

ACTIVIDAD 3

¡QUE VIVA LA RADIO!

MARCO MOTIVADOR

Revisamos nuevamente el libro de la abuela y abrimos sus páginas que nos llevan a comienzos del siglo XX, ¡hace más de cien años! En esa época a cada uno de los hogares comenzaron a llegar los aparatos de radio. Hombres y mujeres utilizando su voz nos cuentan a través de ellas entretenidas historias, nos informan y divierten.

La radio, antes de la televisión e internet, era la forma en que las familias se divertían e informaban de lo que sucedía en sus comunidades y en el mundo. Muchas veces, para estimular la imaginación de los oyentes, los locutores y locutoras hacían ruidos y efectos especiales.

A Pepa y Pepe la idea de la radio les fascina y con ayuda de niños y niñas se animan a contar una graciosa historia de animales a través de una radio.

¡Mil historias queremos contar, y la tecnología nos puede ayudar!

OBJETIVO GENERAL

Comunicar el proceso desarrollado para crear su propio radioteatro, innovando al utilizar elementos de la vida cotidiana que les permitan simular sonidos en actividades grupales.

COMPETENCIAS CIENTÍFICAS

COMPETENCIA TÉCNICA

Comunicar el trabajo realizado: Se refiere a la necesidad que niños y niñas verbalicen la experiencia realizada con el objetivo de transmitir lo aprendido y de fortalecer a través del uso del lenguaje los conceptos desarrollados.

COMPETENCIA TRANSVERSAL

Aprender para la innovación: La comunicación es una parte fundamental del pensamiento para la innovación. Se trata de promover procesos reflexivos que se convierten en explicaciones que otras personas deben comprender.

ACTIVIDADES CLAVE DE LA COMPETENCIA

- Grabar un radioteatro.
- Interpretar distintos personajes para dar vida a la historia.
- Compartir el radioteatro con las familias.
- Comunicar cómo se realizó y los personajes interpretados.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

ÁMBITO INTERACCIÓN Y COMPRENSIÓN DEL ENTORNO

NÚCLEO PENSAMIENTO MATEMÁTICO

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

OBJETIVO PRIORIZADO

Nivel 2: OA12

Comunicar el proceso desarrollado en la resolución de problemas concretos, identificando la pregunta, acciones y posibles respuestas.

ÁMBITO DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL

NÚCLEO CONVIVENCIA Y CIUDADANÍA

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

OBJETIVO PRIORIZADO

Nivel 2 OA10:

Reconocer progresivamente requerimientos esenciales de las prácticas de convivencia democrática, tales como: escucha de opiniones divergentes, el respeto por los demás, de los turnos, de los acuerdos de las mayorías.

Marco Conceptual

La radio y sus historias

Las radios son unas cajas que emiten sonidos, cajas que han acompañado a las personas desde hace mucho tiempo, entregando noticias, música e historias, la radio se ha mantenido vigente a pesar del ingreso de la televisión o el internet, pero para muchos mantiene la magia de la conexión a través de un pequeño aparato donde escuchamos sonidos y voz.

En el año 1895 Guillermo Marconi presentó un sistema de radio, con el cual consiguió atravesar el océano Atlántico a comienzos del siglo XX; cabe mencionar que para su trabajo utilizó patentes que pertenecían a Nikola Tesla, lo cual puso en duda su autoría en más de una ocasión. Tesla fue un inventor, ingeniero mecánico, físico y promotor de la electricidad comercial; un revolucionario en el campo del electromagnetismo.

Más tarde la radio se masificó como medio de comunicación y entretenimiento apareciendo las primeras radioemisoras en Estados Unidos y Argentina a mediados de 1920.

La primera generación de la radio se basó en la tecnología de Amplitud Modulada (AM), mientras que en el año 1933 se comienza a instaurar la Frecuencia Modulada (FM), la más utilizada en nuestros días, ya que es capaz de producir mayor calidad del sonido con menos interferencias. En Chile se realiza la primera transmisión de radio en 1922, en 1923 aparece la primera radioemisora, "Radio Chilena" para luego masificarse en regiones.

Las radios transmitían principalmente sonidos en directo: radioteatros, informaciones noticiosas, comentarios políticos y presentaciones musicales que se transmitían hacia el público auditor. En este sentido, Mirella Latorre, hija del escritor Mariano Latorre, Maruja Cifuentes y Nieves López Marín, comienzan a impulsar el formato del radioteatro, de gran impacto cultural en una época en que los índices de analfabetismo eran muy altos.

Luego comienzan a realizarse grabaciones de los programas, incorporando la grabación como medio para resguardar y retransmitir los contenidos.

La radioemisora transmite el contenido en forma de ondas con una frecuencia determinada que el receptor intercepta y traduce como una señal sonora. Las radiograbadoras son un aparato para grabar y reproducir sonidos por medio de una cinta magnética.

Las grabaciones de radio nos cuentan historias, nos traen el pasado ¿cómo suenan las ciudades distantes?, ¿Cómo eran las voces de nuestros padres o abuelos y abuelas cuando pequeños?

Con la creación del magnetófono en 1940, se podían hacer grabaciones de larga duración y buena calidad, por ejemplo grabar sonidos o música de forma profesional en nuestras casas. Pronto fue adoptado por estudios de grabación y estaciones de radio. Usando exactamente los mismos principios del magnetófono, se creó el primer casete compacto que era más portátil, económico y pequeño. Las personas lograban hacer sus grabaciones personales de manera más rápida y almacenar audios de manera más sencilla.

Los sonidos, los documentos sonoros y los archivos de radio nos pueden contar la historia de nuestros antepasados antes de la televisión o el internet, son la memoria en audio que podemos escuchar hoy.

Fuentes:

Ramos-Ruiz, Á. (2015). Radio hertziana vs. radio en Internet: Un análisis comparativo. *Opción*, 31(4), 758-774.

Memoria Chilena: La Radio en Chile (1922-2000)

ARCHI: Las pioneras de la radio en Chile

Para más información, se sugiere revisar:

- **Icarito:** La radio
- **Portal educativo:** El sonido: características y propagación



Experiencia Científica

MATERIALES

- Páginas del libro de la abuela (anexo gráfico).
- Radio o radiograbadora.
- Diversos elementos que produzcan sonido (papel celofán, lámina de mica, campanas, envases plásticos, cajas de cartón de diferentes tamaños, cornetas, silbatos, platos plásticos, cucharas, cadena plástica, etc.)

DESARROLLO

DURACIÓN

2 bloques

Fase 1 y 2: 30 a 40 min.

Fase 3 y 4: 20 a 40 min.

FASE 1 / FOCALIZACIÓN

Para iniciar la experiencia de aprendizaje, se motivará a niños y niñas a ayudar a sus amigos Pepa y Pepe en este nuevo desafío.

El equipo pedagógico llevará una radio a la sala de clases y sintonizará distintas emisoras. Se sugiere considerar variados contenidos, entrevistas, noticias, música e idealmente incorporar audición de radioteatro. Los niños y niñas podrán bailar al encontrar una emisora con música que les guste. Se invitará a los párvulos que deseen a mover suavemente el dial para buscar algo que les guste.

Posteriormente, se mostrarán imágenes de distintos tipos de radios y personas que trabajan en ellas (anexo de recursos gráficos de la unidad), para luego, explicar que la radio es un medio de comunicación que ha acompañado a las familias por más de cien años y que para

que funcione hay personas que trabajan en ella, hombres y mujeres que frente a micrófonos hablan durante muchas horas para llevar mensajes hasta los hogares. A veces, para que sus historias sean más entretenidas los locutores y locutoras agregan “efectos de sonido” y los producen de manera muy especial.

Se invita a niños y niñas a responder las siguientes preguntas ¿Qué tipos de radios habían visto antes?, ¿Para qué sirven las radios?, ¿Qué pasaría si no existieran las radios? y la pregunta central ¿Qué mensajes se comunican en las radios?

Para finalizar esta fase, se debe comentar a los párvulos que entre todos y todas harán un programa radial y que necesitan que les ayuden a contar una historia que llegará a miles de hogares.

FASE 2 / EXPERIMENTACIÓN O EJECUCIÓN

El equipo pedagógico deberá mencionar a niños y niñas que Pepa y Pepe se encuentran en un gran problema y requieren de su ayuda, puesto que, las personas que realizan los efectos especiales y sonidos no alcanzaron a llegar para realizar el programa radial. Se les solicitará a los párvulos buscar una solución a la problemática y para ello deberán realizar una lluvia de ideas.

Una vez escuchadas todas las sugerencias realizadas por los niños y niñas se les menciona: ¡Vamos a hacer un programa de radio!, específicamente un radioteatro, es decir, contaremos un cuento haciendo los sonidos y lo grabaremos. Se agrupará a niños y niñas asignándoles distintos personajes y sonidos especiales. Durante el relato de la historia, se deberá grabar el audio producido,

mediante la utilización de una radiograbadora o un celular, para que al finalizar pueda ser reproducido a los párvulos.

Un miembro del equipo pedagógico narrará el cuento y motivará a los niños y niñas para que reproduzcan los sonidos asociados (como ejemplo puede hacer señales con una varita mágica, una pluma grande, una cinta atada a una vara). Los niños y niñas deben buscar por la sala objetos cotidianos y combinarlos de manera de reproducir los sonidos que la narración requiera (cajas, instrumentos, cuerdas, sonajeros, vasos, etc.). Es necesario que los párvulos ensayen el sonido y comprendan la señal que la educadora les realizará para que lo reproduzcan en el momento indicado.

Guión: “Nombre de la historia”

Personajes y modos de hacer el sonido: a continuación, se entregan sugerencias, sin embargo, se debe invitar a los párvulos a buscar sus propias opciones.

- Viento: niño o niña simulando un soplado.
- Lluvia: arrugar un papel celofán.
- Tormenta: hoja de mica.
- Tambores y ollas: cajas plásticas o tarros.
- Galope de caballos: platitos de plástico sobre una mesa.
- Relincho: niño o niña simula relincho.
- Pasos: cajitas de cartón sobre una mesa.
- Perros: niños y niñas simulan ladridos.
- Plato caer: plato y cuchara.
- Gatos: niños y niñas simulan maullidos.
- Sonidos de fiesta: cornetas y pitos cumpleaños.

Historia.

Relator/a: Era una noche oscura en el desierto (se puede modificar el lugar de desarrollo de la historia, según contexto). Todos dormían en el pueblo y sólo se escuchaban los búhos (búhos), el viento soplar (viento) y la lluvia que comenzaba a caer (lluvia) cada vez con más fuerza (tormenta). A los lejos un caballo se acercaba a gran velocidad (galope de caballos).

– ¡Ojalá no sea muy tarde! – dijo don Armando Boche – cuando se bajó del caballo y se acercó a su casa. (relincho y pasos).

– Son más de las 12 de la noche y no quiero despertar a los niños – pensó mientras con mucho cuidado abrió la puerta de su casa.

Giró la llave, abrió con mucho cuidado la puerta, cuando de repente el viento (viento) sopló y con un descuido (golpe) cerró la puerta de un fuerte golpe.

FASE 3 / REFLEXIÓN

Una vez que los niños y niñas han escuchado la grabación, se les preguntará ¿Cómo fue el proceso de crear nuestro cuento con sonidos?, ¿cómo lo logramos?, ¿cómo se imaginan que sería trabajar en una radio?, ¿cuáles fueron los

FASE 4 / APLICACIÓN O PROYECCIÓN

Para finalizar la experiencia de aprendizaje, el equipo pedagógico solicitará a niños y niñas cantar una canción, la que deberá ser acompañada por efectos de sonido y onomatopeyas en función a su contenido. Por

Los perros asustados se pusieron a ladrar (perros)... – ¡Shhhhhh! – les dijo don Armando Boche – Soy yo. ¡Cállense que van a despertar a los niños! Con la luz apagada, siguió entrando a casa cuando escuchó un plato caer (plato)..

– ¿Quién anda ahí? – dijo asustado. (Gato) –Ah eres tú cuchita, ¡qué susto me has dado! Ahora cállate para que los niños no despierten.

Seguía caminando, tratando de hacer el menor ruido posible... cuando con mucho silencio, abrió la puerta del salón de su casa dio un gran salto cuando escuchó: ¡Sorpresaaaaaa! (todos los niños y niñas gritan) ¡Feliz cumpleaños! (se inicia una música de fiesta y risas de niños).

Armando Boche, había olvidado, que ya era su cumpleaños y que todos en su casa lo esperaban para una gran fiesta (sonidos de fiesta).

Fin.

La historia puede ser modificada por el equipo pedagógico en función de los elementos de los que disponga. Así mismo se pueden inventar nuevas historias.

Posteriormente, se realiza la reproducción con un parlante para que niñas y niños, cerrando los ojos, puedan apreciar y analizar el trabajo logrado. Comparten con la comunidad educacional o familias el radioteatro a través de los teléfonos celulares.

Se cierra la actividad con la consigna: ¡Contamos nuestra historia, en la radio de Pepa y Pepe!

Niños y niñas deben comunicar en casa cómo grabaron el radioteatro, contando qué personaje interpretaron.

pasos que siguieron para grabar los sonidos?, ¿qué objetos utilizaron para crear los sonidos? Finalmente, los párvulos reflexionan sobre cómo sería contar historias con sonidos a través de la radio, ¿se entenderán de mejor manera las historias?

ejemplo: Sonido de la lluvia, el viento, pájaros, animales, autos, etc.

La canción deberá ser escogida en función al contexto e intereses de los párvulos.

EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

“RÚBRICA ANALÍTICA DE DESEMPEÑO”

Datos del niño o niña

Nombre:

Nivel: Transición

Fecha:

Experiencia 3:
¡Que viva la radio!

Elementos curriculares

NÚCLEO PENSAMIENTO MATEMÁTICO

Nivel 2 OA12:

Comunicar el proceso desarrollado en la resolución de problemas concretos, identificando la pregunta, acciones y posibles respuestas.

NÚCLEO CONVIVENCIA Y CIUDADANÍA

Nivel 2 OA10:

Reconocer progresivamente requerimientos esenciales de las prácticas de convivencia democrática, tales como: escucha de opiniones divergentes, el respeto por los demás, de los turnos, de los acuerdos de las mayorías

Objetivo General: Comunicar el proceso desarrollado para dar respuesta a un problema planteado de forma colaborativa, mediante la producción de diversos sonidos con objetos cotidianos en torno a una narración.

Aspecto a evaluar	Nivel de desempeño			
	Muy bueno	Bueno	Regular	En proceso
Participación de la experiencia	Se integra a la experiencia de manera espontánea, opinando durante su realización y responsabilizándose en la resolución del problema planteado (¿cómo generar sonidos para contar el cuento?)	Se integra a la experiencia cuando lo/la invitan a participar, opinando durante su realización y responsabilizándose en la resolución del problema planteado (¿cómo generar sonidos para contar el cuento?)	Se integra a la experiencia únicamente cuando lo/la invitan a participar, opinando algunas veces durante su realización y responsabilizándose, con dificultad, en la resolución del problema planteado (¿cómo generar sonidos para contar el cuento?)	No se integra a la experiencia cuando lo/la invitan y prefiere no participar de ella, evidenciando incomodidad. No opina durante su realización o lo hace en escasas oportunidades aun cuando se le consulta, no logra responsabilizarse en la resolución del problema planteado (¿cómo generar sonidos para contar el cuento?)
Normas de convivencia	Reconoce las prácticas de convivencia como el respeto por los demás, respeto de los turnos y de los acuerdos poniéndolos en práctica durante toda la experiencia.	Reconoce algunas prácticas de convivencia como el respeto por los demás, respeto de los turnos y de los acuerdos poniéndolos en práctica durante gran parte de la experiencia.	Reconoce algunas prácticas de convivencia como el respeto por los demás, respeto de los turnos y de los acuerdos poniéndolos en práctica durante algunos momentos de la experiencia.	No reconoce las prácticas de convivencia como el respeto por los demás, respeto de los turnos y de los acuerdos por lo que no logra ponerlos en práctica durante la experiencia.

Aspecto a evaluar	Nivel de desempeño			
	Muy bueno	Bueno	Regular	En proceso
Trabajo colaborativo y ejecución del procedimiento para resolver el problema	Trabaja colaborativamente e integrando a otros niños y niñas para reproducir los sonidos requeridos en la narración, ya sea mediante la voz o con los objetos que permitan generarlos, dando respuesta al problema planteado.	Trabaja colaborativamente para reproducir, con escasa ayuda del equipo pedagógico, los sonidos requeridos en la narración, ya sea mediante la voz o con los objetos que permiten generarlos, dando respuesta al problema planteado.	Trabaja colaborativamente, la mayoría de las veces, para reproducir los sonidos requeridos en la narración, ya sea mediante la voz o con los objetos que permiten generarlos, dando respuesta al problema planteado.	Manifiesta dificultades para trabajar colaborativamente en la reproducción de los sonidos requeridos en la narración, ya sea mediante la voz o con los objetos que permiten generarlos.
Aprender para la innovación	Explica todas las acciones realizadas para reproducir los sonidos requeridos en la narración.	Explica algunas de las acciones realizadas para reproducir los sonidos requeridos en la narración.	Menciona algunas de las acciones realizadas para reproducir algún sonido de los requeridos en la narración.	No logra explicar ni mencionar las acciones realizadas para reproducir los sonidos requeridos en la narración.
Comunicación del proceso desarrollado o trabajo realizado	Comunica, al finalizar la experiencia, la totalidad, o gran parte, del proceso desarrollado para la producción de sonidos, mencionando las acciones realizadas, los objetos o instrumentos utilizados y sus opiniones sobre el cuento con sonidos.	Comunica, al finalizar la experiencia, gran parte del proceso desarrollado para la producción de los sonidos, mencionando algunas de las acciones y objetos o instrumentos utilizados, manifestando sus opiniones sobre el cuento con sonidos.	Comunica escasamente, al finalizar la experiencia, el proceso desarrollado o el trabajo realizado para la producción de los sonidos, mencionando algunas de las acciones y objetos o instrumentos utilizados, manifestando pocas opiniones sobre el cuento con sonidos.	No comunica el proceso desarrollado para la producción de los sonidos. No menciona acciones realizadas, objetos o instrumentos utilizados, ni tampoco sus opiniones sobre el cuento con sonidos.

Comentarios: