



DISPOSITIVO LÚDICO PEDAGÓGICO

TRAMANDO MEDIOS VIAJERO

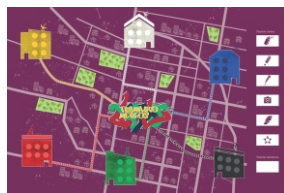
Tramando Medios Viajero es un dispositivo lúdico-pedagógico que posibilita y socializa el aprendizaje en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs). Es una tecnología que organiza, sistematiza y agiliza el trabajo en equipo para la realización de Piezas Comunicacionales, Actividades Colaborativas y Juegos Cooperativos, cuya finalidad es incentivar el ejercicio de la comunicación comunitaria, el uso de las TICs en el espacio áulico, la producción colectiva y el debate sobre temáticas de interés para la comunidad.

Tramando Medios Viajero es una experiencia de comunicación comunitaria que promueve la producción en equipo, el intercambio de saberes y competencias, la expresión libre y plural entre las y los participantes, y la distribución de tareas y roles para resolver el desafío colectivamente: ser un Productora de Contenidos Comunitarios.



MOCHILA

TABLERO



DESTINATARIOS

Tramando Medios Viajero tiene como destinatarios principales a las instituciones educativas de nivel medio en general y a sus estudiantes y docentes en modo particular. Su diseño también contempla su utilización en organizaciones sociales, fundaciones, movimientos territoriales y demás colectivos que trabajen con jóvenes y/o en comunicación comunitaria y popular, ya que promueve un espacio para compartir, conocer, colaborar con otros y generar nexos; un modo para que la institución u organización interactúe con la comunidad -zona, barrio y ciudad.



CONTENIDO DEL JUEGO

El juego se presenta en una **Mochila** que contiene todos los elementos necesarios para su desarrollo: un **Tablero** con espacios delimitados según su función; un **Dado** desmontable con íconos que motoriza el juego; un **Tutorial Maestro** para el/la coordinador/a del juego -docentes, facilitadores- que informa sobre las reglas, los contenidos, las dinámicas y las variables de juego; seis **Tutoriales de Productoras de Contenidos Comunitarios** con información sobre las piezas comunicacionales y actividades a resolver; seis **Atriles**; una **Hoja de Ruta** con la descripción del juego.

DADO



TUTORIALES



Además, posee **Tarjetas Ícono** –indican la tarea a resolver-, **Tarjetas Temáticas** -divididas en seis ejes- y **Tarjetas en Blanco** –para crear la identidad de las productoras-; **Fichas Ícono** -que indican la tarea resuelta- y **Fichas de Reconocimiento Comunitario** –para el espacio público del Tablero-; **tecnologías, materiales de librería y artísticos** suficientes para jugar en varias oportunidades.

FICHAS



LIBRERÍA Y TECNOLOGÍA



Por último, un **DVD** con propuestas e ideas para planificar talleres basados en la educación popular que permiten seguir desarrollar experiencias de comunicación comunitaria con jóvenes, a partir de un recorrido por los materiales, las producciones e insumos de nuestros talleres entre 2009 y 2012.



DE QUÉ SE TRATA?

Se trata de un juego del tipo social-grupal y colectivo que propone a sus participantes la realización de distintas piezas comunicacionales y acciones comunitarias sobre la base del debate colectivo de problemáticas actuales, para constituirse en Productora de Contenidos Comunitarios.

Cada equipo debe elegir del Tablero, una Cooperativa de Trabajo y conformarla en Productora de Contenidos Comunitarios. Para ello, tiene una serie de pasos a seguir, con las reglas y consignas a cumplir en el desarrollo del juego: lo primero es crear una *identidad colectiva*. Luego, elaborar y resolver distintas Piezas Comunicacionales, Actividades Colaborativas y Juegos Cooperativos mediante el debate y el trabajo en equipo.

Los disparadores temáticos están organizados en seis ejes: *Democracia y dictaduras; Multiculturalismo y discriminación; Diversidad y violencia de género; Violencias; Derecho a la tierra y Economía Social e Ideario popular latinoamericano.*

TARJETAS ÍCONO Y TEMÁTICA



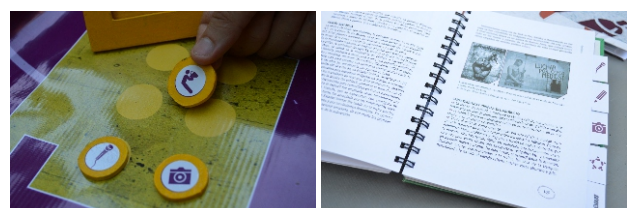
ÍCONOS RECONOCIMIENTO COMUNITARIO



DINÁMICA

El Dado con íconos es la pieza que motoriza el desarrollo del juego. Luego del lanzamiento del Dado siempre se levanta una Tarjeta Ícono que indica la Pieza Comunicacional, Actividad Colaborativa o Juego Cooperativo a resolver. Cada vez que salga un ícono de piezas comunicacionales, deberá levantarse también una Tarjeta Temática que contiene una frase disparadora sobre la cual elaborar la Pieza Comunicacional.

Cada cooperativa tiene un Tutorial de la Productora de Contenido que contribuyen a la resolución de las consignas -Pieza Comunicacional o Juego Cooperativo-; incluye cómo realizar la Pieza Comunicacional o el Juego Cooperativo, características e historia de cada producto, y un *Paso a Paso* sobre el manejo de software libres para la edición (gráfica y audiovisual). Una vez cumplida la consigna, la Ficha Ícono se coloca dentro de la cooperativa (en el Tablero).





OBJETIVOS DEL JUEGO

Las Productoras de Contenidos Comunitarios deberán obtener las cuatro Fichas Íconos que representan los diferentes lenguajes comunicacionales. ¡Atención! En el camino a lograrlo, el azar puede demandarles, también, la realización de una Actividad Colaborativa o un Juego Cooperativo que deberán resolver.



Piezas Comunicacionales



Actividad Colaborativa Juego Cooperativo

POTENCIALIDAD Y PLASTICIDAD

Tramando Medios Viajero es un juego que posee una plasticidad pensada en función de las realidades institucionales y organizacionales, pudiendo ser adaptado a los intereses y las posibilidades de cada comunidad. Proponemos distintos objetivos de acuerdo al tiempo que se dispone para jugarlo y variantes en cuanto a las temáticas y piezas comunicacionales a trabajar. Sin que esto signifique agotar las potencialidades del juego, otras posibilidades quedan a la libre imaginación de las y los coordinadores.

Tramando Medios Viajero presenta una variedad de recursos que invitan a despertar la imaginación y a

trabajar desde lo lúdico, un conjunto de temáticas sociales fundamentales para el desarrollo pleno de las juventudes. Este dispositivo, fomenta la participación de las y los jóvenes en la producción de piezas comunicacionales, transformándolos en protagonistas y productores de sus narraciones.

El aspecto pedagógico central de este juego radica en su finalidad ulterior que conlleva a que cada institución educativa –en la medida en que ponga más a prueba el juego-, pueda ir concretando un medio de comunicación o creando una Productora de Contenidos Comunitarios, que sea un órgano de producción y socialización sobre lo que ocurre en su comunidad educativa.



AUTORES

Karina Arach Minella, Lucía Marioni, Gonzalo Remedi, Mariana Rodríguez, María Cecilia Rolandi, Victoria Rosetti Garro, María Emilia Schmuck, Valeria Vidal y Andrés Gabriel Wursten



COLABORADORES

Ingrid Grau, Maialén Paruzzo, Florencia Pérez, Agustín Vandevoorde



CONTACTO

Mail: tramandomedios@gmail.com **Facebook:** Tramando Medios

Coordinadora: Karina Arach **Mail:** karinaarach@yahoo.com.ar **Cel:** (0342) 155450858

Facultad de Ciencias de la Educación - UNER