

JUEGO EDUCATIVO PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ESTRUCTURA DE LA INFORMACIÓN EN LA EDUCOMUNICACIÓN

Gema Alcolea Díaz, 2018

Nombre

Objetivo

Preparación

Materiales

Duración

Instrucciones

Nombre del juego: Telaraña de influencias

Objetivo

Preparación

Materiales

Duración

Instrucciones

Objetivo: Fomento de la lectura crítica de los medios, mostrando algunas claves para la lectura del contexto en el que se producen los mensajes en lo relativo a la propiedad e intereses diversos que influyen en los contenidos informativos.

Preparación

Materiales

Duración

Instrucciones

Preparación: El paso fundamental previo al juego es la selección de las noticias con las que se jugará y, con ellas, la elaboración del panel de juego y de la hoja de noticias. En este caso, se aporta una selección ya realizada y preparada para el juego. Para conocer los criterios de selección, su adaptación y elaboración del panel de juego, véase: Torres-Toukoumidis, A. & Romero-Rodríguez, L.M. (Eds.) (2018) Gamificación en Iberoamérica: Aplicaciones y experiencias en contextos múltiples. Abya Yala.

Materiales

Duración

Instrucciones

Materiales:

- 5 copias de la tabla de noticias y condiciones
- 4 copias de la escaleta
- 1 copia del control de partida y del orden de los turnos de juego (para el/la docente)
- 1 copia de las instrucciones de juego
- Lanas de cinco colores. A ser posible: azul, rojo, verde, violeta, naranja, para respetar el código de color del juego. Siempre pueden cambiarse por colores similares. En total, se necesitan 25 trozos de cada uno de los colores, ya cortados, a un tamaño de aproximadamente 1 metro cada una si son para atarse en sillas, o mucho más cortas si se disponen en una mesa central.
- Aula con ordenador y sistema de proyección (no es necesario sonido)
- Aula con sillas que se puedan disponer en círculo
- 5 Lápices
- 2 tijeras escolares (para los grupos B y D) –solo si se opta por atar las lanas a las sillas–

Duración

Instrucciones

Duración: La partida puede pararse en el momento que se necesite. Para jugarla completa harán falta unos 60 minutos. Hay que tener en cuenta que la parte más importante es el diálogo y debate que surge tras finalizar el juego, para lo que sería importante contar con un tiempo adicional. Además, teniendo en cuenta la presentación del juego y su organización, lo más conveniente es contar con 90 minutos.

Instrucciones al/la docente:

- Antes del inicio del juego, es necesario tener dispuestas las sillas de los cinco equipos formando cada uno un círculo. Sería conveniente, si es posible, hacerlo antes de que el alumnado esté en el aula y empiece el tiempo de la sesión, para ahorrar tiempo.
- En la parte central del círculo de dos de los equipos (que serán el B y el D), respectivamente, disponer cinco cuerdas/lanas de cada uno de los cinco colores (total 25 por círculo), atando en las patas de las sillas, a modo de telaraña. Esta es una tarea no laboriosa pero sí que lleva algo de tiempo. Tendrá que tenerse en cuenta para que el juego pueda desarrollarse con normalidad. Otra alternativa mucho más rápida es que se dispongan en una mesa central a esos dos círculos las lanas a modo de telaraña.
- Proyectar el documento de juego en una pantalla grande, visible por toda la clase. Dejar a la vista la pantalla de inicio con el nombre del juego.
- Dividir al alumnado en cinco grupos, con el mismo o similar número de componentes cada uno, decidiendo el docente su composición de una manera equilibrada y conforme a su experiencia con la clase en concreto.
- Asignarle una letra a cada grupo, desde la A hasta la D. Asegurarse de que conocen el nombre del equipo en el que se encuentran.
- Leer las instrucciones del juego en voz alta a los alumnos y alumnas. Al terminar, asegurarse de que se han comprendido, dando las explicaciones que sean necesarias. Se aconseja cada dos párrafos preguntar si todo se ha entendido y cuando se explica la misión de los equipos, preguntar primero dónde están los equipos A y C, por ejemplo, para recordar su adscripción a esa letra, y así sucesivamente.
- Una vez leídas las instrucciones y aclaradas las dudas, se reparten las dos hojas a cada equipo. El/la docente lee en voz alta las noticias, asegurando así su comprensión. Los miembros del grupo hablan, valoran su importancia y posible orden, pero, de momento, no escriben nada en la hoja de escaleta.
- Comienzan a jugar. Las casillas del tablero de juego les darán unas instrucciones que deben cumplir, que deberán ir anotando al lado de las noticias en su hoja, a la vez se les entregarán las cuerdas que deben ir atando en el centro de su círculo entre las sillas/o disponiendo sobre su mesa central (caso de los equipos A y C), mientras que los equipos B y D, cortan/quitan cuerdas.
- El caso del equipo E es diferente. Su existencia es para fomentar el carácter lúdico, por un lado, y por otro para generar la visión al final de un grupo sin ningún tipo de condicionante. Juega al final de cada turno, selecciona casilla, y tanto desata condiciones a los equipos A y C (lo que supone: cortar el número de cuerdas que hayan elegido en su tirada y cumplir la condición positiva de la ficha del panel eliminando o desobedeciendo, si es necesario, la condición que tenían), como ata con condicionantes a los equipos B y D C (que en este caso deben cumplir la condición negativa, y añade tantas cuerdas de ese color como indique la casilla). El equipo E elige en cada turno, de forma previa, a qué equipo le va a afectar su tirada. Lo ideal es que el profesor controle que sea algo equilibrado, y no caiga excesivamente sobre un mismo grupo.
- En cada ronda debe jugarse una columna completa, da igual por la que se empieza.
- El orden de juego en el turno irá variando para que todos los equipos tengan posibilidades de estrenar columna y, al jugar en primer lugar, elegir cualquiera de las posibilidades de puntos). El equipo E, por cuestiones lógicas, siempre juega al final.
- Las tiradas deben ser muy ágiles. Solo se anota en la hoja de noticias la condición al lado de cada noticia. Y se atan o desatan cuerdas... mientras se está jugando el siguiente equipo.
- Si no se dispone de tiempo suficiente, cuando falten 20 minutos para el final de la clase, se acaba el juego de los paneles. No pasa nada si no se han aplicado todas las condiciones.
- Al acabar el juego, se coge el listado de noticias, se ven las condiciones y se dispone de 10 minutos para elaborar la escaleta. Los cinco grupos deben hacerlo (el E lo hace de forma libre, sin condiciones).
- Cuando se tengan escritas, el/la docente podrá leer cada una de las noticias en orden, preguntará quién la ha incluido en su escaleta, por qué sí o no lo han hecho, si les parecía prioritaria cuando la vieron al principio, etc. O bien, pide a cada grupo que cuente su escaleta, procediendo posteriormente a la evaluación de las distintas situaciones vividas, las dificultades encontradas. En cualquier caso, a través de la pregunta se genera la reflexión y se lleva al mundo de la experiencia real.
- Al final debatir sobre lo que han aprendido con el juego. No es necesario contar las cuerdas, porque nadie gana o pierde, siempre que sigan existiendo condicionantes no gana la ciudadanía ni la sociedad. Se pueden recordar los criterios clásicos de selección de la información por interés informativo y las funciones del periodismo. Y contraponer con los condicionantes tratados.