



Experiencias educativas

INFANTIL / PRIMARIA



!!!Radio Tejete!!! Ufff,
!!!No sabes dónde te metes!!!

Víctor Manuel Cambero Ruiz.

CEIP Nuestra Señora de Fuentesanta. Zorita. Cáceres.

¡¡¡Radio Tejete!!! Ufff, ¡¡¡No sabes dónde te metes!!! ■

Bienvenidos a...¡¡Radio Tejete!! La radio del colegio Nuestra Señora de Fuentesanta.

Así es como comienza el proyecto del que os voy a hablar en estas líneas. ¿Me acompañáis?

El pasado mes de septiembre ante los problemas de redacción, lectura, escritura... de algunos de mis alumnos me puse en marcha en busca y captura de una solución lo más inmediata posible. Todos los caminos me llevaban a lo mismo: planes de lecto-escritura, de fomento de la lectura y vuelta a empezar. Todo eso está muy bien, pero necesitaba algo «con chispa» que despertase en los alumnos la ilusión y la motivación de la que adolecían.

Mi madre dice que «cuando dejas de buscar algo, en un momento determinado aparece por sorpresa». Y he de decir que no le falta razón. “Navegando” con mi ordenador comencé a preparar clases, como hago siempre, y un icono que llevaba tiempo sobre el escritorio me «llamó» la atención. Era el icono del editor de sonido Audacity. Poco después dirigí la mirada hacia mi móvil. ¡¡¡Eureka ¡!!! ¡¡¡Ya lo tenía!!!

El móvil para grabar y el editor de sonido para montar. Pero... ¿para montar el qué? Enseguida mi mente se despejó: ¡¡un programa de radio!!

Miles de ideas me asaltaban: noticias, consejos, adivinanzas, creación de guiones, carátulas musicales.



■ CEIP Nuestra Señora de Fuentesanta. Zorita. Cáceres.

Sin dudarlo puse en marcha el proyecto y en una semana ya estaba configurado el guión del primer programa de... «Radio Tejete» en homenaje al **paraje del Tejete** situado en la localidad de Zorita.

Pero... os sigo contando. Cada uno de los alumnos de mi clase tiene asignadas diversas funciones: crear el guión, grabar la carátula musical, redactar noticias para luego difundirlas a través de las ondas radiofónicas, leer adivinanzas para estimular la capacidad de respuesta de los oyentes, dar consejos útiles para la vida diaria de sus compañeros... Las posibilidades son múltiples.

En el proyecto comenzaron los alumnos de cuarto, pero poco a poco hemos ido incorporando alumnado y profesorado de otros cursos, enriqueciendo el formato de la actividad. La intención es hacer partícipes a otros miembros de la comunidad para hacer un programa participativo, motivador, divertido y abierto a muchos sectores de la sociedad.

La grabación del programa (no podemos emitir en directo por motivos obvios) se hace de forma artesanal: grabamos las distintas secciones del

programa en cuestión con la grabadora del móvil y posteriormente se monta en un ordenador con software libre correspondiente a Audacity. Además, durante el montaje, se añaden otros sonidos tomados del **Banco de recursos INTEF** que no poseen autoría y que son aportados por usuarios de forma altruista.

El proyecto, como podéis ver, tiene una serie de **objetivos** muy claros:

- ▶ Trabajar la lectura y escritura.
- ▶ Profundizar en la capacidad de síntesis a partir de una serie de textos o libros facilitados.

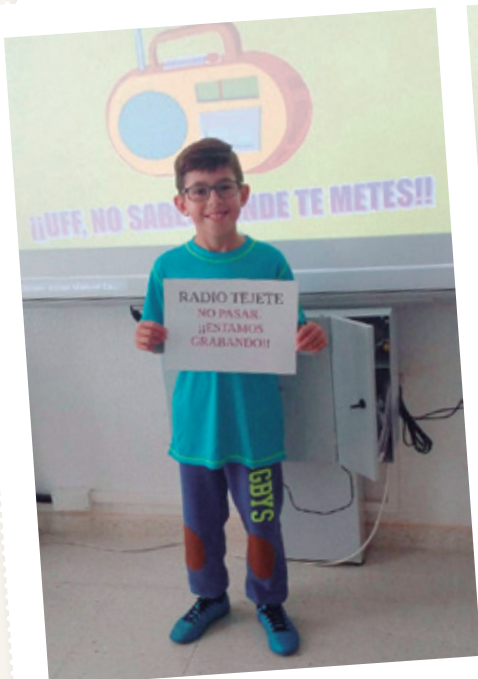
▶ Incentivar y motivar al alumnado en relación a la búsqueda y selección de información.

▶ Utilizar de forma práctica las **Nuevas Tecnologías**.

▶ Fomentar el trabajo en equipo...

“Radio Tejete” nos permite adquirir de forma significativa una serie de destrezas para solventar aquellas situaciones que se nos vayan

En el proyecto comenzaron los alumnos de cuarto, pero poco a poco hemos ido incorporando alumnado y profesorado de otros cursos, enriqueciendo el formato de la actividad.



¡¡¡Radio Tejete!!! Ufff, ¡¡¡No sabes dónde te metes!!! ■

presentando en nuestra vida diaria con una clara alusión a las **Competencias Clave**:

1. **Comunicación lingüística**, pues se trata de una herramienta transversal en el área de Lengua, aunque también tiene cabida en el resto.
2. **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología**, ya que trabajamos con las NTIC y aplicamos las Matemáticas en la elaboración de las diferentes pistas.
3. **Competencia digital**, como prolongación de la anterior.
4. **Aprender a aprender**, en cuanto a que los alumnos son protagonistas y constructores de aprendizajes nuevos.
5. **Competencias sociales y cívicas**, trabajando de forma individual y en equipo en busca de un enriquecimiento personal y colectivo.
6. **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor**, al tratarse de una herramienta que induce a aportar nuevas formas de trabajo por parte de los alumnos, nuevas ideas...
7. **Conciencia y expresiones culturales**, haciendo alusión a las costumbres y formas de vida de Zorita o cualquier localidad de nuestro entorno. Nuestros programas podéis encontrarlos alojados en estos enlaces:

PROGRAMA 1: <http://www.ivoox.com/13429963>

PROGRAMA 2: <http://www.ivoox.com/13819714>

PROGRAMA 3: <http://www.ivoox.com/16644362>

