICAL

INSTRUMENTO PARA MEDIR EL TIEMPO

APARATO PARA TRANSFORMAR LAS ONDAS SONORAS EN ENERGÍA ELÉCTRICA

ESQUEMA ESCRITO DE UN DISCURSO O PROGRAMA DE RADIO

PERSONA QUE PARTICIPA DE VEZ EN CUANDO EN LOS PROGRAMAS DE RADIO DANDO SU OPINIÓN

PERSONA QUE TIENE POR OFICIO HABLAR EN RADIO PARA PRESENTAR LOS PROGRAMAS

ALREDEDOR DE ELLA SE SIENTAN EL LOCUTOR/A Y LOS INVITADOS

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Cuando el usuario acierta Radiolito hará un paso de break-dance. De forma aleatoria saldrá una de las locuciones de acierto.

Las locuciones que se oirán serán:

"no esperaba menos de ti."

"esto marcha, compañero."

"dale "caña", amigo."

"estupendo"

"me has dejado sin palabras."

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

Cuando el usuario falle el círculo que tiene el cuerpo de Radiolito cambiará a color rojo y la antena de la cabeza y brazos se despegarán. De forma aleatoria saldrá una de las locuciones de error.

Las locuciones que se oirán serán:

"concéntrate."

"la próxima seguro que nos sale bien."

"las interferencias han hecho perder la concentración."

"no podemos permitirnos ni un fallo más."

"NO, NO. mira bien."

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando se resuelva correctamente.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Cuando se han cometido 7 errores o han transcurrido 6 minutos sin que se hayan producido todos los aciertos:

Errores: 7.

Segundos: 360



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		
	Tercer ciclo	Radio	
	La emisora radiofónica		



Como **refuerzo de resolución automática**, el personaje RADIOLITO, abatido dirá: "doy fe de que lo hemos intentado todo pero las interferencias son poderosas y han conseguido su objetivo. no obstante atiende cómo se hace para que no vuelva a ocurrirnos."

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 ("Organización de la 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 "Simulador" correspondiente ("La emisora de radio").

08 SABER MÁS Organización de la sala de estudio.

TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

El personaje MATÍAS con su voz en off hará una breve introducción en la diapositiva con el **título** ORGANIZACIÓN DE LA SALA DE ESTUDIO. La locución de presentación será: "aprende de los elementos e instrumentos que se usan en una sala de estudio."

TÍTULO DEL SABER MÁS (RÓTULO+LOCUCIÓN)

ORGANIZACIÓN DE LA SALA DE ESTUDIO

En posición OFF (monocromo oscuro) todos estos elementos:

El Una sala de estudio con le locutor sentado en la mesa (se puede aprovechar cualquier diseño de Manuel Moral o la misma imagen (retocada mínimamente) de la actividad de saber más del 2º Ciclo relativa a la sala de estudio), el locutor estará sentado en la mesa. Matías, antes de pasar a la siguiente diapositiva dirá.

"si echáis un vistazo a mi lugar de trabajo, la sala de estudio, veréis que e muy sencilla. no es porque no me guste decorarla pero la norma de un buen locutor es la de no tener instrumentos y cosas que puedan producir ruido innecesario y que no sirvan para nada.:

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

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

- Habitación correspondiente al plano de la emisora.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1

La voz en off de Matias dice:

EL PERSONAJE SEÑALA LA MESA.

encima de la mesa lo mínimo, un bolígrafo, un micrófono y el guión. lo demás estorba más que ayuda..



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

Tercer ciclo

Radio

La emisora radiofónica



EL PERSONAJE SEÑALA ALREDEDOR DE LA SALA

a mi alrededor pocos instrumentos que distraigan mi atención. lo más llamativo e importante, el ventanal que permite ver en todo momento a mi amigo el técnico y con el que, además de una gran amistad, nos une la responsabilidad de hacer un buen programa. nos comunicamos por señales y por esa luz roja que hay encima y que avisa cuando entramos en antena.

EL PERSONAJE SEÑALA SU BOCA

pero el elemento más importante no esta de forma visible en esta sala. es mi voz. con ella doy el sentido correcto a las frases y, aunque no es fácil, debo transmitir al oyente sentimientos como alegría, tristeza, suspense... según lo que requiera el guión. como los buenos deportistas debo cuidar al máximo el instrumento más importante de todos: la voz.

bueno amigos me callo porque tengo que leer el guión del próximo 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 Matías dice:

hasta más ver.

09 Actividad

Montar una sala de control de entre cuatro elementos randomizados que nos pida el personaje seleccionado.

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

El usuario ha pinchado sobre la radio con el letrero Sala de control.

El fondo del escenario tendrá un color uniforme con un degradado lineal con otro color del mismo tono.

A la izquierda de la imagen aparecerá una sala de estudio que se vislumbra a través de un ventanal, que hace de marco, con una mesa vacía.

A la derecha del fondo se verá, en la parte superior el contador de acierto-error y un reloj marcando cinco minutos. Debajo 3 recuadros de color donde aparecerán las imágenes para realizar el ejercicio.

¿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.

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

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

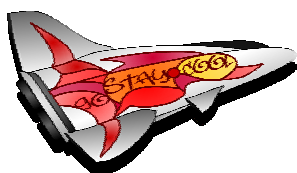
"hola amigos. van a abrir una nueva emisora y están buscando un buen técnico. ¿quieres ser tú?. estupendo, pero antes de presentarte te vamos a ayudar haciéndote una pequeña prueba. debes seleccionar mediante un clic el instrumento que te pida.

una vez que lo selecciones haz nuevamente clic sobre la sala de control.

anímate que el curro es tuyo, lo único que tienes que cuidarte es del reloj oculto."

¿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 40 segundos de inactividad.





La locución de Daniel será:

"difícil tarea la encomendada, pero no imposible. tan solo debes fijarte bien en los dibujos que parecen y seleccionar con el clic el que se te pide. luego arrástralo sobre la sala de control haciendo nuevamente clic."

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Pinchar y soltar sobre el escenario.

¿Qué pasa y cómo funciona?

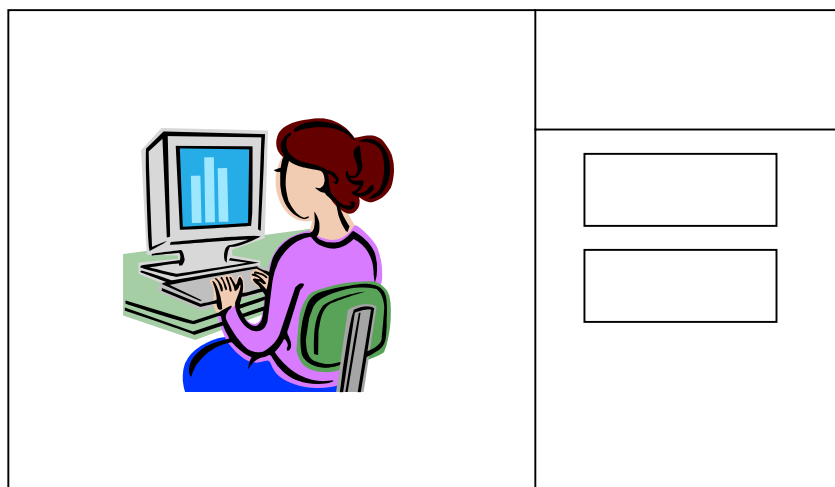
El ejercicio consistirá en ir seleccionando uno de los instrumentos que forman parte de la sala de control y colocándolos en ella. No habrá un lugar concreto para ponerla sino que toda la pantalla estará activa, de ese modo, cuando la imagen seleccionada pase por encima del dibujo éste se colocará en caso de acierto o desaparecerá en caso de error oyéndose a continuación la locución del personaje acierto-error.

Los auriculares se pondrán en el cuello del personaje que hay detrás de la mesa.

Si acierta se randomizan los tres elementos para que aparezcan otros nuevos. Si falla, el elemento vuelve a su lugar (parte derecha) después de mantenerse en el "aire" hasta que el personaje acierto-error diga su veredicto.

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

La pantalla será más o menos de este diseño:

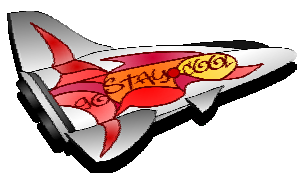


Los conceptos que aparecerán en la parte derecha para averiguar los elementos correctos serán los siguientes (entre paréntesis las palabras a colocar):

(AURICULARES, MESA DE MEZCLAS, TELÉFONO, LUZ ROJA, REPRODUCOTR DE COMPAC, ORDENADOR PORTATIL), TOMATE, RADIO, GORRA, BOLÍGRADO, ANTENA DE RADIO DE COCHE, TAZA DE CAFÉ...

En el escenario anteriormente descrito irá apareciendo el personaje elegido y junto a él, Daniel usando la transición correspondiente la 3º Ciclo.

Una vez cargada la escena y después de un tiempo prudencial para que los alumnos/as descubran todos los elementos, Daniel dirá su locución.





Terminada la locución los personajes desaparecen y el personaje elegido se coloca detrás de la mesa. En ese momento los tres recuadros de la parte izquierda giran apresuradamente y aparecen 3 elementos para elegir uno. El reloj comienza su cuenta atrás (cinco minutos). Una vez que se visualicen se oirá la voz en off con una locución pidiendo una de las herramientas que aparece en los recuadros.

ALCÁNZAME LOS AURICULARES

ALCÁNZAME LA MESA DE MEZCLAS

ALCÁNZAME EL TELÉFONO

ALCÁNZAME LA LUZ ROJA

ALCÁNZAME EL REPRODUCTOR DE COMPAC

ALCÁNZAME EL ORDENADOR PORTATIL

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Cuando el usuario acierta Radiolito hará un paso de break-dance. De forma aleatoria saldrá una de las locuciones de acierto.

Las locuciones que se oirán serán:

"no esperaba menos de ti."

"esto marcha, compañero."

"dale "caña", amigo."

"estupendo"

"me has dejado sin palabras."

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

Cuando el usuario falle el círculo que tiene el cuerpo de Radiolito cambiará a color rojo y la antena de la cabeza y brazos se despegarán. De forma aleatoria saldrá una de las locuciones de error.

Las locuciones que se oirán serán:

"concéntrate."

"la próxima seguro que nos sale bien."

"las interferencias han hecho perder la concentración."

"no podemos permitirnos ni un fallo más."

"NO, NO. mira bien."

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando se resuelva correctamente.

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

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

Errores: 6.

Segundos: 360

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

"que poco ha faltado para superar con éxito la prueba. aunque no ha podido ser, por el





momento, vamos a estar atentos para ver cómo es la solución. recuerda que luego deberemos hacerla."

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 "Simulador" correspondiente ("La emisora de radio").

10 SABER MÁS Sala de control

TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

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

"el manejo y conocimiento de los instrumentos en la sala de control es la función más importante. si quieres ser un buen técnico atiende las explicaciones que te doy."

TÍTULO DEL SABER MÁS (RÓTULO+LOCUCIÓN)

SALA DE CONTROL

En posición OFF (monocromo oscuro) todos estos elementos:

Una sala de control son su técnico al frente de los aparatos técnicos (se puede aprovechar cualquier diseño d Manuel Moral o la misma imagen (retocada mínimamente) de la actividad SABER MÁS del 2º Ciclo relativo a la sala de control.

Matías, antes de pasar a la siguiente diapositiva dirá.

"estos son mis dominios. tecnología e ingenio, mis dos armas para imprimir un sello personal a los programas de radio en los que participo.

cuando entro, lo primero es comprobar que todo funciona bien.. sobre todo los instrumentos más importantes.

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

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

- Habitación correspondiente al plano de la sala de control.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1

La voz en off de Matias dice:

EL PERSONAJE SEÑALA ALREDEDOR DE LA SALA.

¿qué?... ah, perdón, que queréis una breve referencia de ellos, pues ahí va. como centro receptor de todo lo que llega está la mesa de mezclas, a ella, conectados los aparatos receptores de música, micrófonos, teléfono... es una pequeña torre de babel que hay que



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

Tercer ciclo

Radio

La emisora radiofónica



manejar con sumo cuidado

por otro lado tenemos el ecualizador y el amplificador, dos aparatos muy útiles. el primero hace que la música se oiga limpia y cristalina, el segundo, el amplificador, como su nombre indica amplía la señal de radio enviada a través de la antena que está colocada en el tejado.

EL PERSONAJE COGE UN COMPACT DISC

alrededor de o que os he dicho están los instrumentos que complementan la sala de control: tocadiscos, micrófono, ordenador... todos conectados a la mesa de MEZCLAS..

¿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 Matías dice:

me vais a perdonar pero voy a poner la canción que ha pedido un radio oyente. la próxima vez que nos veamos os dejaré que manejeis los instrumentos. hasta luego.

11 Simulador La emisora de radio.

¿En qué consiste básicamente el simulador?

Proporciona a usuari@ una guía para fabricar una emisora de radio utilizando los diferentes instrumentos, personal y habitaciones para ello

¿Qué vemos?

A la izquierda, ocupando algo menos de un tercio vertical de la pantalla, tres cuadros que cuando se pasa el ratón por encima se desplazan con las diferentes imágenes que contienen.

Un cuadro contendrá las diferentes salas.

Otro cuadro los diferentes profesionales.

Otro cuadro los instrumentos para montar la emisora.

A la derecha, ocupando algo más de dos tercios verticales de la pantalla un plano alzado de una planta de la futura emisora.

¿Cómo funciona?

Cuando el usuari@ pase el ratón por uno de los cuadros estos se desplazarán hasta que con un clic seleccione una de las ilustraciones que aparecen.

Una vez seleccionada la arrastrará hasta uno de los habitáculos del plano para ir completando la escena con la sala, el profesional y los instrumentos.

¿Qué instrucciones se proporcionan?

Mekos aparece por la esquina inferior izquierda de la pantalla y comenta: "Ahora tenéis la posibilidad de hacer os un buen director o directora de una emisora de radio. Tan sólo debes escoger muy bien los elementos que quieres que formen parte de tu emisora y ponerlos a trabajar en tu imaginación".

Mekos es también el **botón** de ayuda del simulador, y proporciona instrucciones técnicas cada 20 segundos o cuando se pincha en él: "Selecciona una sala, un profesional y sus instrumentos y crea tu propia emisora de radio"

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

Mediante las opciones de navegación de la zona superior.

