



Guion técnico exemplo

FICHA TÉCNICA

Emisora ou grupo responsable: alumnado de 1ºESO do programa "Que pasa no meu centro?".

Concurso: ¡De categoría!

Duración: 2'34"

Secuencia de realización

Control/ realización	Sintonía	10"
Presentador/ presentadora	Boa tarde amigos e amigas. Doulles a benvida un día máis a De categoría! Como cada tarde, temos 5 temas sobre a mesa e 2 concursantes que optan ao noso premio. Nesta ocasión, unha estancia nuno dos campamentos de verán do noso patrocinador Famara Surf.	2'24"
Son aplausos		
Presentador/ presentadora	Xa coñecen a dinámica. Cada concursante elixirá un tema para que responda o seu contrincante. Se falla, haberá posibilidade de rebote. Só se puede escoller cada tema unha vez e ganará a persoa que máis acertos consiga. Todo claro? Empezamos! Xogaremos con Nasha Duany, de 16 anos, e Manuel López, a punto de cumprilos. As categorías de hoxe son actualidade, cociña, corpo humano, ¿funciona? e inventos. Comezamos contigo, Nasha, sobre que queres que conteste Manuel?	
Concursante 1	Pois... creo que vou dicir inventos... sí.	
Presentador/ presentadora	¡Estupendo! Inventos. Manuel, que civilización se cree que inventou o compás? As opciones son: a maia, a romana, ou a Antiga china.	
Concursante 2	Hmm... Eu diría que foi a civilización romana.	
Presentador/ presentadora	Non é correcto, Manuel. Nasha, rebote para ti. Cal é a túa resposta?	
Concursante 1		

Presentador/ presentadora ¡Correcto! Estudiosos e estudosas coinciden en que o compás ten a súa orixe na Antiga China, ao redor do século II. Nasha, é a túa ocasión para tomar vantaxe. Escolle tema. A próxima pregunta é para ti. Actualidade, cociña, corpo humano ou ¿funciona?

Concursante 1 Vou quedarme con actualidade.

Presentador/ presentadora Moi ben. A pregunta é: quen é o ministro ou a ministra de Sanidade en España? Respostas: Salvador Illa, Carolina Darias ou Pedro Sánchez.

Concursante 1 Esta resposta seina. A resposta correcta é Carolina Darias.

Presentador/ presentadora ¡Correcto! Volves seleccionar tema para responder ti mesma e gañar o xogo. Que che apetece agora? Cociña, corpo humano ou ¿funciona?

Concursante 1 Pois vou elixir cociña. A ver se hai sorte.

Presentador/ presentadora Cociña! A pregunta é: cal é o ingrediente principal do sancocho canario? Opcións: o gofio, a carne ou o peixe

Concursante 1 Ai... Pois esta tamén a teño clarísima. É o peixe!

Presentador/ presentadora Noraboa, Nasha! A respuesta é correcta. O ingrediente base do sancocho é o peixe. Ben xogado! Manuel, non puido ser. Nasha non che dou practicamente opción. Foi un pracer xogar contigo. Saúdos! E, a vostedes, dicirilles que nos despedimos ata mañá á mesma hora. Que pasen un día... de categoría!



O concurso radiofónico



Que é?

O concurso é un xénero de entretemento baseado na participación directa da audiencia nun programa de radio. A dinámica do concurso componse dun conductor ou unha conductora que anima a participar, unha proba, un conxunto de concursantes e un premio.

Desde os anos 40 do pasado século, a figura do concurso acompañou aos e ás oíntes da radio española. Ao principio, a relación co ou a concursante establecíase por carta e o concurso constituía un espazo autónomo.

Na actualidade, as tecnoloxías abriron novas fórmulas de participación, aínda que a voz por teléfono de quen participa segue aportando máis dinamismo que a participación por Internet. Os concursos fóronse integrando como microespazos dentro dos magazines.

Destaca a súa presenza na radio musical e na local.



Obxectivo

A súa finalidade é principalmente o entretemento, aínda que tamén persegue fidelizar á audiencia e, en especial no caso das radios públicas e escolares, divulgar coñecemento.



Elementos chave

O que non pode faltar nun concurso é:

- **Presentador ou presentadora** que conduza e imprima ritmo. Debe amosarse cómplice e áxil.
- **Preguntas ou probas.** Existen múltiples temáticas e fórmulas de concurso: de enxeño, memoria, azar, coñecemento...
- **Participantes e premio.** Para incentivar a participación é mellor que se repartan varios premios. Se hai máis posibilidades de gañar os/as oíntes anímanse máis a participar.
- **Música.** As ráfagas e sintonías axudan a guiar á audiencia e a quen participa a través das diferentes probas e tempos do concurso. Imprímenlle familiaridade.



PAUTAS PARA ELABORAR UN CONCURSO

- Debe ter unhas normas sinxelas e fáciles de seguir e de explicar.
- O ritmo é fundamental.
- A persoa que presenta ten que conseguir crear expectación e conectar, especialmente cos e as concursantes, para que o concurso resulte dinámico.
- A brevidade no formato axuda a que non decaia o interese da audiencia.



¿QUE ADOITA FUNCIONAR...?

- Os xogos de preguntas e respostas son universais. Á maioría da xente gústalle coñecer cousas novas e adiviñar respostas, incluso á que non se anima a participar directamente.
- Nos últimos tempos desenvolveuse o xénero do concurso como estratexia de participación, ben para dar a coñecer os diferentes programas ou para animar á comunidade educativa a participar de forma activa na radio escolar. Nas radios locais ou estatais úsase como estratexia comercial.
- En numerosas ocasións, as emisoras levan aos estudos a persoas destacadas: artistas, profesionais de distintos campos, integrantes da comunidade educativa, ... Tamén realizan sorteos e xogos variados entre os/as oíntes.



Como?

1

Establece cal é o teu público obxectivo. Pensa na idade dos teus oíntes, entorno social do centro, intereses, o formato do programa... para achegarte á audiencia.

2

Conecta con quen participa, pero tamén con quen escoita. O concurso debe ser atractivo tanto para participar como para quen simplemente o vai desfrutar. A todos e todas nos gusta "xogar" desde casa, desde o coche...

3

Crea "continuidade": convoca aos/ás oíntes para unha próxima entrega do concurso. Xera expectación e mantén aos/ás oíntes pendentes da evolución do concurso.

4

A importancia do premio. É evidente que canto máis atractivo sexa o premio, máis expectación xerará o concurso entre a audiencia.

Rockmaster, en Rock fm

Non mo digas, na Cadena Ser

