EL PALABRUDO

Edad:
Desde los 10 años en adelante/ 5to básico a 4to medio
Tiempo: 40 minutos

Descripción del juego

El Palabrudo es un juego de mesa basado en resolver desafíos lingüísticos. A través de este juego, niños y niñas podrán aprender a defender su derecho a expresarse libremente, reconociendo en el lenguaje su principal herramienta de expresión de emociones e ideas, así como también, a recuperar y valorar su derecho a tener una cultura e idioma, elementos claves de la propia identidad. Todo esto, en un mundo donde los humanos luchan por recuperar su hábitat: la superficie terrestre. Conocerán personajes que los sumergirán en un mundo donde las palabras estuvieron dormidas por más de 300 años, pero ¿cómo reconstruir una humanidad que ha perdido su capacidad de comunicarse?

El juego incluye cinco mazos de cartas que contienen distintos desafíos, cada carta trae indicaciones sobre cómo resolverlos y ganar. También encontrarán pistas en el tablero. Atención con el conteo de los puntos y el canje de comodines, ahí radica toda la estrategia del juego. El primer jugador o jugadora que conquiste las cuatro virtudes será parte de La Orden y ganará la partida.

Habilidades/Contenidos

Objetivos del juego

El objetivo de este juego es que niños, niñas y jóvenes valoren el lenguaje como una herramienta fundamental de comunicación, practicando su uso y habilidades asociadas para contar con esta competencia como medio para reclamar y defender su derecho a expresarse libremente, a tener una identidad, a estar protegido contra el abuso y la discriminación y a acceder a la educación.

Todos los jugadores y jugadoras tendrán que escuchar, leer y escribir para lograr conquistar las virtudes y ser parte de La Orden. Esta organización tiene la gran misión de evitar la desaparición del lenguaje humano en un universo postapocalíptico, por lo que intentarán recuperar palabras y enseñarlas, de modo que nuestro lenguaje se esparsa por este mundo, en vías de reconstrucción, y siga siendo la mejor manera de relacionarnos pacíficamente entre nosotros.

Financiado por:

Ministerio de Ciencia, Tecnología, Conocimiento e Innovación
Gobierno de Chile

CIENCIA PÚBLICA

aRPa
Activando la Resolución de Problemas en las Aulas

Universidad de Chile

CIAE
CENTRO DE INVESTIGACIÓN AVANZADA EN EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE CHILE

CMM
Centro de Modelamiento Matemático

Orientaciones para aprender jugando

1

En el caso de usar el juego en una sala de clases, se sugiere formar grupos de trabajo. Para jugar, se conforman bandos dentro de cada equipo, los cuales pueden ser individuales, de dos personas, de tres o cuatro personas.

•Previamente al inicio autónomo del juego, se sugiere realizar una lectura en voz alta de la narrativa con el curso, monitoreando la comprensión de sus ideas fundamentales mediante algunas preguntas. Para esto considere que la narrativa busca fundamentalmente:

Entender el lenguaje como una herramienta esencial para expresarnos, comunicar nuestras ideas y defender nuestros derechos humanos.

Manifestar la relevancia social y personal que tiene el lenguaje y las palabras para organizar comunidades y mantener vigente el diálogo que sostiene la paz de las comunidades.

Rescatar el valor de las palabras para mantener viva la identidad personal y colectiva para construir un proyecto de sociedad amplio.

2

Bajo estas ideas clave, se sugiere plantear al curso las siguientes preguntas de discusión sobre los conflictos presentados en la narrativa: ¿qué cambio generó la pérdida del lenguaje para "los otros"?, ¿a qué podría deberse ese cambio?, ¿por qué los vándalos rechazan el lenguaje?, ¿qué consecuencias podría tener?, ¿Cuál es l misión de La Orden?, ¿qué pueden hacer para lograr su propósito? ¿Por qué será importante ser palabrudo para lograr esta misión? Tras la lectura de la narrativa se da paso al juego autónomo.

3

Para asegurar la comprensión de las instrucciones, se sugiere realizar algunas preguntas justo antes de iniciar la partida: ¿Cómo se gana el juego? ¿Qué tenemos que lograr en el juego? ¿Cómo lo conseguiremos? ¿De qué tratan los desafíos? ¿Cómo se cuentan los puntos? También, de ser necesario, se puede parafrasear la narrativa rescatando los elementos principales, como por ejemplo la necesidad de reconstruir la humanidad a través del rescate del lenguaje o la importancia de conocer nuestros derechos y poder reclamarlos y defenderlos.

4

Durante el desarrollo del juego se recomienda promover la autorregulación de los niños, niñas y jóvenes, es decir, darles libertad para que intenten resolver sus dudas desde sus propios conocimientos, os de sus pares y/o con ayuda del instructivo.

Se recomienda promover el inicio rápido de la partida, aún cuando los y las jugadoras sientan que tienen dudas o confusiones. Se aprende a jugar, jugando.

Al finalizar la partida se puede dialogar sobre la experiencia: ¿cuál es la importancia de conquistar las 4 virtudes? ¿Qué habría pasado si no lo hacíamos? ¿Qué hubiese pasado con el lenguaje de "los otros", con la cultura de la humanidad, con el conocimiento? ¿Qué pasaría si La Orden no existiera?
¿Crees que exista una organización como La Orden en la realidad?

Financiado por:

Ministerio de Ciencia, Tecnología, Conocimiento e Innovación
Gobierno de Chile

CIENCIA PÚBLICA

aRPa
Activando la Resolución de Problemas en las Aulas

Universidad de Chile

CIAE
CENTRO DE INVESTIGACIÓN AVANZADA EN EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE CHILE

CMM
Centro de Modelamiento Matemático