

MANUAL DEL PROYECTO

“RADIO VERANO – PRIMARIA ALTA”



FASE 0



FASE 0

**Secretaría de Educación Pública
Administración Federal de Servicios Educativos en el
Distrito Federal
Dirección General de Innovación y Fortalecimiento Académico**

Aurelio Nuño Mayer

Secretario de Educación Pública

Luis Ignacio Sánchez Gómez

Administrador Federal de Servicios Educativos en el
Distrito Federal

Sofialeticia Morales Garza

Directora General de Innovación y Fortalecimiento Académico

Lic. Manuel Salgado Cuevas

Director General de Educación Secundaria Técnica en la
Ciudad de México

Prof. Germán Olivares Valderrama

Responsable temporal de DGEST media

Lic. Alberto Abrego

Profesor EST 06



CONTENIDO	Página
Presentación	3
Radio Verano	7
Orientaciones Didácticas	9
Propósito General	10
Sesión N° 1 Formatos Radiofónicos	11
Sesión N° 2 Guion Radiofónico	18
Sesión N° 3 Programa de Radio	23
Sesión N° 4 Grabación de las producciones	27
Sesión N° 5 Exposición de programas	30
Sesión N° 1 Formatos televisivos	32
Sesión N° 2 Guion de televisión	35
Sesión N° 3 Recolección de Material	40
Sesión N° 4 Grabación de las Producciones	42
Sesión N° 5 Exposición de programas y análisis	45



Presentación

Como parte de las acciones destinadas a las escuelas que participan en el Programa Escuelas de Tiempo Completo (PETC), la Administración Federal de Servicios Educativos en el D.F. (AFSEDF) impulsa la iniciativa Fase 0 de Autonomía Curricular.

Se le ha denominado Fase 0 a la estrategia que permitirá a las escuelas participantes tener un acercamiento paulatino durante el ciclo escolar 2017-2018 al tercer componente curricular del Nuevo Modelo Educativo, es decir, a los Ámbitos de Autonomía Curricular.

Este componente permitirá a las comunidades educativas de educación básica brindar atención a la diversidad y a las necesidades e intereses individuales de niñas, niños y adolescentes. Entrará en vigor de manera oficial en el ciclo escolar 2018-2019, de ahí la pertinencia de la Fase 0. En la operación las escuelas harán uso de la Autonomía de la Gestión para identificar necesidades e intereses del alumnado así como valorar las condiciones docentes, de infraestructura y



FASE 0

otros recursos para ofertar espacios curriculares en las horas lectivas que destinen a la Autonomía Curricular (de acuerdo al tipo de jornada y nivel educativo).

La invitación de la AFSEDF a las escuelas participantes de la Fase 0 es a emprender retos y aprovechar los beneficios de la Autonomía Curricular para mejorar los aprendizajes de niñas, niños y adolescentes pero también para impulsar prácticas diversas e innovadoras que involucren a toda la comunidad y generen procesos democráticos.

¿Cuáles son algunos de esos retos y beneficios? Uno de ellos es la inclusión y equidad educativa, una tarea primordial en la educación básica. La Autonomía Curricular favorecerá la creación de espacios curriculares para que los estudiantes tengan acceso a actividades que promueven su formación integral y, por ende, mejoren su aprovechamiento escolar. Lo anterior cobra relevancia como factor de equidad social cuando beneficia a niñas, niños y adolescentes cuyas familias o tutores no cuentan con las posibilidades de brindarles diversas oportunidades de desarrollo.



FASE 0

Otro factor de inclusión educativa es la atención a la diversidad de intereses, estilos, ritmos, capacidades, necesidades del alumnado, por tanto, es necesario generar mecanismos donde se les consulte y se ponga a su consideración los proyectos de Autonomía Curricular a implementarse. Lo anterior para el respeto a sus derechos, tal como se plasma en la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes en sus artículos 71, 72, 73 y 74.

Entre los beneficios para la comunidad educativa con la operación de la Autonomía Curricular, está el favorecer ambientes de aprendizaje que fomenten la sana convivencia y la integración de la comunidad escolar, se pretende generar sentido de pertenencia de niñas, niños y adolescentes a su escuela así como a la comunidad donde vive. En el Nuevo Modelo Educativo, con respecto a este componente curricular, se exhorta a las figuras docentes y directivas a conformar grupos donde interactúen estudiantes de diversos grados con intereses en común.



FASE 0

La renovación de prácticas docentes, es otro conjunto de retos pero también de beneficios, pues se trata de impulsar la creatividad e innovación de los docentes en beneficio de su formación profesional, y por supuesto con resultados positivos en sus alumnos, que se animen a utilizar nuevas metodologías didácticas involucrando a alumnos de diferentes edades y grados escolares.

Sin lugar a dudas, en la Fase 0 cada comunidad escolar tendrá sus propios retos y logros. Como parte de la estrategia la AFSEDF pone a su disposición los Manuales de Proyectos para ser una guía, una propuesta inicial de actividades para desarrollar con los alumnos en 20 horas de trabajo, la cual espera ser fortalecida con la experiencia y conocimientos de la comunidad educativa. Es decir, es un documento flexible que puede ser ampliado, reorganizado e incluso servir de inspiración para crear otros proyectos o talleres.



FASE 0

Proyecto: Radio Verano

La radio por streaming es un recurso tecnológico e innovador, que al utilizarse en el ámbito educativo tienen un sentido pedagógico y social, debido a que es una herramienta que fortalece el manejo de las nuevas tecnologías a través del desarrollo de las habilidades de lecto-escritura potencializando el lenguaje y la comunicación. El aplicar diversas tecnologías como los programas radiofónicos y televisivos en la práctica pedagógica favorece además el trabajo colaborativo, la investigación, imaginación, creatividad, entre otros.

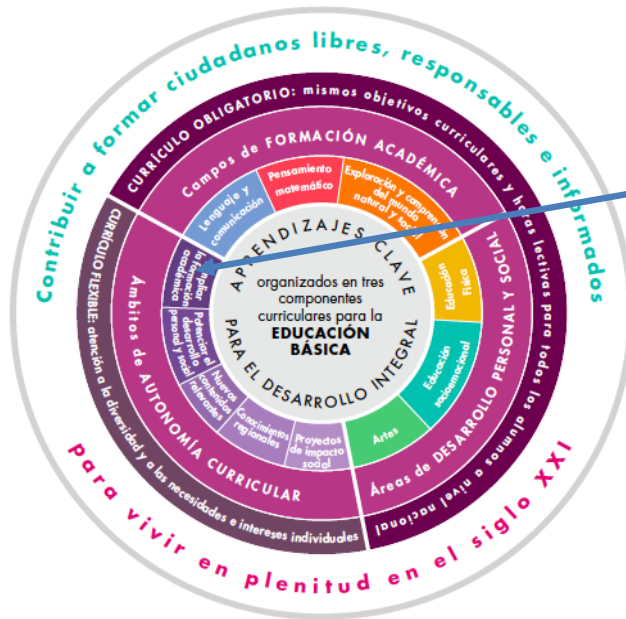
La creación de podcast en programas de revista, programas de debate, narraciones en atril o radio teatros, brindan la posibilidad de generar en los participantes aprendizajes significativos. La presente propuesta en Escuela de Verano 2017 pretende impulsar el espacio de Radio Verano para conformar una comunidad, la cual sea fuente de información para la creación de los programas y, a la vez, sea la destinataria principal de los productos realizados durante el proyecto.

Por lo anterior, la propuesta "Radio Verano" en el Modelo Educativo para la educación obligatoria se inscribe en el Ámbito de la AUTONOMÍA CURRICULAR encaminado a **Ampliar la Formación Académica** y está dirigido al nivel educativo de



FASE 0

Primaria y Secundaria, contemplando la integración y convivencia inter-grados en un mismo espacio curricular.



Modelo Educativo

Ámbito de CURRICULAR	de	AUTONOMÍA
Ampliar la Académica	la	Formación
Proyecto: "Radio Verano"		
Primaria		Secundaria



FASE 0

Orientaciones y recomendaciones didácticas.

- En Radio Verano es fundamental trabajar de manera colaborativa
- Para adentrar a los participantes a los programas de radio, durante las 5 sesiones se debe considerar montar una emisora.
- Se sugiere conformar cuatro grupos de trabajo que se encargarán de diseñar de principio a fin un Programa de Radio para su emisión (concertarán entrevistas, debates, elegirán la música, realizarán reportajes, teatro leído, variedades, encuestas, etc.).
- Es recomendable establecer roles de producción en cada equipo de trabajo (productor, locutor, editor, guionista, reportero/s).
- Se sugiere establecer guiones radiofónicos que consideren tanto los contenidos como los intereses de los participantes.
- Grabación de la programación definida en cada equipo de trabajo.
- En la edición de audios es necesario seleccionar piezas musicales, ambientes y efectos de sonido (página sugerida: www.jamendo.com para música libre de derechos; para efectos de sonido libres de derechos: <http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>)



Propósito

Los participantes van a generar un Canal de Radio por streaming a través de Internet, donde emitirán producciones como noticias, propagandas, radio-cuentos, radio-historias, canciones, efectos de sonido, interpretaciones de voz, debates, mesas redondas, encuestas, entrevistas, entre otras, inventadas por ellos mismos con recursos y personas que estén a su alcance dentro de la Escuela y donde tratarán temas de su completo interés durante el periodo establecido por cada escuela durante el ciclo escolar 2017-2018.



FASE 0

Sesión 1: FORMATOS RADIOFÓNICOS

Tiempo estimado por sesión

2 horas

Actividades

Consideraciones previas: para esta sesión necesitará una grabadora y el CD-R adjunto a esta guía.

Inicio

- Dé la bienvenida a los participantes y preséntese. Mencione que, durante este proyecto, tendrán la oportunidad de generar un Canal de Radio por Internet y los programas a transmitir serán producciones de ellos mismos sobre sus propios temas de interés, van a emitir noticias, cuentos, historias, dramatizaciones, interpretaciones de voz, propagandas, entrevistas, encuestas, canciones, etc.
- Prepare el ambiente poniendo música de fondo con volumen medio bajo, en esta ocasión elija una emisora al azar.
- Expréseles que, para empezar con este divertido proyecto, se van a presentar diciendo su nombre y la estación de radio preferida. Organice el grupo en un círculo sentados en el suelo. La emisora que más participaciones obtenga podrá sintonizarse en la grabadora para escucharla mientras *trabajan*.
- El primer participante comienza diciendo su nombre y la estación de su preferencia. El segundo repite lo que dijo el anterior y luego dice su nombre y su estación preferida. Así sucesivamente hasta que el último participante se haya presentado.
- Ahora indique que se reúnan en pequeños grupos los participantes que refirieron la misma estación de radio como su preferida y manteniendo esta organización, indíqueles que a continuación harán una lluvia de ideas respondiendo las siguientes preguntas:
¿Por qué esa estación de radio es su preferida?
¿Cuál es el programa de radio de esa emisora que más les gusta?, ¿por qué?
¿Qué parte del programa es la que más esperan escuchar?, ¿por qué?
¿Qué persona/personaje les gusta más?, ¿por qué?
- Vaya haciendo una lista de las estaciones de radio que mencionen los participantes, ésta ayudará a identificar sus intereses radiales y posteriormente, a redactar el guion radiofónico.



FASE 0

- Reproduzca el Audio 1 y explique que éste corresponde a una de las producciones que hacen periódicamente los participantes de DGEST radio, quienes son estudiantes de las secundarias técnicas en la Ciudad de México.

Desarrollo

- Reparta 2 mitades de hojas de colores a cada participante e indíqueles que anoten en una de ellas una utilidad de un programa de radio y en la otra, un tema de su interés para realizar un programa de radio.
- Corte pequeños pedazos de masking tape y conforme vayan terminando, pida que vayan pegando las hojas de las utilidades en una pared y las de los temas en otra.
- Anote en el pizarrón los principales "actores de toda emisora": Guionista, productor, locutor, reportero, editor.
- Organice el grupo en 4 equipos de trabajo (porque son 4 formatos radiofónicos), cada uno hará un programa de radio, permita que los participantes escojan su equipo; sin embargo, oriéntelos para que queden repartidos equitativamente.
- En cada equipo de trabajo, cada quien debe elegir su "papel": Guionista, productor, locutor, reportero, editor.
- Ahora reparta plastilina de colores a cada equipo e indíqueles que con ella cada uno se hará un pin identificador, es decir, el diseño del pin será libre, cada quien lo hará según lo que más le guste, solamente que debe decir: guionista, productor, locutor, reportero o editor.
- Para elaborar este pin, siga el instructivo 1 adjunto, para decorar utilice los materiales propuestos disponibles para Escuela de Verano (diamantina, chaquiras, plastilina, foamy, cartulina de colores). Una vez los participantes hayan terminado su pin, invítelos a que se lo sujeten de la ropa (playera, por ejemplo).
- Ahora presente al grupo los 4 formatos radiofónicos (previamente debe descargar el audio 2 correspondiente a los 4 formatos radiofónicos). Una vez presentados, asigne un formato a cada equipo de trabajo para que posteriormente lo dramaticen.

Cierre

- Inicie con las dramatizaciones, anime a los equipos para que vayan participando voluntariamente. Cada vez que termine una dramatización, incite un fuerte aplauso. Una vez que hayan dramatizado todos los equipos, propicie una retroalimentación de



FASE 0

la sesión preguntándoles ¿cómo se sintieron, qué cambiarían y qué fue lo que más les gustó?

Materiales

Audio 1
Audio 2
Anexo 1
Chaquiras
Diamantina
Instructivo 1
Hojas de colores cortadas a la mitad
Hojas bond cortadas a la mitad
Lápices
Plastilina de colores
Pegamento líquido
Masking tape



FASE 0

Anexo 1

Radio drama: Es la fusión del teatro y la radio. Para que la adaptación resulte válida, el teatro renuncia a los aspectos visuales de la escena y los sustituye con elementos sonoros: efectos de sonido para ambientar la narración de las escenas o el diálogo entre los actores, una música de fondo que sirva como una atmósfera y un mayor énfasis en la voz por parte de los actores.

Noticiero: Se denomina noticiero a un programa radial que se caracteriza por la presentación de noticias de actualidad. Suele organizarse en diversos espacios en donde las noticias se enfocan en temas específicos, temas que generalmente trata un periodista especializado en éstos. Los noticieros suelen emitirse de modo periódico, esto es, de lunes a viernes, con algunas excepciones en donde se emiten semanalmente.

Radio Revista: Programa ágil y dinámico, donde mezcla la información de primera mano (noticia), curiosidades, música, entrevistas, cuentos, dramatizaciones, concursos, poesía, mesa redonda, etc.). Su objetivo principal es brindar momentos agradables y de aprendizaje a los oyentes, ofreciendo una gran variedad de información a los oyentes para que aprendan algo de forma divertida.

Mesa redonda: Técnica de dinámica en que un grupo de especialistas en un tema que tienen puntos de vista divergentes o contradictorios sobre un mismo tema -coordinados por un moderador- llevan a cabo una discusión ante un grupo. El propósito es explicar y argumentar acontecimientos que tengan un significativo impacto en la sociedad contemporánea, empleando para ello el talento académico y periodístico.

Instructivo 1

INSTRUCTIVO PARA HACER PINS

Materiales:

- Cinta adhesiva transparente de la ancha.
- Pegamento en barra.
- Cartulina color blanco.
- $\frac{1}{4}$ de hoja blanca.



- Silicón líquido fría.
- Tijeras.
- Lápiz y colores o plumones.
- Seguro para ropa.

PASO 1: Se hace un dibujo, el que se desee, con el lápiz y papel.



PASO 2: Se colorea con los colores y se bordea con plumones.



PASO 3: Se recorta el dibujo.





FASE 0

PASO 4: Se aplica pegamento a la cartulina, posteriormente se pega el dibujo en él, cuando ya esté bien pegado, se recorta de nuevo y así el dibujo tendrá más firmeza (puedes doblar la cartulina varias veces para que quede más firme).



PASO 5: Se pega cinta adhesiva en ambas caras del dibujo para que quede brillante y se vuelve a recortar.



PASO 6: Se pega el seguro para ropa con el silicón líquido, en el centro y se espera a que seque.





FASE 0

PASO 7: colocarlo en donde se desee.





FASE 0

Sesión 2: GUIÓN RADIOFÓNICO

Tiempo estimado por sesión

2 horas

Actividades

Inicio

- De la bienvenida al grupo e invítelos a usar sus pines.
- Organice al grupo en los equipos de trabajo establecidos en la sesión anterior. Explique que un equipo va a iniciar contando una historia, los equipos siguientes deben completarla (por turnos) y el último debe tratar de terminarla. Identifique los gustos e intereses de los participantes para que pueda condicionar el final de la historia: *debe terminar con un final feliz, trágico o absurdo*. La historia puede comenzar "Érase una vez un grupo de adolescentes acampando en un bosque, cuando de repente..."
- Haga una retroalimentación de la actividad, preguntando ¿qué fue lo que más se les dificultó?, ¿qué fue lo que más les gustó?, ¿qué le cambiarían a la actividad?

Desarrollo

- Indique a los grupos de trabajo que en grupo salgan a observar qué están haciendo los demás participantes en los otros grupos de interés con el fin de ayudarles a elegir los temas para su programa de radio.
- Puede orientar el trabajo de los participantes con preguntas detonadoras como: ¿sobre qué tema de actualidad quisieran conocer más?, ¿les interesan los súper héroes del momento?, ¿les interesa conocer sobre la última tecnología ambiental?, ¿qué tan interesante es el cuidado y amor hacia las mascotas para prevenir su abandono?, ¿tu familia te está presionando por elegir una carrera?, ¿qué hay detrás de un concierto?...
- Una vez hayan regresado a su área de trabajo, mencione a los participantes que durante esta sesión van a trabajar sobre el guion radiofónico. Indíqueles que un guion radiofónico es un texto que sirve como guía, indica lo que se va a hacer en el programa de



FASE 0

radio, tiene indicaciones tanto para el operador como para los locutores, indica tiempos, secciones, cortes, acciones, música, etc. A continuación, proporcione a cada equipo el ejemplo de guion radiofónico.

- Reparta a cada equipo el Anexo 2 para ampliar la información y solicite un voluntario para empezar a leer. Un participante diferente debe continuar con la lectura y así hasta terminarla. Posteriormente, reparta el formato 1 e indíqueles que es un ejemplo de los estudiantes de DGEST radio.
- Pregunte los aspectos más importantes de cada uno de los aspectos del Anexo 2 y asegúrese que los participantes lo comprendieron y entendieron. Puede preguntar al final de la lectura o ir haciendo pequeñas interrupciones para ir preguntando.
- A continuación cada equipo debe empezar a trabajar en la construcción de su guion radiofónico, los guionistas de cada equipo deben liderar el trabajo.

Cierre

- Indique a los participantes que harán una pausa para realizar un ejercicio de voz.
- Al interior de cada equipo, cada integrante da lectura con voz normal, variando velocidad y posteriormente con diferentes estados de ánimo reflejados en la voz.

El que poco coco come
poco coco compra,
el que poca capa tapa
poca capa paga.
Como yo poco coco como
y poca capa tapo,
poco coco compro
y poca capa pago.

"Quiero y no quiero querer,



FASE 0

a quién he querido, quiero;
he querido sin querer,
y sin querer estoy queriendo.
Si porque te quiero, quieres que te quiera más,
te quiero más que me quieres.
¿Qué más quieres?
¿Quieres más?

- Haga una retroalimentación grupal preguntando al grupo ¿cómo se sintieron?, ¿para qué sirven los ejercicios de voz?...

Materiales

Anexo 2
Formato 1
Goma
Hojas bond
Lápices
Pines

Anexo 2

Características del lenguaje radiofónico

Claridad: se trata de hacer entendible y accesible la expresión porque existe el riesgo de interrumpir la asimilación mental de los mensajes si se adoptan códigos que requieren esfuerzos reflexivos y por tanto, tiempo de decodificación (comprensión).

Lo concreto, en forma activa y presente: en radio son necesarias las formas que más "vitalizan" las imágenes y los relatos. En casos de equivalencia semántica, mejor las formas simples que las compuestas, el presente que el pasado, la frase activa que la pasiva.

Brevidad: las exigencias del tiempo, la necesidad de facilitar la asimilación y la fugacidad del mensaje obligan a la radio a construir mediante períodos y frases breves que aseguren la comprensión.



FASE 0

A través del micrófono, lo que se pierde desde el punto de vista plástico se gana en los matices de expresión exclusivos del sonido y en la posibilidad de testimonios personalizados a través de la voz; es lo que se puede denominar tono comunicativo, necesario tanto en informativos como en programas. La voz, la música, los efectos y el silencio son los elementos sonoros que determinan la capacidad expresiva.

Indiquemos el nombre y tipo de público para quien va dirigido, de acuerdo al perfil del público y del programa, la música que se utilizará.

Cualidades de la voz

Volumen o intensidad: está relacionado directamente con la cantidad del aire que se expulsa al hablar y puede ser alto/bajo/normal. El volumen más adecuado es aquel que permite oír con claridad a todos los oyentes que intervienen en una situación de la comunicación oral.

El tono: se puede distinguir ente tono grave/agudo/normal. El hablante debe variar el tono, adecuándolo a la intención de comunicación dentro de los matices que su registro le permite: subirlo en preguntas o afirmaciones importantes, bajarlo para darle un aire confidencial a lo que se dice, etc.

El timbre: es el matiz personal de la voz. Aunque el timbre es un factor fisiológico de cada hablante, puede mejorarse mediante ejercicios.

La velocidad: es la rapidez en la emisión de los sonidos por parte del hablante. Esta puede ser lenta/rápida/normal. El hablante debe adecuar la velocidad de su discurso a la intención de comunicación y a la capacidad de escucha del oyente; para remarcar el discurso o enfatizar utilizará una velocidad lenta; pero, para agilizar el discurso, utilizará mayor velocidad de emisión.



FASE 0

Formato 1

Ejemplo de guion del programa Red Familia, producido por la Dirección General de Educación secundaria Técnica de la ciudad de México (Dgest radio y Red Familia)

TEMPORADA 1

PROGRAMA 19

Fecha de Emisión: jueves 16 de febrero de 2017.

Lugar: Cabina DGEST Media

Horario: 11 am a 12 pm

Tema 19. El amor en pareja



RECURSOS	CONTENIDO-TEMAS	TIEMPO	TOTAL
RÚBRICA	"EnREDos de Familia"	10"	10"
FONDO: The Chainsmokers; Emily Warren	<p>RUBÉN: Bienvenida, saludo a público de DGEST Radio</p> <ol style="list-style-type: none"> Semana del 14 de febrero ¿cómo les fue? Nota: Estudiante de la UNAM elegido en misión a Marte de la NASA. <p>Yahir Israel Piña López, estudiante de Física en la Facultad de Ciencias de la UNAM, participará en una misión anábga a Marte, ya que él realizó una investigación sobre la afectación de la radiación en el espacio en la salud de los astronautas.</p> <p>El desierto de Utah será la sede donde se recrearán las condiciones marcianas del 29 de abril al 14 de mayo. Estos experimentos servirán para la misión tripulada al planeta rojo que se realizará en el año 2030.</p> <ol style="list-style-type: none"> Nalle.. 	1'30"	1'40"
	<p>NALLE: Saludo (comentario nota)</p> <ol style="list-style-type: none"> Saludo a público de DGEST Radio. Nota: Aurelio Nuño Mayer felicita a alumnas de la EST 66 <p>El Secretario de Educación Pública, Aurelio Nuño, este lunes publicó en su cuenta de Facebook una fotografía con Lizet, Sarah, Mariana y Sharon, alumnas de la Técnica 66, donde las felicita por su participación en el concurso "Soluciones para el futuro con Samsung", ellas desarrollaron un dispositivo para detectar fugas de agua.</p> <p>El mensaje del secretario fue: "ellas son un ejemplo de que con el poder de la educación los mexicanos somos más fuertes. ¡Muchas felicidades!" (comentario breve)</p> <ol style="list-style-type: none"> Más adelante: Tema: El amor en la pareja, hoy nos acompaña Tere Magallanes, especialista de Red Familia. Teléfono en el estudio: 6387-1126 <p>Vamos a la cápsula de Observamedios</p>	2'	3'40"
CÁPSULA OBSERVAMEDIOS		1'	4'40"



Sesión 3: PROGRAMA DE RADIO

Tiempo estimado por sesión

2 horas

Actividades

Consideraciones previas: debe identificar un participante cuya voz se preste para narrar un breve cuento de manera entretenida y divertida.

Inicio

- Mencione a los participantes que durante esta sesión su guion debe quedar listo, y para irse preparando, un participante leerá un cuento muy corto y los demás deben ir haciendo los efectos de sonido que correspondan, como el cuento no tiene diálogos, deben estar atentos a lo que se dice para poder rescatar los sonidos de lo que se hace.
- Lea el cuento breve de manera pausada pero no aburrida.

REVOLUCIÓN

Slawomir Mrozek (Polonia, 1930)

En mi habitación la cama estaba aquí, el armario allá y en medio la mesa.

Hasta que esto me aburrió. Puse entonces la cama allá y el armario aquí.

Durante un tiempo me sentí animado por la novedad. Pero el aburrimiento acabó por volver.

Llegué a la conclusión de que el origen del aburrimiento era la mesa, o mejor dicho, su situación central e inmutable.

Trasladé la mesa allá y la cama en medio. El resultado fue inconformista.



FASE 0

La novedad volvió a animarme, y mientras duró me conformé con la incomodidad inconformista que había causado. Pues sucedió que no podía dormir con la cara vuelta a la pared, lo que siempre había sido mi posición preferida.

Pero al cabo de cierto tiempo la novedad dejó de ser tal y no quedo más que la incomodidad. Así que puse la cama aquí y el armario en medio.

Esta vez el cambio fue radical. Ya que un armario en medio de una habitación es más que inconformista. Es vanguardista.

Pero al cabo de cierto tiempo... Ah, si no fuera por ese «cierto tiempo». Para ser breve, el armario en medio también dejó de parecerme algo nuevo y extraordinario.

Era necesario llevar a cabo una ruptura, tomar una decisión terminante. Si dentro de unos límites determinados no es posible ningún cambio verdadero, entonces hay que traspasar dichos límites. Cuando el inconformismo no es suficiente, cuando la vanguardia es ineficaz, hay que hacer una revolución.

Decidí dormir en el armario. Cualquiera que haya intentado dormir en un armario, de pie, sabrá que semejante incomodidad no permite dormir en absoluto, por no hablar de la hinchazón de pies y de los dolores de columna.

Sí, esa era la decisión correcta. Un éxito, una victoria total. Ya que esta vez «cierto tiempo» también se mostró impotente. Al cabo de cierto tiempo, pues, no sólo no llegué a acostumbrarme al cambio—es decir, el cambio seguía siendo un cambio—, sino que, al contrario, cada vez era más consciente de ese cambio, pues el dolor aumentaba a medida que pasaba el tiempo.

De modo que todo habría ido perfectamente a no ser por mi capacidad de resistencia física, que resultó tener sus límites. Una noche no aguanté más. Salí del armario y me metí en la cama.



FASE 0

Dormí tres días y tres noches de un tirón. Después puse el armario junto a la pared y la mesa en medio, porque el armario en medio me molestaba.

Ahora la cama está de nuevo aquí, el armario allá y la mesa en medio. Y cuando me consume el aburrimiento, recuerdo los tiempos en que fui revolucionario. Consultado el 05/06/17 de <https://narrativabreve.com/2013/10/cuento-breve-mrozek-revolucion.html>

- Haga una retroalimentación de la actividad preguntándoles ¿cómo se sintieron?, ¿qué fue lo que más se les dificultó?

Desarrollo

- A continuación, cada equipo hará un ensayo de grabación de su guion (sin estar terminado, invítelos para que simulen los efectos de sonido de comerciales y patrocinadores). Posteriormente, reproduzca cada uno de los guiones y conforme vayan terminando, propicie un fuerte aplauso.
- Indique a los equipos que terminen su guion radiofónico y afinen detalles. Para ello pueden salir a dar un recorrido por los demás grupos de interés. Para lo anterior, los participantes deben buscar personas que les den la información a través de entrevistas, encuestas, observaciones, grabaciones de audios, etc. Detalle importante, no olvidar que la publicidad es parte fundamental en la radio, en esta ocasión, por ejemplo, pueden promover nuestra "Escuela de Verano 2017 Diversión formativa integral". Nos convertiremos en reporteros para brindar a nuestros radioescuchas información actual, interesante, clara y precisa.

Cierre

- Invite a los equipos para que presenten a sus demás compañeros el guion final para su grabación.
- Motive un fuerte aplauso y despida con mucho ánimo a los participantes e invítelos para grabar su Programa de Radio la siguiente sesión.



FASE 0

Materiales

Celular con grabadora de voz

Equipo de cómputo con micrófono de escritorio

Guion radiofónico

Goma

Lápices



FASE 0

Sesión 4: GRABACIÓN DE LAS PRODUCCIONES

Tiempo estimado por sesión

2 horas

Actividades

Inicio

Indique a los participantes que van a jugar al "corazón de la piña". El juego consiste en que todos los participantes hacen una fila. El primer participante será la cabeza, éste debe permanecer lo más quieto posible mientras los demás se van enrollando a su alrededor, simultáneamente tienen que ir cantando "el corazón de la pina se va enrollando, se va enrollando" hasta que el último participante se haya integrado a la gran bola de adolescentes que se formó.

Desarrollo

Cada equipo procede a grabar sus Programas de Radio.

Anexo 4

1. **Edición de audios:** Con audacity resulta sencillo, grabar y editar un fichero de audio.

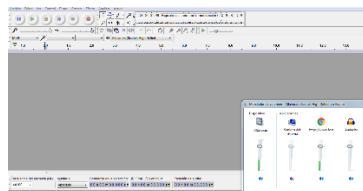


2. Uso elemental de Audacity

- Instalar Audacity, o Descargar el programa de la página www.audacity.sourceforge.net
- Descargar e instalar plugins.
- Descargar e instalar el codificador Lame MP3.

3. Ajustes previos

- Ajuste del hardware de sonido del PC.



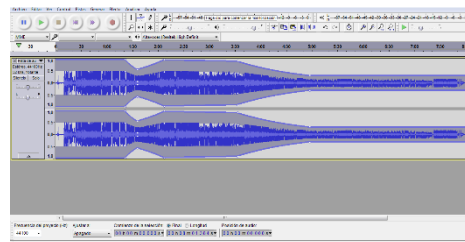


FASE 0

- Ajuste del micrófono.
- Conocer las funciones principales de la pantalla.

4. Grabación de voz

- Grabar.
- Pausa y reanudación.
- Terminar la grabación.
- Desplazarse por la pista de audio.
- Ampliar y reducir la pista de audio.

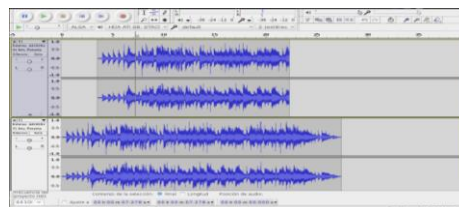


5. Recomendaciones

- Hacer pruebas acercando y alejando el micrófono.
- Grabar unos segundos de ruido ambiental al principio.
- Si hay una equivocación, enunciarla y repetir.
- Grabar "del tirón" cada bloque o locutor si es posible y posteriormente se incorporan los efectos, música...

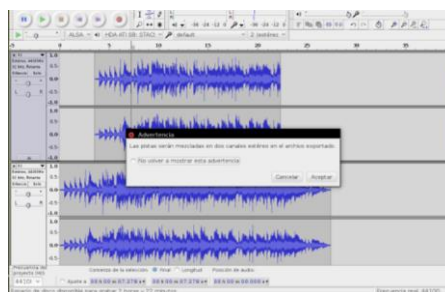
Practicamos...

- Grabamos
- Jugamos con la pista
- Ampliamos
- Reducimos
- Nos desplazamos



Edición de pistas de audio

- Cortar, copiar, pegar
- Amplificar





- Normalizar

Probamos otros efectos...

- Eliminar ruido
- Tono
- Tiempo
- Velocidad
- Fade in (Aparecer sonido despacio)
- Fade out (Desvanecer sonido)
- Generación de silencios

Importar otra pista de audio

- Importación de audio.
- Ajuste de la nueva pista



Terminamos con el juego

- Guardar el proyecto
- Exportar el proyecto en formato MP3

Cierre

- Propicie que los participantes compartan sus experiencias y técnicas de grabación según la prueba o ensayo obtenido en este ejercicio.
- Pregunte a los participantes cómo se sintieron durante la sesión, qué cambiarían y qué fue lo que más les gustó. Despídalos emotivamente e invítelos a la presentación de sus Proyectos el día siguiente.

Materiales

Celular con grabadora de voz
Computadora con software
Guiones radiofónicos



FASE 0

Sesión 5: EXPOSICIÓN DE PROGRAMAS

Tiempo estimado por sesión: 2 horas o lo que la Escuela tenga contemplado para hacer la exposición del Proyecto final. La Escuela decide si lo presenta al término de la primera semana, como en este caso está diseñado o si lo presenta con los demás Proyectos o productos finales al concluir la segunda semana.

Actividades

Inicio

- Motive al grupo para que voluntariamente vayan pasando a presentar su programa de radio. Cada vez que un equipo finalice, propicie un fuerte aplauso.
- Ahora, mediante una lluvia de ideas en el pizarrón y votación de los participantes, elijan un nombre para su Canal de radio verano.
- Reparta 1 pliego de cartulina para que hagan un cartel de promoción de su Canal de radio verano.

Desarrollo

- En una hoja rotafolio, invite de manera ordenada a cada uno de los participantes para plasmar su experiencia durante el Proyecto Radio Verano.
- Para la presentación de cada uno de los Programas de Radio debe considerar previamente la ubicación de las bocinas y organización del equipo de cómputo para reproducir los Programas previamente grabados.

Cierre

- El paso siguiente a la realización del archivo de sonido, es la publicación. Para esto se puede subir directamente a la página de almacenamiento de podcast, gratuito (<http://www.ivoox.com//>), guardarlo en formato mp3, y así se hace disponible a una audiencia mundial a través de Internet. MP3 es la abreviatura de Motion Picture Experts Group, (grupo de expertos de la película) y es un formato de archivo de sonido que tiene una alta calidad y con un



FASE 0

tamaño muy reducido. Un MP3 ocupa la décima parte de espacio de un archivo tradicional o (CD normal).

- Ejemplo: Si una canción en formato WAV de 36MB pasándolo a formato MP3 quedaría de 3MG y la calidad de audio es casi idéntica a la original, es decir, si un CD normal dura 1 hora aproximadamente, tomando en cuenta que le pueden caber 20 canciones con duración de 5 minutos a un MP3 le caben 12 horas de duración.
- Haga una retroalimentación del Proyecto y pregunte a los participantes ¿cómo se sintieron?, ¿qué fue lo que más les gustó?, ¿qué aprendieron?

Materiales

Borrador

Computadora con bocinas

Hoja rotafolio

Marcador para pizarrón

Pinturas/marcadores/gises/colores

Pizarrón

Pliego de cartulina blanca



Sesión 1: FORMATOS TELEVISIVOS

Tiempo estimado por sesión

2 horas

Actividades

Consideraciones previas: para esta sesión va a necesitar una pelota pequeña de plástico y tener impresos los cuatro formatos televisivos.

Inicio

- Salude a los participantes y menciónelos que esta semana van a trabajar algo similar al Radio, se trata de la Televisión. Indíqueles que van a realizar un programa de televisión de su completo diseño y elementos de su interés.
- Solicite dos o tres voluntarios y pídale que esperen afuera del salón unos minutos sin poder ver a través de las ventanas. Posteriormente, indique al grupo que van a jugar al nudo humano. Para ello, organice al grupo en un círculo y solicíteles que se tomen de las manos y sin soltarse deben empezar a cruzarse por debajo de los brazos del grupo para quedar enredados.
- Una vez hecho el nudo, mencione que es muy importante que no se vayan a soltar de las manos mientras los voluntarios intentan desenredar el nudo. Pida a los voluntarios entrar e indíqueles que deben desenredar el nudo.
- Haga una retroalimentación preguntándoles ¿cómo se sintieron?, ¿qué lo que más se les dificultó?

Desarrollo

- Organice al grupo en un círculo, sentados en el piso. Inicie una conversación diciendo, el programa de Televisión que más me gusta es... ¿cuál es el tuyo?, cuando le haga la pregunta a otro participante, láncele una pelota pequeña. Así sucesivamente vaya pasando el turno aventando la pelota, hasta que todos los participantes hayan pasado.
- Solicite un voluntario para leer el primer formato televisivo. Pregunte ¿alguna pregunta, alguna duda, algún comentario? Elija a otro voluntario para leer el segundo formato televisivo y haga las



FASE 0

preguntas propuestas para asegurar los conocimientos. Repita la misma actividad con los dos formatos televisivos restantes, Anexo 1.

- Organice al grupo en equipos de trabajo de 5 a 6 participantes e indíqueles que escojan el formato televisivo que más les llamó la atención. Posteriormente, indíqueles que salgan a dar un recorrido por la escuela para que documenten lo que está pasando, lo que se está viviendo en la escuela y quieran recuperar en su programa televisivo.
- Una vez hayan regresado, solicite a cada equipo definir a los responsables de cada área: guionista(s), productor(s), conductor(es), reportero(s), camarógrafo(s), editor(es).

Cierre

- Asigne a cada equipo un formato televisivo al azar y solicíteles representarlo.
- Asigne a cada equipo un formato televisivo al azar y solicíteles representarlo.
- Propicie un fuerte aplauso cada vez que cada equipo finaliza la representación. Haga una retroalimentación preguntándoles ¿cómo se sintieron?, ¿qué fue lo que más se les dificultó?

Materiales

Hojas blancas, Lápiz, goma
Computadora, proyector: Videos

Anexos 1

Programa de Revista: Es un tipo de programa ágil y dinámico, donde mezcla la información de primera mano (noticia), curiosidades, música, entrevistas, cuentos, dramatizaciones, concursos, poesía, mesa redonda, etc.). Su principal objetivo es brindar momentos agradables y de aprendizaje a los espectadores, ofreciendo una gran variedad de información para que aprendan de forma divertida.

Noticiero: Se denomina noticiero a un programa que se caracteriza por la presentación de información de actualidad. Suele organizarse en



FASE 0

diversos espacios en donde las noticias se enfocan en temas específicos, temas que generalmente trata un periodista especializado en éstos. Los noticieros suelen emitirse de modo periódico.

Panel: Es una discusión informal, realizada por un grupo de especialistas o "expertos", para analizar los diferentes aspectos de un tema, aclarar controversias o tratar de resolver problemas de su interés.

Pasos para su organización:

1. Selección del tema y fijación de objetivos.
2. Escoger al coordinador o moderador y a los panelistas que pueden estar entre 4 y 6.

Determinación de estrategias de desarrollo:

1. Tiempo asignado a los panelistas para la discusión.
2. Periodo destinado para contestar las preguntas del auditorio.
3. **Forma de iniciación del panel:** puede ser una pregunta general planteada por el moderador a cualquiera de los miembros, o una breve exposición de cada panelista.
4. Definición del plan, para el desarrollo del tema.

Preparación del guion

1. Definición de las funciones de cada integrante del equipo:
 - Productor
 - Conductor(s)
 - Camarógrafo
 - Reportero (s)
2. Asignación de las fuentes a cubrir, el género a trabajar y decisión de la duración para cada sección del programa.
3. Selección del nombre del programa y tipo de público a quien va dirigido.
4. Decisión, de acuerdo al perfil del público y del programa, la música que se utilizará.



Sesión 2: GUIÓN DE TELEVISIÓN

Tiempo estimado por sesión

2 horas

Actividades

Inicio

- De la bienvenida al grupo y mencione que van a jugar a los cubiertos. Usted les dice que cuando mencione *cuchillos* todos se paran, cuando diga *cucharas* todos se sientan y cuando diga cubiertos todos se cambian de lugar. El que se equivoque se va saliendo del juego. Gana quien quede hasta el final. Acelere gradualmente la velocidad para que el juego sea de mayor emoción para los participantes.

Desarrollo

- Organice al grupo en los equipos anteriormente formados en radio. Proponga a los equipos que pueden realizar una adaptación al guion radiofónico o si lo prefieren, pueden realizar uno nuevo.
- Indique a los participantes comenzar a escribir su guion televisivo. Para ello, pueden salir a dar un recorrido por su escuela.
- Propicie la creatividad de los participantes mediante la formulación de preguntas como ¿si salieran en TV, sobre qué temas les gustaría hablar?, ¿qué quisieran enseñar a otros jóvenes mediante su programa de TV?, ¿qué aspectos de escuela de verano quisieran compartir con su familia y amigos?...

Cierre

- Solicite voluntarios para ir presentando sus guiones. Propicie un fuerte aplauso cada vez que los equipos hayan finalizado su presentación.

Materiales

Hojas blancas, lápiz, goma
Computadora, proyector: Videos



Anexos

Guion de Televisión. Es el guion que se hace para la televisión, puede estar definido para impedir errores durante la ejecución de un programa de televisión o poseer frases que se le van incrementando durante la transmisión de éste. Pudieran existir tantos tipos de guiones como directores o colectivos de trabajo hubiese, pero suelen emplearse guiones para facilitar el entendimiento de los profesionales del medio.

La clasificación más frecuente que se conoce es la que contempla:

- El guion literario
- El guion técnico

Guion literario

Por lo general no tiene indicaciones técnicas de ninguna naturaleza sino que se limita al trabajo monotemático del contenido o a la sinopsis de la obra dramática. Puede ser usado como primer paso o requisito operativo antes de emprender cualquier otro y no tiene un formato específico de realización sino que puede hacerse arbitrariamente de acuerdo con las necesidades o estilo del argumentista.

Ejemplo:

CONVIVE TÚ

INT. PISO COMPARTIDO / COMEDOR - DÍA

Nos encontramos en un piso. La puerta principal se abre y entra RUBÉN, con una carpeta de estudiante bajo el brazo. En el comedor está GUILLERMO, sentado frente a una mesa, enfrascado en lo que parecen experimentos de química. En la mesa hay tubos de ensayo, probetas, etc.



FASE 0

RUBÉN

¡Hey!

GUILLERMO

(sin girarse) Mira, no te pierdas esto.

Rubén se acerca a mirar. Guillermo echa unas gotas en un tubo de ensayo. Sale un poco de humo.

GUILLERMO

¿Has visto? Reacciona bien... ¡Ajá!

RUBÉN

Vale, pero como no me digas qué es...

GUILLERMO

Un disolvente que estoy inventando. ¡Potentísimo! Si metes el dedo, en dos minutos adiós dedo. La fórmula lleva Coca-Cola. Por cierto, he tenido que tomar un par de latas que tenías en la nevera.

RUBÉN

No importa. Interesante... Bueno, voy a ver si me pongo a estudiar, que tengo el examen dentro de dos semanas y todavía no he mirado nada.

Guion técnico

Es la forma más usual del guion de televisión o video: la expresión escrita del programa. La escritura se realiza en dos columnas una de las cuales (izquierda) se dedica al video y la otra (la derecha) a la banda sonora que indica si la persona que habla está en ON (en cámara) o en OFF (fuera de cámara) y si tiene música debajo o algún efecto de sonido. La incidental es seleccionada libremente por el musicalizador en coordinación con el director. En el guion técnico los textos aparecen redactados tal y como van a ser leídos por el personaje o locutor. Están hechos para ser oídos, no para ser leídos.



Ejemplo:

CONVIVE TÚ

RUBÉN está sentado, estudiando, de espaldas a la puerta. Desde el salón llega la voz de GUILLERMO.

GUILLERMO (OFF) (euforia de menos a más)
... también podría usar... no, no es suficientemente ácido, rebajará el carbónico de la Coca-Cola. ¿Y con el permanganato? ¡Claro! Pero no, demasiado volátil... aunque puedo sublimarlo todo... ¡Eso es! Si lo sublimo combinará bien ¡Claro! ¡Ya lo tengo! *(se oye el ruido que hace una silla al levantarse alguien de ella)* ¡Ya lo tengo!
Se abre la puerta y entra Guillermo, eufórico.

GUILLERMO

¡Rubén! ¡Ya lo tengo!

RUBÉN

(sin apenas girarse) Vale, me parece muy bien, pero me podrías dejar estudiar.

GUILLERMO

¡Ah! Perdona, perdona.

Guillermo retrocede y cierra la puerta.

GUILLERMO (OFF) (en tono algo más bajo que antes)

Claro, lo sublimo y ya está. Increíble, cómo no se me había ocurrido antes. Si lo sublimo combinará bien...

Rubén coge un discman que hay a su alcance, se pone los auriculares y le da al play.



Ejemplo de guion televisivo:

Dossier (DGEST media)

Fade in - Cortinilla (1 min.)

Locutor uno: Hola que tal muy buen día. Este es el noticiario matutino...
Los saluda...

Locutor dos: Buenos días. Hoy es... Bienvenidos a las noticias los
saluda... Comenzamos.
Cortinilla (30 seg.)

Locutor dos: Comenzamos con la noticia... (imágenes)

Locutor uno: En más noticias...

Locutor dos: Vamos a un corte... Continúe con nosotros. En un momento
regresamos.

Corte comercial



Sesión 3: RECOLECCIÓN DE MATERIAL

Tiempo estimado por sesión

2 horas

Actividades

Inicio

- De la bienvenida a los participantes y mencione que van a jugar a la mímica. Para ello, organice el grupo en 6 equipos. Solicíteles que se pongan de acuerdo en la película o canción que van a representar. La regla es que todos deben participar en la mímica sin decir una sola palabra. Los demás equipos deben adivinar el nombre de la película o canción. Gana el equipo que adivine la mayor cantidad de veces.

Desarrollo

- A continuación, mencione que se van a convertir en reporteros para brindar a nuestros televidentes información actual, interesante, clara y precisa.
- Indique a los equipos que salgan a realizar breves grabaciones para cubrir el contenido de su programa. Pueden realizar entrevistas, encuestas, reportajes, seguimiento a alguna actividad de otro centro de interés, etc.

Cierre

- Invite a los equipos para que uno a uno vayan presentando sus grabaciones. Puede aceptar comentarios de los demás equipos a manera de sugerencia o felicitación.
- Indique a los participantes que realicen la escenografía para la grabación de su formato televisivo. Además, indique que hagan la selección de la música o sonidos que van a utilizar.
- Haga una retroalimentación preguntando ¿qué fue lo que más les gustó?, ¿qué fue lo que más se les dificultó?



Materiales

- Cartulinas
- Cámara de celular
- Goma
- Hojas blancas
- Hojas rotafolio
- Lápiz
- Pinturas y plumones



FASE 0

Sesión 4: GABACIÓN DE LAS PRODUCCIONES

Tiempo estimado por sesión

2 horas

Actividades

Consideraciones previas: para esta sesión debe tener descargado en las computadoras el programa Movie Maker. Lo puede descargar desde aquí: <https://windows-movie-maker.softonic.com/> También debe preparar un paliacate para el primer juego y un salón para la grabación.

Inicio

- Indique a los participantes que van a jugar a “La paliacate de la tela”. Para ello, organice al grupo en un círculo, sentados en el piso y usted sentado en el medio. Usted lanza el paliacate hacia arriba. Mientras el paliacate esté en el aire todos deben reírse. En el momento en que el lienzo toque el suelo, todos deben quedar serios. Los que se rían pagan penitencia. Varíe la manera y la velocidad de la tirada del paliacate para hacer el juego más difícil.
- Apóyese de las ideas de los participantes para poner las penitencias.

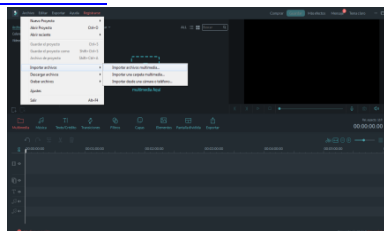
Desarrollo

- Enseguida, solicite a los participantes pasar al salón preparado para la grabación.
- Coordine que cada equipo realice la grabación de sus productos.
- Una vez hayan terminado de grabar, coordine la descarga de la información en el equipo de cómputo para su edición.

Anexo

Uso elemental de Movie Maker

Instalar Movie Maker o Descargar el programa de la página <https://windows-movie-maker.softonic.com/>



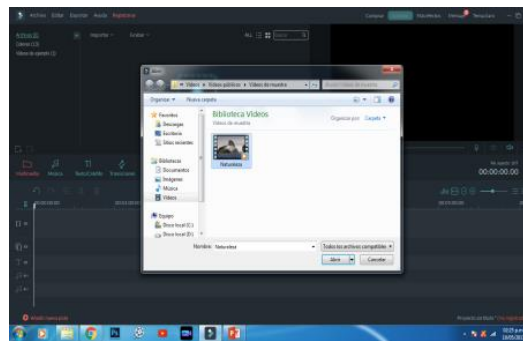


Edición del video

Importar el video
Cortar, copiar, pegar.

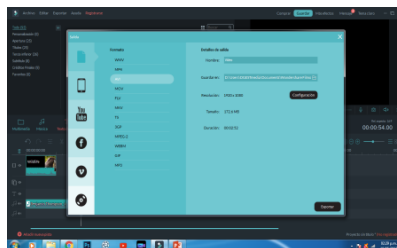


Amplificar audio
Poner cintillos
Hacer transiciones



Importar una pista de audio

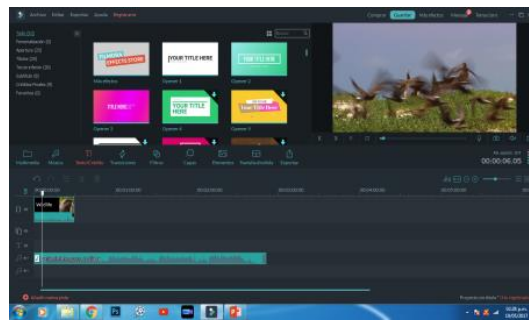
- Importación de audio.
- Ajuste de la nueva pista.





Terminamos con el juego

- Exportar el proyecto en formato .avi 720x480 25 Mbps



Cierre

- Haga una presentación de los programas televisivos.
- Propicie un fuerte aplauso cada vez que un equipo termine su presentación.

Materiales

Colores o plumones de colores
Computadora con programa instalado Movie Maker
Hojas blancas



FASE 0

Sesión 5: EXPOSICIÓN DE PROGRAMAS Y ANÁLISIS

Tiempo estimado por sesión

2 horas

Actividades

Inicio

- Indique al grupo que, para empezar esta y última sesión, realicen algunos volantes de invitación a la comunidad educativa de la presentación de sus programas televisivos.

Desarrollo

- Indique a un grupo de voluntarios que vayan a invitar a la comunidad educativa a la presentación de sus programas televisivos.
- Indique a los invitados que tomen asiento y diga un breve discurso de lo que verán a continuación.
- Propicie un fuerte aplauso cada vez que los equipos finalicen la presentación de su programa.

Cierre

Haga una retroalimentación del proyecto en general preguntando a los participantes ¿qué fue lo que más les gustó?, ¿qué aprendieron?, ¿qué fue lo más significativo?, ¿qué sesión fue la más divertida?...

Materiales

Computadora

Proyector: Videos

Anexos

Difusión y lanzamiento

El paso siguiente a la realización del archivo de video, es la publicación. Para esto podemos subirlo directamente a nuestra página, es decir, a alguna página web de almacenamiento de video, gratuito (<https://www.youtube.com/>), la cual guarda nuestro programa (archivo



FASE 0

.avi), y de esta manera, hacerlo disponible a una audiencia mundial a través de Internet.

Ya sólo falta hacer un enlace o link a esa dirección desde nuestra página.

Es el momento de ver nuestro material para que intercambiamos experiencias

