

## LEARNING CARD

# Acercando el tiempo libre y las prácticas mediáticas al aula

**Description** Con esta propuesta didáctica se pretende disminuir la brecha entre el aprendizaje formal e informal. En concreto, los docentes podran familiarizarse con los intereses y prácticas de los estudiantes fuera del aula, con el fin de utilizarlos posteriormente en el proceso de enseñanza.

**Tag**

- Media
- Videogames

**Skills**

**PERFORMANCE**

- Jugar a videojuegos (habilidades individuales dentro del juego)

**GESTIÓN DE CONTENIDO**

- Buscar, seleccionar y descargar

**GESTIÓN INDIVIDUAL**

- Autogestionarse

**MEDIOS Y TECNOLOGÍA**

- Reconocer y describir
- Evaluar y reflexionar

**Learning areas** • Social Sciences

**Card language** • Spanish  
• English

## Structure

**Sessions** 2

**Duration** 45' (Variable)

**Number of participants** 10-30

**Age**

- 14-16
- 17-18

**Materials**

- Bolígrafos, folios y lapiceros
- Cartulinas
- Teléfonos móviles, tabletas u ordenadores
- Wi-Fi, o conexión a internet

# Process

<b>Key questions</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué cosas aprendes en tu tiempo libre gracias a la realización de tus prácticas mediáticas (estar en las redes sociales, ver vídeos en YouTube, chatear en una comunidad en línea, jugar un videojuego, escribir historias en Wattpad, grabar vídeos, hacer fotos...)?</li><li>• ¿Tus prácticas mediáticas te han ayudado en la escuela?</li><li>• ¿Crees que las actividades de tiempo libre deberían ser abordadas por tus profesores en clase? ¿Por qué o por qué no?</li><li>• ¿Deben ser materia de aprendizaje dentro del aula las cosas que te gusta realizar fuera de clase?</li><li>• Intenta imaginar cómo un docente puede utilizar alguna de las actividades de ocio que realiza como herramienta pedagógica dentro del aula.</li></ul>
<b>Development</b>	<p><b>Introducción - 25'</b></p> <p>Divididos en 4 grupos, los estudiantes participarán en un 'world café' (<a href="http://www.theworldcafe.com/key-concepts/resources/world-cafe-method/">http://www.theworldcafe.com/key-concepts/resources/world-cafe-method/</a>) y discutirán un tema determinado sobre el que escribirán las ideas principales que hayan surgido de la conversación que hayan mantenido. Cada grupo se reunirá alrededor de una mesa, en la cual habrá una cartulina con una pregunta / desafío diferente. Cada grupo tiene 5 minutos para discutir y escribir las ideas principales. Cuando se acabe el tiempo, los grupos deben dejar la mesa (y la cartulina) e ir a otra (solo deben agregarse las opiniones / ideas que aún no están escritas). De esta forma, cada cartón tendrá las perspectivas de todos los grupos. El proceso se repetirá hasta que cada grupo haya estado en todas las mesas. Al final, el maestro deberá pedir a cuatro voluntarios que lean las ideas registradas en los cuatro cartulinas.</p> <p>Las preguntas / desafíos que aparecerán en las cartulinas (una pregunta por cartulina) serán las que están escritas en la sección de esta actividad didáctica llamada 'preguntas clave'.</p> <p>El docente comentará los resultados a los estudiantes no creen que aprenden con sus prácticas mediáticas, el docente debe promover su reflexión (seguramente están aprendiendo cosas como mejorar el inglés, colaborar, concentrarse...). El / ella deberá explicar por qué es importante unir ambos mundos, el del aprendizaje formal e informal, recordando conceptos como la "escuela paralela" (Louis Portcher) y el papel que la escuela debe tener en la formación de los ciudadanos (no solo profesionales).</p> <p>El/ella también debería explicar que, por ejemplo, algunos profesores usan los videojuegos (incluso en la educación superior) en las aulas (es recomendable que visite la sección de esta ficha didáctica sobre 'referencias para profesores') (10').</p> <p>Antes de realizar el resto de la actividad propuesta, el docente deberá explicar qué son los 'juegos serios' (serious games) y el periodismo transmedia y cuál es su importancia. En concreto, la actividad propuesta se relaciona con estos conceptos, pero también con los contenidos que los jóvenes reciben en clase.</p> <p>Cada grupo tiene el desafío de jugar un 'juego serio' en línea sobre un conflicto o problema mundial. Los estudiantes pueden comenzar explorando el juego en el aula y seguir haciéndolo después fuera de clases. En la siguiente sesión, los grupos deberán elegir un portavoz que transmita a otros colegas de qué se trata el juego al que jugaron, y lo que aprendieron mientras lo jugaban.</p> <p>Cada grupo también debe contextualizar el tema del juego. (10').</p> <p>Los 'juegos serios' sugeridos son los siguientes:</p> <p>The Migrant Trail - sobre la emigración entre México y Estados Unidos: <a href="http://thardocumented.com/">http://thardocumented.com/</a></p> <p>Agencia Al Odds - sobre la vida de los refugiados: <a href="http://www.agenciainodds.net/">http://www.agenciainodds.net/</a></p> <p>Darfur está muriendo - sobre la crisis humanitaria y la guerra en Darfur: <a href="http://www.darfuristaying.com/">http://www.darfuristaying.com/</a></p> <p>Ayú El coste de la vida - sobre el coste de la vida en Haití: <a href="https://ayui.org/ai/ai-organic/">https://ayui.org/ai/ai-organic/</a></p>
<b>Evaluation</b>	<p>En la segunda parte de la actividad, los grupos deberán presentar el juego al que jugaron, la problemática abordada en el mismo y la investigación realizada sobre el tema. El docente deberá evaluar las presentaciones y agregar hechos importantes que los alumnos no hayan comentado porque a lo mejor se han olvidado de hacerlo o no se han sido conscientes de todas las temáticas que se abordan en estos videojuegos.</p> <p>Tras las exposiciones, el docente podrá de manifiesto a los alumnos la reflexión sobre cómo ha sido la experiencia de aprendizaje informal a través del uso de videojuegos, y como puede ser importante este tipo de enfoque de aprendizaje. (45').</p>
<b>References for professors</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guía sobre Educación Mediática: <a href="http://www.dga-mec.es/objetos/defu/ffres/FC/educacion/Referencias/medin_educational_evidence_dga_es.pdf">http://www.dga-mec.es/objetos/defu/ffres/FC/educacion/Referencias/medin_educational_evidence_dga_es.pdf</a></li><li>Change Games: <a href="http://www.changegames.nl/">http://www.changegames.nl/</a></li><li>Pinto, M. &amp; Ferreira, P. (2017). Use of videogames in higher education in Portugal: a literature review. <a href="https://www.force-ucp.pt/obj/obj-defu/ffres/Challenges1205655.pdf">https://www.force-ucp.pt/obj/obj-defu/ffres/Challenges1205655.pdf</a></li><li>What video games have to teach us about learning and literacy, by James Paul Gee, 2003</li><li><a href="https://s3.amazonaws.com/iaedemedia.edu/documents/713138/What_Video_Games_Have_to_Teach_us_About_Learning_and_Literacy.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAW0WY0Z7Y53UJ36AE&amp;expires=1520248555&amp;Signature=8Nob2h8493JAG3oc2Xh4y8Crl%3D&amp;response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DWhat_Video_Games_Have_to_Teach_us_About_Learning_and_Literacy.pdf">https://s3.amazonaws.com/iaedemedia.edu/documents/713138/What_Video_Games_Have_to_Teach_us_About_Learning_and_Literacy.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAW0WY0Z7Y53UJ36AE&amp;expires=1520248555&amp;Signature=8Nob2h8493JAG3oc2Xh4y8Crl%3D&amp;response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DWhat_Video_Games_Have_to_Teach_us_About_Learning_and_Literacy.pdf</a></li></ul>
<b>Author</b>	<p>Sara Pereira, Universidade do Minho (Portugal), <a href="mailto:sara.pereira@ics.uminho.pt">sara.pereira@ics.uminho.pt</a></p> <p>Jana Filiz, Universidade do Minho (Portugal), <a href="mailto:janafiliz@gmail.com">janafiliz@gmail.com</a></p> <p>Pedro Moura, Universidade do Minho (Portugal), <a href="mailto:pedromourara@gmail.com">pedromourara@gmail.com</a></p>