

Agencia Internacional de Comunicación

Guía de uso estrategia gráfica

Metáfora

La metáfora viene dada por el hecho de que constituye un proceso cognitivo imprescindible para poder conceptualizar lo abstracto a partir de lo concreto. De esta manera y para que se potencialice el pensamiento moral en los niños el Taller de Periodismo del Centro Educativo Jahibé se presenta metafóricamente como una entidad ficticia de protección de la comunicación presentando en cada fase actividades determinadas para la resolución de problemas, tomando el nombre de "misiones" que cada niño deberá resolver. Además del pensamiento metafórico y el uso del juego se mantendrá en cada fase, actividades con el procedimiento sugerido por el Center of Media Literacy.



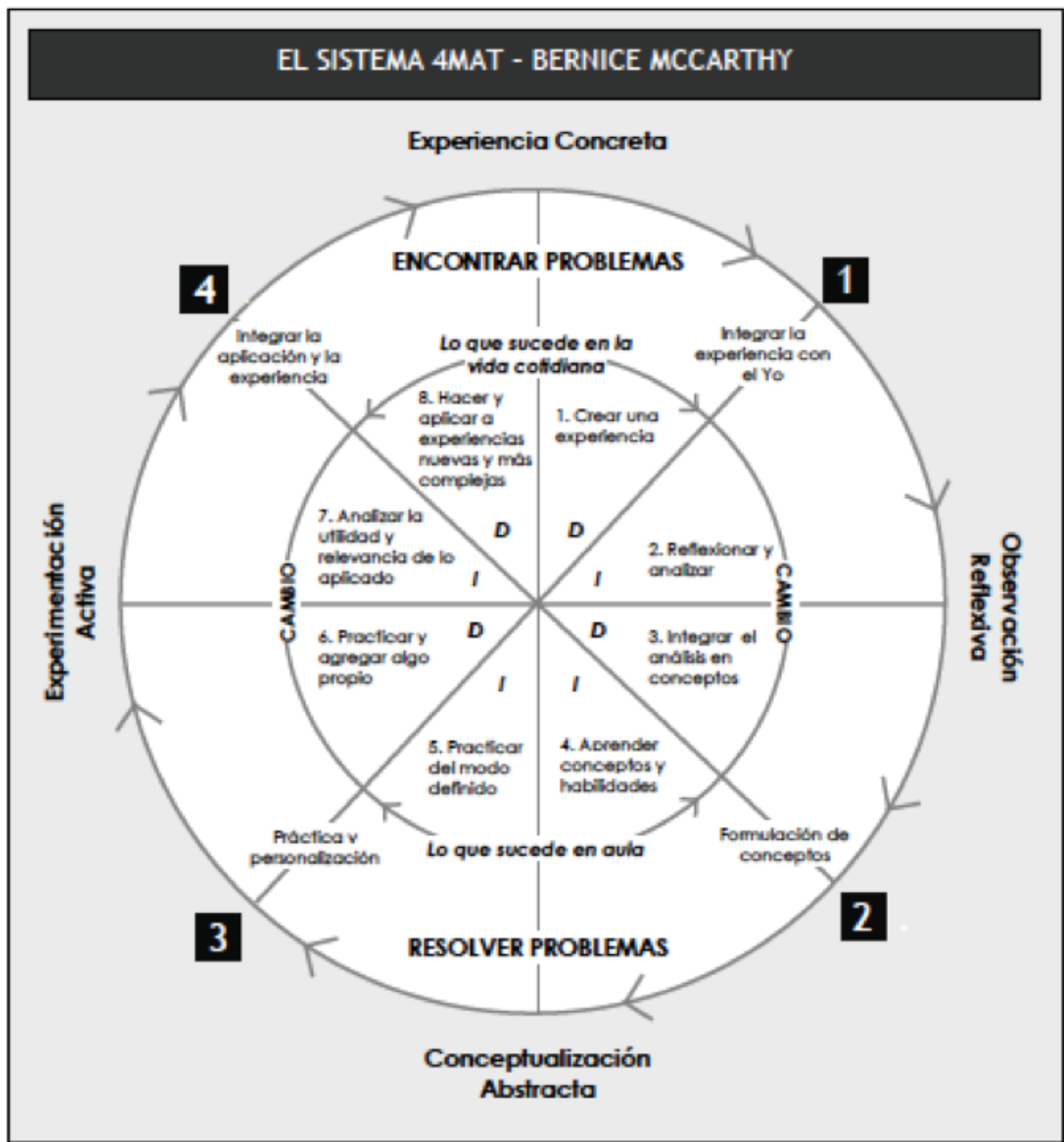
Agencia Internacional de Comunicación

Educomunicación

La enseñanza de los medios de comunicación o alfabetización mediática, ayuda a los usuarios de los medios a ser críticos con ellos, a seleccionar lo que les interesa y hacer un buen uso de toda la información que tienen a su disposición.



El docente tiene un papel fundamental



Gomez, J. (2012) El aprendizaje experiencial , Buenos Aires, UBA

Participación activa del sujeto

El resultado de la apropiación de los temas, y la generación de juicios de valor serán variados, ya que como se explica la generación de juicios de valor se conforma también con las experiencias previas que cada niño tenga desde su hogar y escuela.



Experiencia Concreta

ENTREGA DE CD

Dentro de la dinámica del juego y en base al nombre del proyecto se entregará la primera "misión", en un empaque similar a uno de correspondencia internacional, los cuales se caracterizan por ser de cartón prensado y obtener sellos de autorización. Por lo tanto se presenta la marca del proyecto y para fortalecer el concepto de "misión" el mismo contara con la palabra confidencial.



La Agencia Internacional de Comunicación AIC, recoge toda la información que sucede a nuestro alrededor; y la organiza dentro del documento original.

El documento original entrega a las personas noticias reales de lo que pasa a su alrededor.

Ahora TÚ formas parte de AIC, tu responsabilidad como agente es trabajar por la comunicación y protegerla de cualquier amenaza.

Tu primera misión dentro de la AIC, se encuentra en el disco que acompaña a este paquete.



Experiencia Concreta

JUEGO INTERACTIVO NO LINEAL

El juego se utiliza de manera individual, este usuario tendrá el tiempo de 45 segundos para terminar cada tarea asignada. La elección de la zona, establece la navegación que se presentará al usuario, ya que según su elección las tareas cambian, permitiendo una experiencia única a cada usuario.

El juego, está programado bajo el lenguaje AS3, orientado a objetos, utilizando librerías para animación como GREENSOCK AS3 y el código a medida para que el juego funcione de manera correcta, mediante validaciones y similares. La resolución del proyecto es de 1024px x 768px.

Los requerimientos de software para poder ejecutar el proyecto son las siguientes:

- Windows XP en adelante o OSX 10.7 en adelante.
- 2GB de RAM.
- 128MB tarjeta de video
- 1.6GHZ en procesador.
- Tener instalado en FLASH PLAYER Versión 10.3 en adelante.

Experiencia Concreta

JUEGO INTERACTIVO NO LINEAL

<p>ADMINISTRACIÓN</p> <p>ZONA NUMÉRICA</p>	<p>DISTRIBUIDOR CONTADOR PUBLICISTA</p>	<p>PUNTOS DE DISTRIBUCIÓN CALENDARIO DE ENTREGA CUENTAS ADMINISTRATIVAS PRESUPUESTO LISTA DE CUENTAS BASES DE DATOS</p>
<p>PERIODISMO</p> <p>ZONA DE INVESTIGACIÓN</p>	<p>PERIODISTA EDITOR CORRECTOR DE ESTILO</p>	<p>GRABADORA DE VOZ LIBRETA Y ESFERO FUENTES DE INFORMACIÓN</p>
<p>DISEÑO EDITORIAL</p> <p>ZONA DE CREATIVIDAD</p>	<p>DIAGRAMADOR FOTOGRAFO ILUSTRADOR</p>	<p>CAJA DE TEXTO IMAGENES- COLOR Y ESPACIO LUZ. - CAMARA FOTOGRAFICA PAPEL LAPIZ</p>



Posteriormente se presenta el problema con el antagonista en 3 pantallas explicativas, las cuales tienen la misma composición. La ilustración ayuda en la reducción de texto para una mejor comprensión del usuario.

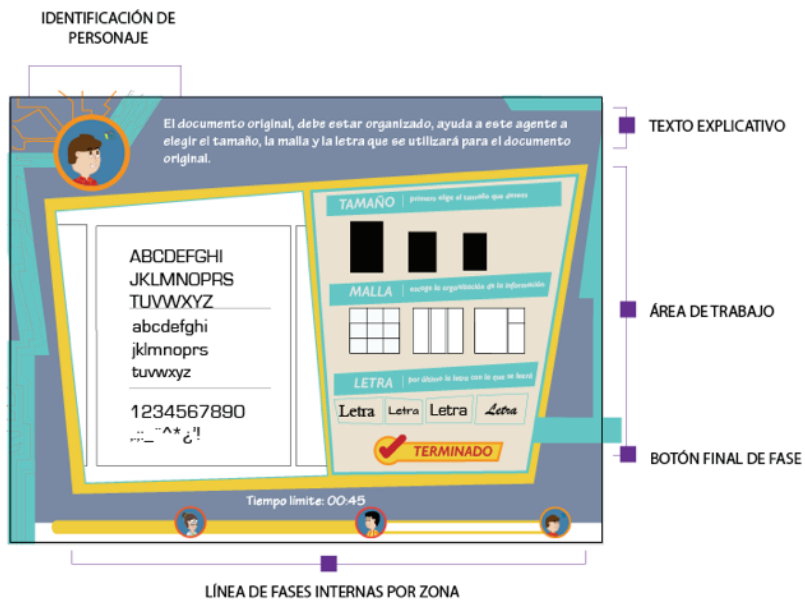
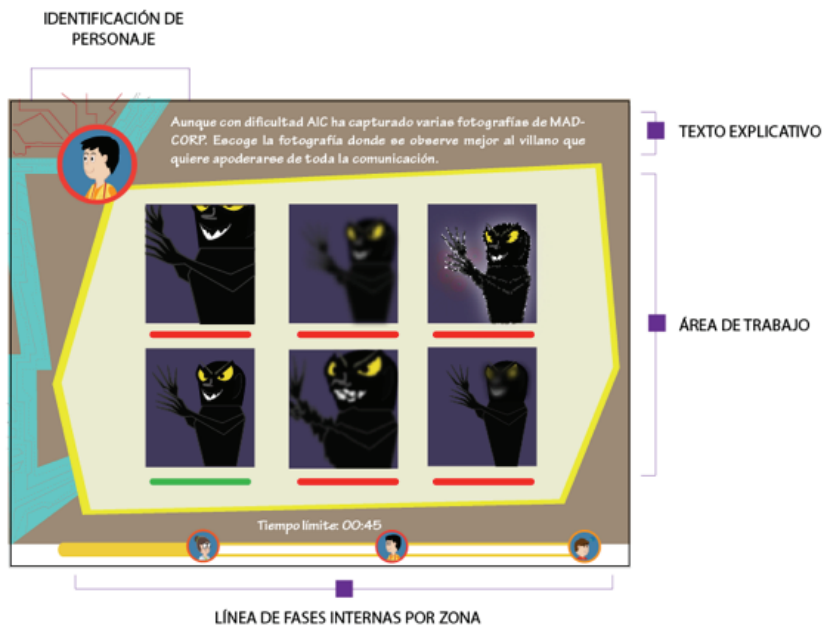
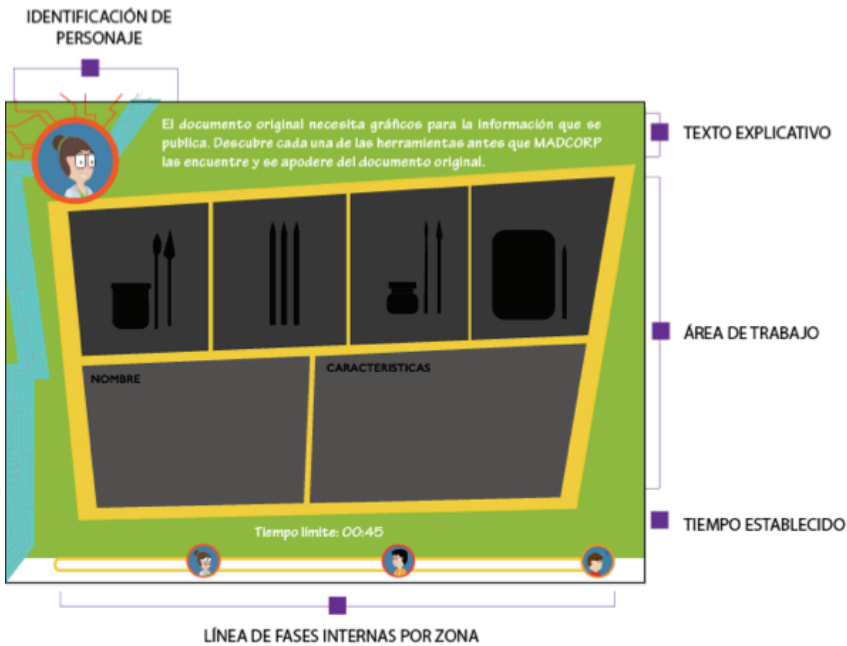


La decisión del usuario será a partir de la pantalla de exposición de zonas, las mismas están representadas por medio de puertas, en las cuales se pueden observar distintas formas, que fueron elegidas por la naturaleza de la disciplina.



Para las características del entorno educativo del juego se toma en cuenta la interactividad, navegación no lineal, contenidos estructurados, control del sistema por parte del usuario, una interfaz organizada y clara.

Después de la elección de la zona, cada niño vivirá una experiencia distinta basada en la variedad de sub juegos que se les presentará en base al orden de su elección de zonas. Por ejemplo si un niño escoje la zona de puerta verde primero, jugará distintos juegos a lo que otro niño haya elegido la misma puerta en segundo lugar.





Observación Reflexiva

El enfoque pedagógico defendido por la educación para los medios de comunicación, es de la participación activa del sujeto en el proceso educativo, las actividades que contribuyan a formar en el uso de los medios de comunicación son iniciativas que tienen como finalidad ampliar las capacidades de análisis activo y crítico de la oferta mediática, a la vez, se intenta familiarizar al alumnado con los códigos propios de los medios y enseñarle cómo se selecciona la información que aparece en los periódicos, de qué forma se nos presentan los contenidos y tratamientos de la información en función del medio.

En esta fase de Observación Reflexiva, se inicia en base a lo vivido en el juego interactivo, la etapa de reflexión y análisis los cuales se realizarán mediante actividades grupales e individuales acerca de la comunicación. El apoyo de la metáfora se debe hacer presente en esta fase, para lo cual el niño se siente libre y cómodo dentro de su entorno.

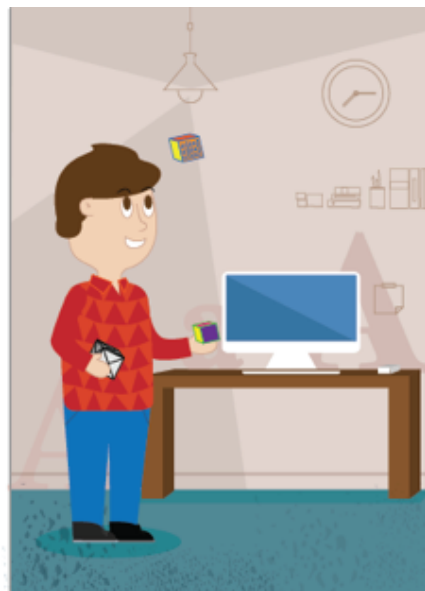


Conceptualización Abstracta

FICHA DE PERSONAJES

En base al juego y las experiencias exploradas en la fase de Observación Reflexiva, en la fase de Conceptualización Abstracta, a través de clases dictadas, se presentan conceptos y habilidades que presentan los personajes dentro del juego.

Esta fase se da dentro del aula, con el apoyo de las fichas de los personajes, con los cuales el docente puede explicar sus herramientas, sus funciones y las características de cada uno de ellos.





Experimentación Activa

IDENTIFICATIVO POR PERSONAJE

La acción de proponer a los niños el Taller de Periodismo como un juego tiene el propósito que los niños sean quienes transmitan esta experiencia a través de la creación de un periódico interno, transformando a la escuela en un lugar de encuentro con su entorno.

La esencia del proyecto consiste, en garantizar el desarrollo de diferentes puntos de vista, es así que se presenta a cada personaje dentro de una zona específica. Una parte fundamental del proceso, será el de la organización del grupo de trabajo pues será necesario que cada niño tome un rol dentro del proyecto, deberán existir los diferentes cargos que existen en un periódico,

Zona de Creatividad



Ilustrador

Características
Manejo de lápices y pinceles para bocetar sus ideas sobre un papel



Fotógrafo

Características
Manejo de la cámara fotográfica, trabaja en base a la luz.



Diagramador

Características
Manejo de retículas, imágenes y texto, para obtener un equilibrio visual

