

Manual

TALLER DE RADIO PREESCOLAR

CREACIÓN COLECTIVA

EQUIPO DE INVESTIGADORES DEL PROYECTO ANIMAH
PRONAIID-3003, PRONACE-SALUD CONACYT



ÍNDICE

Introducción

¿Por qué Radio?	3
-----------------	---

Diseño del taller

Metodología	4
-------------	---

Sesiones

1. Presentación	5
2. Inventando y creando	6
3. Preguntones y preguntonas	7
4. “La fiesta bocina” presentación de resultados	8
5. Sesión para profesores	9

Conclusiones

Ser voz	11
---------	----

¿POR QUÉ RADIO?

Jugando a hablar

El taller de radio es un espacio de expresión que les ayuda a los niños a tener un lugar en la comunidad escolar en el cual pueden opinar libremente. Les invita a conocer y hablar de su contexto y les ofrece la oportunidad de ser escuchados y tomados en cuenta. Mediante el recurso de la radio se expresan saberes, pero también sentires, de modo que se trata de una herramienta privilegiada para integrar el componente emocional al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Al hacer escuchar su voz, los niños cobran una presencia activa en la comunidad de la que forman parte y se enfrentan a la realidad adoptando un rol participativo; opinan y comentan sobre el entorno que les rodea. Ello hace visible a su punto de vista, a la vez les permite experimentar su entorno como algo en lo que pueden incidir. La noción de que la realidad no es algo dado sino un proceso en constante transformación y cambio del que los sujetos participan, resulta central para generar en los niños un sentido de compromiso con aquello que les rodea.

El taller de radio para niños en edad preescolar no apunta a instalar una emisora radio formal, sino a usar el recurso que este medio de comunicación ofrece para fomentar una experiencia significativa y segura de sensibilización con el arte y con el lenguaje radiofónico. La comunicación de ideas y sentimientos mediante la narración resulta de utilidad en un momento de formación en el que los niños empiezan a trascender el círculo de la familia para ampliar su interacción hacia resto de la comunidad.

Para involucrar a los niños pequeños con el lenguaje radiofónico es necesario hacer uso de los recursos que resultan significativos para ellos. El juego y las actividades plásticas son los vehículos mediante los cuales estructuran ideas, de manera que hacer uso de ellos para detonar la expresión verbal resulta imprescindible.

METODOLOGÍA

Público al que el taller se dirige

Niños y niñas de nivel preescolar (entre 4 y 5 años de edad)

Duración

Cinco sesiones

Material

- Hojas blancas
- Colores, plumones, crayones, lápices
- Paliacates
- Lazo y pinzas para tender la ropa
- Palitos de madera
- Cinta adhesiva de colores

Requerimientos

- Laptop
- Micrófono y audífonos
- Cabina de radio
- Mesas y sillas

Producto

La propuesta del taller no es la consolidación de una radio que transmita a la comunidad; el taller está pensado para que, a temprana edad, los niños descubran el recurso de la radio como algo a lo que tienen acceso y con lo cuál pueden interactuar, mediante la instalación de una sencilla cabina que permita recoger y procesar los pensares y sentires de los pequeños.

Consideraciones

Las actividades deberán realizarse en algún espacio sombreado para evitar que las y los niños se sofoquen. También se requiere una conexión eléctrica cercana.

Espacio libre de expresión de opiniones, ideas, saberes y sentires para hacer de los medios de comunicación un recurso para la escucha de la infancia

Sesión 1

PRESENTACIÓN

Objetivo

Lograr un primer acercamiento efectivo de reconocimiento y grabar audios de presentación de las y los asistentes al taller.

Actividades

Juego de bienvenida (10 minutos)

Presentación mediante una dinámica rompe hielo que tiene como objetivo fomentar la participación activa de los niños en el taller mediante la construcción de un ambiente de confianza: "Hop" los niños se colocan en un círculo viendo hacia el centro, donde se ubica el quien coordina. Empieza el juego diciendo en voz alta el nombre de una fruta y, como respuesta, el grupo debe levantar las manos y gritar la palabra "hop". Después intercala, con los nombres de frutas, los de otras cosas. Cuando se mencione el nombre de algo que no sea una fruta, nadie deberá moverse. Aumentar la velocidad hace más divertida la dinámica.

Presentación del reportero (10 minutos)

Presentación de "Bernardo el reportero", un personaje que hace preguntas y propone retos a los niños y las niñas para su programa de radio. El personaje sirve de intermediario para motivar al grupo a hablar.

Actividad principal (60 minutos)

"Bernardo el reportero" propone al grupo que cada niño se dibuje en una hoja, junto a lo que más le gusta del lugar en el que vive. Posteriormente cada participante le contará al personaje lo que dibujó y su relato será grabado.

Cierre (10 minutos)

Exhibición de los dibujos realizados en una exposición llamada "Yo soy importante". Los dibujos son colgados con pinzas de ropa de un lazo sujeto de lado a lado del patio de la escuela, para que la comunidad pueda apreciar el trabajo de los niños.

Resultados

Un audio en para crear cápsula de radio: "Yo en mi comunidad"

Consideraciones

Cuando los niños graban sus relatos, es importante que quien coordina cuente con apoyo de alguien que se encargue de realizar actividades con el resto del grupo para evitar que los niños se impacienten mientras aguardan su turno.

INVENTANDO Y CREANDO

Objetivo

Reflexionar acerca de los derechos de los niños.

Actividades

Juego de bienvenida (15 minutos)

Dinámica rompe hielo: "Yo bailo, tu bailas" los asistentes al taller se colocan en un círculo viendo hacia el centro, donde se encuentra quien coordina que canta una "canción de campamento" y pide al grupo que repitan la letra y los movimientos que vaya realizando. Estas canciones son un recurso lúdico que ayuda a desarrollar sentido de pertenencia. Se las puede elegir también en función de los temas que se desee trabajar.

Actividad principal (60 minutos)

"Bernardo el reportero" propone que cada integrante del grupo cree una varita mágica con palitos de madera que se forran con cintas adhesivas de colores. El objeto "fantástico" sirve como vehículo para favorecer la expresión oral mediante la frase generadora: "yo deseo que..." Cada participante expresa sus deseos a Bernardo, haciendo uso de la varita mágica que creó. Se graba el resultado en un audio.

Cierre (15 minutos)

Se destina un tiempo al final de la sesión para realizar un juego de distensión que los niños propongan, poniendo su deseo en escena.

Resultados

Audio para crear cápsula de radio: "Lo que deseo para mí y para los demás"

Consideraciones

Es importante que cuando se encuentren enfrente de Bernardo el reportero, se les invite a la reflexionar acerca de la importancia de pensar en deseos colectivos.

PREGUNTONES Y PREGUNTONAS

Objetivo

Que las y los niños aprendan a realizar y responder una entrevista.

Actividades

Juego de bienvenida (15 minutos)

Dinámica rompe hielo: "Las vías del tren" en el suelo se pintan dos líneas que parten del mismo punto y van divirtiendo cada vez más y más. El grupo se divide en equipos de tres a cinco personas (incluidos niños, maestros y talleristas). El objetivo del juego es que los equipos avancen agarrándose de las manos para formar una cadena, intentando llegar al final de las líneas. Solo pueden avanzar cuando las personas de las orillas estén tocando, al menos con un pie, una de las "vías"; si se pierde el contacto con las líneas el equipo deberá empezar de nuevo. Las líneas deben separarse de modo que, para llegar al final, el equipo necesite buscar varias estrategias, por ejemplo, hacer mas larga la cadena usando suéteres o pañuelos.

Actividad principal (60 minutos)

El grupo se divide en dos equipos que trabajan simultáneamente. Los niños se alternan para que todos realicen ambas actividades:

Equipo 1. Los niños dibujan la silueta de su mano y para cada dedo piensan en una pregunta que les gustaría hacer a Bernardo el reportero (Ejemplo: ¿De dónde eres? ¿Qué te gusta hacer? ¿Cuál es tu color favorito? ¿Qué te da miedo? ¿Tienes mascotas?) Se graba para crear una pieza de audio.

Equipo 2. Cada niño responde una entrevista que Bernardo el reportero le hará. Ésta se graba para crear una pieza de audio.

Cierre (15 min)

Se pone música para que los niños muevan su cuerpo al ritmo de diferentes géneros.

Resultados

Dos audios: "Entrevistas"

Consideraciones

La entrevista que Bernardo el reportero le hará a los niños se puede guiar hacia temas que resulte de interés explorar por los docentes, ya sea para abordar problemáticas puntuales que detecten en su grupo o para profundizar en contenidos asociados con los proyectos en los que se esté trabajando.

LA “Fiesta Bocina” PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

Objetivo

Presentar a la comunidad el resultados del trabajo realizado durante el taller.

Actividades

Juego de bienvenida (20 minutos)

Dinámica rompe hielo: “Abrazos musicales”. La dinámica consiste en saltar o bailar al compás de una música alegre. Cuando la música se detiene cada niño da a otro compañero un gran abrazo. Continúa la música y el baile. La siguiente vez que se apaga la música la cantidad de integrantes de cada abrazo aumenta; de modo que se abrazan tres, luego cuatro, y así consecutivamente hasta que se junta todo el grupo en un gigantesco abrazo musical.

Actividad principal (60 minutos)

Se divide el grupo en cuatro equipos que se instalan a trabajar en mesas colectivas. Mientras se reproducen los audios realizados a partir de la edición de las grabaciones de las tres sesiones previas. Se pide a cada equipo que, en un pliego de cartulina, realice un dibujo colectivo en el que plasme al nuevo “Bernardo el reportero”. Se explica que el Bernardo, quien ha estado trabajando con los niños, se debe ir a cumplir una misión muy importante lejos de su escuela. Al finalizar la actividad cada equipo presenta a su personaje.

Cierre (10 minutos)

Bernardo el reportero comparte un obsequio con los niños como agradecimiento por su labor.

Resultados

Bocetos para la creación del personaje que ocupa el lugar de “Bernardo el reportero”.

Consideraciones

Es importante contar con una bocina potente que permita a los niños escuchar de manera clara los audio que se han creado en cada una de las sesiones previas y reconocer sus voces en ellos.

Sesión 5

SESIÓN PARA PROFESORES

Objetivos

- Que los docentes adquieran las herramientas básicas necesarias para la implementación del proyecto de la instalación de una cabina radio en su comunidad escolar.
- Reflexionar colectivamente sobre las ventajas de contar con un espacio de esta naturaleza.

Actividades

Para iniciar: ¡juguemos! (30 minutos)

Se realizará con los docentes una batería de juegos y dinámicas que podrán experimental vivencialmente¹ para luego implementar en las sesiones con los niños.

Nombre	Tipo de actividad	Objetivo	Implementación	Materiales	Duración	Público
Apaches	Canción	Las canciones infantiles potencian el desarrollo intelectual, auditivo, sensorial, del habla, motriz y social del niño.	Se colocan niños y niñas en círculo viendo hacia el centro, donde se encuentra quien coordina, que les indica que repitan la canción y los movimientos que realice.	Ninguno	10 min	Niños de 5-10 años
Hop	Juego de integración	Fortalecer la atención y cohesión del grupo.	Se colocan niños y niñas en círculo viendo hacia el centro donde se encuentra quien coordina, que pregunta a algunas personas su fruta preferida. Luego advierte que cuando diga en voz alta el nombre de una fruta, todo el grupo deberá levantar las manos y decir la palabra "hop". Cuando se mencione el nombre de algo que no sea una fruta, nadie debe moverse.	Ninguno	15 min	Todo tipo de público
Fila de cumpleaños	Comunicación	Ejercitarse la comunicación asertiva.	Se indica al grupo organizar una fila ordenada en función de la fecha de cumpleaños de cada integrante. Luego la fila se puede organizar por orden alfabético de la inicial del nombre o por lugar de nacimiento, comenzando con la primera letra del lugar en que nacieron. Se debe permitir que el grupo aprenda a organizarse de forma autónoma.	Ninguno	15 min	Todo tipo de público

¹ La dinámica vivencial es, básicamente, un juego cuya disposición, en tanto estructura lúdica, permite que un determinado grupo humano pueda hacer emergir experiencias, tanto previas como inmediatas, para transformarlas en aprendizaje.

Nombre	Tipo de actividad	Objetivo	Implementación	Materiales	Duración	Público
Ensalada	Canción	Las canciones infantiles potencian el desarrollo intelectual, auditivo, sensorial, del habla, motriz y social del niño.	Se colocan niños y niñas en círculo viendo hacia el centro donde se encuentra quien coordina y le pide al grupo que repinta la canción y los movimientos que realice.	Ninguno	10 min	Niños de 5 a 8 años
Vías de tren (El camino que se ensancha)	Juego de integración y comunicación	Detonar la comunicación para la resolución de problemas.	En el suelo se pintan dos líneas que parten de un mismo punto y que van divergiendo más y más. Según el número de personas por equipos se trazan líneas más largas, buscando que el ejercicio comprenda un reto para el grupo. El grupo se divide en equipos de 3 a 5 personas. Los equipos tienen que llegar hasta el final de las líneas, pero solo pueden avanzar tocando ambas líneas con una parte de su cuerpo. La cadena tiene que mantener contacto en cada lado con la línea en el piso. Si se pierde el contacto todo el equipo tiene que volver a empezar.	Cuerda o gises	15 min	Todo tipo de público
Migrantes	Juego de distensión	Crear un ambiente relajado y lúdico.	Un integrante del grupo se cubre los ojos e intenta tocar al resto, que intentará pasar de un lado a otro en un espacio delimitado sin ser alcanzado.	Paliacate	15 min	Todo tipo de público
Foto movida	Comunicación	Fomentar la observación, participación e integración del grupo.	El grupo se coloca como si fuera a tomarse una foto. Un integrante (quien tomará la foto) observará muy bien, después se dará la vuelta y el grupo moverá una persona de lugar. La persona que toma la foto intentará adivinar quien se movió.	Ninguno	15 min	Todo tipo de público

Presentación del taller de radio (15 minutos)

Exposición de objetivos, alcances y metodologías de trabajo del taller de radio para niños.

El sentido de la plástica (30 minutos)

Se formarán equipos de trabajo para realizar las actividades: "Yo soy" y "Varita mágica".

Al finalizar la actividad plástica, cada participante pasará a grabar su audio en la cabina.

Edición básica (15 minutos)

Trabajo en equipo para la edición de los audios recuperados del ejercicio anterior (edición básica, música de fondo y efectos).

Cierre (15 minutos)

Cada equipo comparte su audio con el grupo y se comenta la experiencia.

Resultados

Instalación de una sencilla cabina de radio que la comunidad escolar pueda integrar como recurso pedagógico.



Conclusiones

SER VOZ

La expresión oral es fundamental en la formación de los niños. Enseñarles a comunicar sus ideas y sentimientos es clave pues el proceso de pensamiento está estrechamente relacionado con la estimación del lenguaje. El habla será la base sobre la que se desarrolle no solo la lecto-escritura, sino el proceso reflexivo que resultará imprescindible para la integración de cualquier aprendizaje.

No necesariamente resulta sencillo para los niños exponer sus ideas en un entorno como el escolar, que puede resultar intimidante debido al carácter jerarquizado de los intercambios que en él se producen y a la evaluación constante del desempeño que la educación conlleva. Es por ello que un recurso como la radio puede ser de enorme utilidad para las escuelas.

Alentar a los niños a externar su mundo interior mediante la herramienta de la radio fortalece su seguridad personal y estimula su desarrollo intelectual, a la vez que permite a los profesores identificar y abordar temas que, siendo relevantes para su comunidad, podrían pasar inadvertidos. La radio permite también trabajar diferentes proyectos escolares mediante un recurso pedagógico novedoso, al tiempo que abona al fortalecimiento de las identidades comunitarias.