

Winston Churchill

Político conservador, estadista, orador, estratega, escritor e historiador británico, pintor, dos veces primer ministro del Reino Unido, ganador del Premio Nobel de Literatura.

Gran Bretaña, primer ministro, pure Fulton

Plantilla

"Palabras prohibidas" es una plantilla de juego de adivinanzas personalizable diseñada para ayudar a los alumnos a aprender sobre personajes históricos relacionados con un periodo de tiempo, acontecimiento o categoría específicos. Este juego permite a los jugadores y jugadoras adivinar la identidad de una figura histórica evitando el uso de ciertas palabras clave prohibidas. Para crear tu propio juego, debes proporcionar los siguientes datos para cada tarjeta: el nombre y apellidos de la persona, una biografía de una sola frase y las palabras clave prohibidas que no pueden utilizarse durante el juego. La plantilla está disponible bajo la licencia Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0), lo que permite utilizarla y modificarla libremente.

Como parte del proyecto DigHist, hemos desarrollado un juego de Palabras Prohibidas listo para usar y centrado en personajes relacionados con el Totalitarismo y la Democratización. Si no estás seguro de cómo proceder para crear tu propio juego, puedes consultar nuestro ejemplo como guía. Hemos creado aproximadamente 30 tarjetas para el juego. Sin embargo, si el número de estudiantes de tu clase es reducido, podrás utilizar la mitad. A continuación encontrarás las instrucciones del juego.

Objetivo

El objetivo de "Palabras prohibidas" es adivinar el máximo número posible de figuras históricas relacionadas con el totalitarismo, el autoritarismo y la democracia en Europa y, en términos más generales, el mundo en el siglo XX. El equipo con más puntos gana.

Materiales

Cartas con personajes

Preparación

Prevía a la clase: imprime las cartas en una hoja A4 y recórtalas.

En la clase: pon las cartas con los personajes en un lugar visible. Divide la clase en equipos - decide cuántas personas habrá en cada equipo (podrían ser parejas o cuatro o cinco personas trabajando juntas).

Puntos

3 puntos = adivinar un personaje

5 puntos = adivinar un personaje con el *

1 punto = pregunta adicional (para el grupo que presenta)

1 punto = para todos los grupos que intentan adivinar

Las reglas

Tus estudiantes trabajarán en grupos. Hablarán sobre personajes históricos, intentando evitar el uso de las palabras prohibidas que definen a esas personas. Algunos personajes marcados con el asterisco (*) son algo más difíciles de adivinar pero la respuesta correcta será premiada con puntos adicionales.

Presenta las reglas del juego al alumnado:

1. Reparto de cartas

Cada grupo saca una carta de la pila de cartas. La carta contiene el nombre del personaje y una breve nota sobre la persona. El grupo encontrará también algunas palabras clave para el personaje que no pueden utilizar en la historia.

2. Búsqueda de información (10 minutos)

Después de sacar las cartas se prosigue a la búsqueda de información. Pide a los alumnos que aprendan lo máximo posible sobre el personaje seleccionado. Pueden utilizar todo el material que tengan a su disposición: libros, manuales e Internet. Deja unos 10 minutos para esta etapa.

3. Presentación de personajes y adivinación

Los grupos se turnan para presentar su personaje y los demás grupos intentan adivinarlo. Una persona del grupo, o quizás varias, describen el personaje. Recuérdale a la persona que las palabras prohibidas no pueden ser utilizadas durante la presentación. Puedes pedirle a una persona de cada grupo que esté atenta a que nadie se salte esa regla. Enfatiza que la presentación corta consiste en dos o tres frases sobre el personaje y que puede contener información ambigua para dificultar que los demás equipos lo adivinen.

4. Las preguntas

Tras la presentación hay un tiempo para que los equipos que adivinan hagan unas preguntas. Pueden hacer preguntas abiertas y cerradas. El grupo que presenta puede buscar las respuestas en los materiales disponibles. Lo mismo aplica a las demás personas – pueden buscar información en los materiales para intentar adivinar el personaje.

Si durante una ronda ningún grupo adivina el personaje en cuestión, procedemos a la siguiente ronda de preguntas. El número de rondas depende del tiempo que puedes dedicarle a la actividad.

Seguimiento de los resultados

- El primer grupo que adivine el personaje descrito por el grupo que presenta gana 3 puntos.
- El grupo que adivine el personaje de una carta con asterisco gana 5 puntos.
- El grupo que describe el personaje gana 1 punto si su presentación es suficientemente hábil para evitar la identificación inmediata y obligar a los adversarios a hacer preguntas adicionales.
- Si una palabra prohibida es utilizada en la presentación, la carta se quita del juego y el grupo que presenta no gana puntos. Los demás equipos ganan un punto (sin necesidad de hacer preguntas o adivinar).

Además, asegúrate de que el alumnado esté familiarizado con las reglas del puntaje. Puedes apuntarlas en la pizarra o una hoja de papel, o quizás visualizarlas en una pantalla para poder consultarlas en caso de duda.

Resumen del juego

Cuando el juego finalice, reflexiona sobre la experiencia del alumnado. Primero averigua qué personajes de las cartas ya conocían antes del juego. Presta atención a los nombres con los que ya estaban familiarizados y a los que escucharon por primera vez. Aquí puedes hablar brevemente de los personajes del juego en el contexto de los eventos mencionados en la línea de tiempo. Después continúa hasta un debate más profundo sobre el juego.

Ejemplos de preguntas

- ¿Qué has aprendido durante el juego?
- ¿Qué personajes podríamos asignar a procesos de democratización y cuáles vinculados al totalitarismo? ¿Has visto algún patrón en esta lista? Puedes utilizar las cartas para asignar personajes a un sistema particular.
- ¿Qué patrones ves al analizar el conjunto de personajes que aparecen en las cartas?
- ¿Falta la perspectiva de alguien? Reflexiona con el alumnado sobre los motivos por los que faltan ciertas perspectivas y sobre quién escribe la historia. ¿Por qué hay tan pocos personajes femeninos o representantes de otras minorías en el juego y en los libros de historia?
- ¿En tu opinión valdría la pena tener en cuenta la perspectiva de la gente común y las minorías en el debate sobre el totalitarismo y la democratización? ¿Sería diferente nuestra percepción de la situación si analizáramos estos temas desde su perspectiva?

~~Palabras~~
prohibidas

nr

nr

nr

nr

nr

nr

nr

nr

nr

~~Palabras~~
prohibidas

no

no

no

no

no

no

no

no

no

~~Palabras~~
prohibidas

Prohibido

Prohibido

Prohibido

Prohibido

Prohibido

Prohibido

Prohibido

Prohibido

Prohibido

~~Palabras~~
prohibidas

no

no

no

no

no

no

no

no

no

(CC BY-SA 4.0)

Los materiales han sido elaborados como parte del proyecto "Digital Historytelling" llevado a cabo por la School with Class Foundation en cooperación con la Asociación Smilemundo y la King Baudouin Foundation y financiado por el fondo del programa Erasmus+ de la Comisión Europea.

El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores. La Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

