



**UNIVERSIDAD DE
SOTAVENTO A.C.**



ESTUDIOS INCORPORADOS A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

**“PROPUESTA PARA LA ELABORACIÓN DE UN JUEGO DE MESA
COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA LOS
ESTUDIANTES DE LA LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN EN LA MATERIA DE GÉNEROS
PERIODÍSTICOS”**

TESIS PROFESIONAL

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PRESENTA:
DELFINA GÓMEZ RASGADO

ASESOR DE TESIS:
LIC. OSCAR RICARDO CASTILLO BRIBIESCA

COATZACOALCOS, VERACRUZ.

AGOSTO 2011



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

Por siempre poner mis pies en la tierra, por estar conmigo hasta el fin, por guiarme cuando las cosas no andaban bien, y siempre brindarme una segunda oportunidad, por nunca decir "te lo dije" cuando me equivoque, por eso y más muchas gracias a todos, tengo tanta suerte de tenerlos conmigo y agradezco a la vida haberlos puesto en mi camino.

A MI DIOS:

Por brindarme la oportunidad de haber nacido, y regalarme la dicha de tener una familia maravillosa, por guiar y alumbrar mí camino, así como dejarme saber que no estoy sola, ya que siempre cuidas mis pasos.

A MIS PADRES:

Por estar a mi lado en las buenas y en las no tan buenas, por enseñarme el valor de la vida y estar siempre ahí para mí, a pesar de los tropiezos.

Papito, tú, mi manager, quien siempre me señala mis errores, cuando todos festejan mis logros, porque solo así no me conformaré, y siempre buscaré la perfección, tú quien ha sido parte fundamental en mi crecimiento como persona, quien se ha preocupado por enseñarme el valor de la vida y lo difícil que es vivirla, sin embargo todo es más fácil tomada de tu mano.

Y qué decir de ti Mamita Hermosa, que con tus sabios consejos y tu gran ejemplo de vida a pesar de que el destino te ha hecho malas jugadas, siempre has salido triunfante y con la cabeza en alto, tu quien me orienta y me encamina por el lado del bien.

A MIS HERMANAS:

Por su paciencia, apoyo y por nunca tener un no por respuesta, por siempre cuidarme y defenderme, por tenderme la mano las veces que sean necesarias para no dejarme caer, por ese gran amor que me han demostrado.

Clau, tu el ejemplo de la perfección y la perseverancia, por ti, se que podemos lograr todo cuanto nos proponamos. Y tu Luz más que mi hermana mi amiga, quien siempre me ha escuchado en esos momentos de angustia, quien ha estado ahí para recordarme lo grande que soy.

A MIS CUÑADOS:

Felipe y Carmelo, no pensaban que me iba a olvidar de ustedes, que mas que mis cuñis son como mis hermanos, quienes salvan los días, gracias por las porras diarias y esos buenos momentos.

A MI ALMA MATER:

Especialmente al Doctor Juan Manuel Rodríguez García y el Doctor Juan Manuel Rodríguez Caamaño quienes me brindaron la oportunidad de culminar mis estudios de manera satisfactoria, y quienes en todo momento mostraron su compromiso con el estudio y la educación, de igual forma agradezco a todo el personal administrativo de la que fue más que mi escuela mi hogar, ya que ustedes fueron parte fundamental en mi desarrollo como alumna y colaboradora de la misma.

A MIS MAESTROS:

No tengo palabras para mostrar lo agradecida que estoy con ustedes, ya que fueron mis guías en todo momento, quienes me apoyaron y me dieron lo mejor de cada uno para hacerme una gran persona y alumna, gracias por creer en mí y brindarme su amistad sincera; por siempre estar ahí en cada momento cuidando de

nuestro bienestar como alumnos y peleando por nuestros derechos; por eso y mucho más gracias, a Mi directora de la facultad la Maestra Ana María Villareal Fernández, así como también a mis profesores Jessica Flores, Alicia Sánchez, Wendy Pérez y Luis Suarez.

Y un agradecimiento especial a mi asesor el Licenciado Oscar Ricardo Castillo Bribiesca por orientarme en este largo camino, que no es nada fácil, sin embargo gracias a sus conocimientos y sus sabios consejos, hoy pude culminar lo que hace más de cuatro años inicie.

A MIS AMIGOS:

Mis niños, los adoro, es difícil decirle adiós al ayer, por esos tantos recuerdos y vivencias, por las travesuras y buenos ratos que pasamos juntos, sin embargo es tiempo de seguir adelante, tenemos que vivir nuestro presente y crear nuestro futuro.

Podremos estar separados, pero quiero que sepan que siempre estarán conmigo a donde quiera que yo vaya, nunca olviden que nos tendremos el uno al otro para apoyarnos en este difícil camino, este no es solo el final, sino el comienzo de todos nuestros sueños.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

i

CAPÍTULO 1 **LOS GÉNEROS PERIODÍSTICOS**

1.1	Definición, descripción y objetivos de los géneros periodísticos	5
1.2	Géneros de Opinión	7
1.2.1	Editorial	8
1.2.2	Artículo	11
1.2.3	Ensayo	15
1.2.4	Reseña crítica	15
1.3	Géneros Informativos	16
1.3.1	Noticia	16
1.3.2	Entrevista	17
1.3.3	Reportaje	20
1.4	Géneros Interpretativos o Híbridos	22
1.4.1	Columna	22
1.4.2	Crónica	22

CAPÍTULO 2 **COMUNICACIÓN Y GÉNEROS PERIODÍSTICOS**

2.1	Comunicación y Periodismo	25
2.2	Función de los Géneros Periodísticos	26
2.3	Los Géneros Periodísticos en los Medios de Comunicación	27
2.3.1	Televisión	27
2.3.2	Radio	29
2.3.3	Prensa Escrita	32
2.3.4	Cine	37
2.3.5	Internet	39

CAPÍTULO 3 **EL JUEGO COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN LA MATERIA DE GÉNEROS PERIODÍSTICOS**

3.1	El juego como método de enseñanza-aprendizaje.	47
3.2	Características fundamentales en la elección del juego de mesa.	51
3.3	Relación del juego de mesa como punto de conexión en los estudiantes y la materia de géneros periodísticos.	56
3.4	Aplicación del Juego de Mesa Strike 3 en clase	57
3.5	Ventajas de Strike 3 en clases	60

CAPÍTULO	4	CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO DE MESA STRIKE 3	
	4.1	Objetivo del Juego	62
	4.2	Descripción del Juego	63
	4.2.1	Características del Juego	64
	4.2.2	Bases del Juego	65
	4.2.3	Formas de Anotación	67
	4.2.4	Contenido y Estructura de las Tarjetas de Juego	71
	4.2.5	Reglas Básicas	73
	4.3	Instructivo	74
	4.4	Castigos	75
	4.5	Fin del Juego	76
ANEXOS			
	1	Line Up Visitante	78
	2	Line Up Local	79
	3	Box Score	80
		CONCLUSIÓN	82
		BIBLIOGRAFÍA	86

INTRODUCCIÓN

La creación de este manual se hace con la finalidad de brindar las herramientas necesarias en la formación educativa a fin de crear bases firmes en los estudiantes de la licenciatura en ciencias de la comunicación, específicamente en la asignatura de géneros periodísticos, ya que estos son de gran importancia en la elaboración de cualquier nota periodística y es preocupante que en la actualidad se pierdan las técnicas que logran hacer la diferencia entre un reportaje y una noticia u otros géneros, en cualquier medio de comunicación.

Los géneros periodísticos son narraciones periodísticas que reflejan un acontecer noticioso, y con ello la evaluación o comentario del periodista, cuyo fin es informar, relatar, describir, mencionar, comentar o exponer algún suceso, es importante mencionar que no existe un concepto absoluto o universal de estos, y los que existen surgen a raíz de la práctica diaria del comunicador.

A pesar de existir varias definiciones y que estas al transcurrir de los años han sufrido modificaciones, o incluso se han creado nuevos términos y desechado otros, así como también cada periodista por la práctica y experiencia añade su toque especial ya sea a los conceptos o a las publicaciones, es por ello que resulta complicado elaborar un concepto universal.

Con la elaboración de este manual se realiza la unificación de información y se crean definiciones específicas de la materia, esto con el fin de hacer más fácil la comprensión de esta, y aunando a esto la enseñanza-aprendizaje por medio de Strike 3 (un juego de mesa) que junta la diversión

con la formación educativa; y que con ello se puede lograr un mejor desempeño y rendimiento escolar.

Strike 3 es un juego de mesa cuya finalidad es hacer amena la comprensión de manera ágil y divertida de los conceptos principales de la asignatura, por medio de la enseñanza-aprendizaje, esto debido a que cualquier actividad ligada a la carrera está relacionada a los géneros periodísticos, y estos a su vez se manifiestan en los diferentes medios de comunicación como lo son la televisión, radio, prensa escrita, revistas, cine e internet.

Es importante mencionar que el método de educación será dinámico, divertido y recreativo, y por si fuera poco fácil de practicar en grupo y en el aula, sobre todo es un procedimiento seguro, a diferencia de los juegos deportivos, ya que los juegos de mesa suelen ser menos exigentes en cuanto a que no requieren un lugar especial para jugarse y además de no requerir desgaste físico.

A su vez en el proceso educativo, salen a reducir los docentes quienes buscan infinidad de recursos que los ayuden en la transmisión de los contenidos, en la aplicación y la puesta en práctica de los mismos. Siguiendo diferentes corrientes metodológica el juego es una gran herramienta que llevada al aula, con unos objetivos claros y precisos, genera un ambiente propicio para el proceso de la enseñanza-aprendizaje sea agradable, efectivo y a la vez productivo. En el momento en que la educación da un paso más allá, pasando de la formalidad en sus explicaciones y del protagonismo del profesor como único representante del acto educativo, a la idea de introducir actividades dinámicas en las que el docente pasa a formar parte directa del proceso de enseñanza, éste tiene un papel fundamental en la educación.

Tanto los profesores como los alumnos se adentran en este mundo descubriendo gratamente que se aprende “jugando en clase” y no solo eso, sino que todo lo que genera el juego a su alrededor facilita enormemente el proceso de aprendizaje, las relaciones en el aula fomentando la integración grupal, de igual forma el estudiante pasa de ser un elemento activo del proceso de formación educativa a convertirse en protagonista de éste.

Finalmente, hay que añadir que STRIKE3 es la combinación entre el aprendizaje serio y divertido, a fin de mostrar que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido.

CAPITULO 1

**LOS GÉNEROS
PERIODÍSTICOS**

CAPITULO 1

LOS GÉNEROS PERIODÍSTICOS

1.1 *Descripción y Objetivos de los Géneros Periodísticos*

Los géneros periodísticos son textos que reflejan la percepción de un acontecer noticioso y su interpretación, información correspondiente y su evaluación o comentario por parte del periodista. Aun que distintos en sus formas discursivas y en sus propósitos específicos de informa, relatar, describir o comentar, los géneros periodísticos comparten el impulso inicial de difundir y destacar la trascendencia y el acontecer social.¹

Carlos Marín menciona en su manual que, el periodismo se ejerce a través de formas variadas de narración, denominadas géneros. Los géneros periodísticos son literatura: buena, mala, deleznable o meritoria. La literatura llega a alcanzar lo más elevado cuando un género determinado se desarrolla con los mejores arrestos de estructura y redacción.

Relato de un naufrago, de Gabriel García Márquez y *Entrevistas con la Historia*, de Oriana Falacci, fueron en su oportunidad textos periodísticos que constituyen excelentes obras literarias.²

En el libro *Periodismo Escrito*, Campbell comenta que las formas de expresión periodística suelen catalogarse en géneros no sólo por razones de orden didáctico (para enseñar y aprender algo son útiles porque cada una de esas formas necesita de un lenguaje específico. Sucede en las clasificaciones) sino el periodismo como en la literatura: cada uno de los géneros literarios

¹ González Reyna, Susana. *Periodismo de Opinión y Discurso*. México, 1999, Editorial Trillas Pag. 87

² Marín, Carlos. *Manual de Periodismo*. Tercera Edición, México 2004. Editorial Grijalbo. Pag. 62

(novela, cuento, ensayo, poesía, teatro) requiere de un lenguaje particular. La elección del género depende del tema, de la circunstancia, de lo que quiere decir el periodista y del efecto comunicativo que pretende producir.³

Los géneros periodísticos, como instrumento pedagógico o criterio de diferenciación entre información y comentario, no se ciñen a la prensa escrita, sino que se amplían a los nuevos medios, como radio y televisión. En las agencias de prensa hay aspectos del tratamiento de la información que corresponden al formato, como las prioridades de envío. Pero el autor sostiene que la redacción de los textos de agencia obliga a cumplir características concretas, por lo que sugiere que las agencias de prensa también establecen géneros periodísticos propios. Estos son flash, boletín, urgente, avance y noticia, como informativos; y análisis, panorámica y crónica, como interpretativos.⁴

En sí, no existe un concepto absoluto o universal de los géneros periodísticos como en la mayoría de las definiciones del periodismo. Los términos que se han creado surgen a consecuencia de la práctica diaria del comunicador. Pero con base en lo anterior se creó una definición que se utilizará en este manual, esto con el fin de no confundir al lector debido a la amplia gama de definiciones para el término.

En general los Géneros Periodísticos son narraciones periodísticas, que tienen una estrecha relación con el objetivo final del comunicador sea este periodista o no, dicho objetivo varía en relación al propósito específico ya sea informar, relatar, describir o comentar al lector acontecimientos que han sucedido o que podrían llegar a suceder. Sin olvidar mencionar que la elección

³ Campbell, Federico. Periodismo Escrito. México, Septiembre 2002, Editorial Alfaguara. Pág. 17

⁴ <http://www.monografias.com/trabajos910/generos-periodisticos-prensa/generos-periodisticos-prensa.shtml>

del género depende de lo que quiere decir el periodista y del efecto o reacción que quiere generar en el lector.

Es importante comentar que al igual que no existe una definición universal de los géneros periodísticos sucede lo mismo con su clasificación ya que en la actualidad se encuentran diversos manuales de redacción periodística y en cada uno de ellos, el autor propone una clasificación distinta, pero todos manejan los géneros fundamentales como lo es: la nota informativa o noticia, la entrevista, la columna, el reportaje, el artículo, el editorial y la crónica.

1.2 Géneros de Opinión

Son textos en el que el periodista da a conocer su postura, es decir expresa su punto de vista u opinión en relación a un tema (actual) o información que tenga en dicho momento, este género es totalmente subjetivo y actúa como formador de opinión pública, su función es persuadir y convencer a lector de que su opinión en relación al tema del que se habla es la correcta, esta puede ser a favor o en contra. Y es lo que lo diferencia de los demás géneros, es que tiene que sacar a la luz verdades que hasta dicho momento permanecían ocultas.

En la clasificación de géneros de opinión se encuentran:

*El artículo

*El editorial

*El ensayo

*La reseña crítica.

1.2.1 Editorial

El editorial se refiere siempre a un asunto de interés público y de actualidad periodística. Se redacta en un tono impersonal: con un tono “objetivo” y si bien se citan todos los componentes del tema analizado, a fin de ponderar ante la inteligencia del lector todos los factores en juego, es tradicionalmente válido que la dirección del periódico tome partido.

Este género trata de atrapar al lector desde la primera frase gancho y mantener su atención. Como es evidente, el editorial no lleva firma. Es anónimo, pero es un valor entendido que la autoría del texto corresponde a los responsables del periódico: director y propietarios. Los encargados de escribir los editoriales son miembros de la redacción del periódico o colaboradores externos que dominan una u otra materia: política, economía, relaciones internacionales, derechos humanos, leyes electorales, derecho laboral, salud pública, finanzas.⁵

Para González Reyna el editorial es el género mediante el cual una publicación da a conocer sus puntos de vista sobre un acontecimiento de interés actual y nunca aparece firmado. También menciona que las empresas periodísticas de circulación nacional, por lo general, dispone de un equipo de editorialistas; no es una sola persona la encargada de escribir todos los editoriales.⁶

La prensa añade a sus funciones de informar e interpretar una tercera que es la de opinar acerca de la actualidad. Todos los editoriales opinan acerca de noticias aparecidas en ese mismo número o en números recientes. Los temas de actualidad tratados en un editorial suelen ser aquellos que entrañan

⁵ Campbell, Federico. Óp. cit., Pág. 104

⁶ González, Susana. Op cit., Pág. 59

una mayor trascendencia y una gran importancia. Pueden versar sobre asuntos políticos, económicos, sociales, etc. Se pueden encontrar editoriales más polémicos, más fríos, más contundentes, más explicativos, más expositivos o más combativos, según sea la postura sostenida por el medio.

El editorialista goza de gran libertad expresiva sin olvidar la necesidad de ser claro y preciso. El estilo suele ser grave y digno, acorde con la importancia del tema tratado. Nunca se utiliza el yo personal del periodista que lo escribe ya que se expresa la opinión colectiva del periódico o revista.

Los periódicos reservan los editoriales para opinar sobre los temas más importantes, pero cuentan con otras fórmulas para emitir opiniones institucionales sobre temas de menor calado o para hacerlo de un modo un tanto más ligero y menos profundo sobre asuntos de gran interés. Entre estas modalidades podemos citar los *sueños* o los *breves*, artículos al estilo de agujones, y *laureles*, en los que el periódico premia o castiga determinados comportamientos de personas o instituciones.⁷

Con las referencias obtenidas se creara el concepto de Editorial:

Es la perspectiva que tiene el periódico, revista o cualquier otra institución con respecto a la nota más importante de la publicación, esta debe de ser un tema actual y de interés social, ya que se emite la postura de la corporación respecto al acontecimiento, no lleva nombre o firma del autor porque se escribe en tercera persona y puede ser realizada por uno o varios comunicadores que tengan conocimientos en la materia, ya sea salud, economía, política, policiaca, deportiva, científica e incluso espectáculos.

⁷ <http://recursos.cnice.mec.es/media/prensa/bloque5/index.html>

La opinión emitida por el editorialista puede ser exageradamente buena afamando el acontecimiento o viceversa, ser tan cruel que puede reprochar o castigar el hecho noticioso. Esto por la libertad de expresión con la que cuenta dicho autor o autores.

Su finalidad primordial, es informar e interpretar con narración ligera el evento y sobre todo persuadir, a fin, de lograr que el lector cree su punto de vista con respecto a los hechos. También es un modo de atraer lectores, el editorial se encuentra al reverso de la primera plana y por lo regular ocupa la mitad de esta aunque puede llegar a ocuparla completa.

Susana Gonzales en su libro de “Géneros Periodísticos 1” da las siguientes recomendaciones para la redacción de un editorial. Pero es muy importante aclarar que no existe una regla básica para la creación de editoriales, aunque existen casos en donde las organizaciones manejan reglas internas con el fin de lograr una mayor eficacia a la hora de realizar el trabajo.

- a) Sustancioso. Que cada frase tenga una razón; que no haya palabrería inútil ni retorcimientos retóricos.
- b) Contundente. Que vaya al grano del asunto; que exprese sin titubeos, el juicio directo, para que el lector no se quede “a medias” en relación con la conveniencia o inconveniencia de un determinado acontecimiento.
- c) Afirmativo. Que no se limite a reprobar, sino que se proponga soluciones.
- d) Penetrante. Que no se quede en la superficie de los asuntos que se aborda; sino que se vaya más allá; que sepa exponer lógicamente futuras consecuencias; que descubra y exponga causas subterráneas de un determinado fenómeno de interés social.

- e) Ágil. Que esté redactado con fluidez y claridad, con lógica y sin rebuscamientos para que su lectura no resulte cansada, aburrida o incompresible.
- f) Convinciente. Que trate de ganar con argumentos la voluntad de los lectores; que los mueva a pensar como la institución periodística piensa, pero sin imposiciones prepotentes, sin autoritarismo dogmático, sin terquedad absurda ni cerrazón ideológica.
- g) Breve. Que diga mucho en pocas líneas y trate de agotar en breve espacio temas que entrañan siempre tesis profundas y vastas.
- h) Trascendente. Que su juicio resulte perdurable y de influencia en la conformación de criterios. Juicios improvisados, ligeros, contradicen la función orientadora del editorial y ponen en riesgo la incredulidad y falta de probidad a la publicación. Los juicios de un editorial buscan siempre el paso del tiempo.

1.2.2 Artículo

Género que utiliza el periodista para expresar sus ideas, opiniones, juicios o puntos de vista sobre noticias o temas de interés permanente. El artículo, según el tema y la oportunidad de los temas que trata, se clasifican en:

- ✓ Artículo Editorial

- ✓ Artículo de Fondo

✓ Artículo Editorial

El periodista se ocupa de las noticias más importantes del momento. Los sucesos que han sido dados a conocer en las secciones informativas de los diarios, son el material sobre el que trabaja el articulista. El articulista se encarga de elegir lo que quiere comentar, para señalar su significación y su trascendencia.

En cuanto a su contenido, este no tiene diferencia alguna con el editorial propiamente dicho. Ambos abordan los acontecimientos más sobresalientes del momento.

La diferencia básica entre los dos es que la opinión que reproduce el editorial representa el punto de vista de la institución periodística, en tanto que la del artículo editorial es responsabilidad de cada articulista.

✓ Artículo de Fondo

El articulista emite sus interpretaciones, opiniones o juicios en torno a temas de interés general o permanente, pero no necesariamente sobre acontecimientos de actualidad inmediata.

Los temas que se abordan en este artículo pueden ser históricos, políticos, religiosos, humorísticos, sociales, educativos, etcétera. Se ejercita este género lo mismo para instruir que para informar, para polemizar o simplemente comentar.

Su estilo puede variar de lo lírico a lo escueto, de lo irónico a lo grave o mesurado. Género en fin especialmente subjetivo, El artículo de fondo no está sujeto a reglas fijas.⁸

Moirón señala que el artículo es un género subjetivo clásico; en donde el periodista expone sus opiniones y juicios sobre:

-Las noticias más importantes del momento (artículo editorial).

-Los temas de interés general, aunque no necesariamente de actualidad inmediata (artículo de fondo).

A partir de los años ochenta, algunos canales de televisión y algunas estaciones de radio abrieron espacios a la opinión de articulistas, que en algunos casos reflejan también la posición editorial de la empresa.

Un equívoco regular en el público escasamente familiarizado con la terminología periodística es hacer referencia a una noticia, una entrevista, una crónica y hasta un reportaje como “el artículo” que leyó en algún impreso. Sin embargo, como se ha visto, el artículo es un género periodístico de características específicas.⁹

Campbell comenta que en algunos periódicos del mundo, no menos que en los mexicanos, se acostumbra que todos los artículos de opinión lleven un pie de autor, una nota al pie de la página en la que se informa la filiación política del autor, por muy conocido que sea éste, y además del cargo, el título,

⁸ Marín, Carlos. Óp. cit., Pág. 61 y 62

⁹ Moirón, Sara. ¿Cómo acercarse al periodismo?. México 1994, Editorial Noriega Pág. 56 y 57.

la ocupación principal, su oficio, su relación con el tema abordado. La idea es no engañar al lector haciéndole creer que el autor del artículo es un periodista profesional que hace un comentario.

El artículo de opinión viene después de los hechos que aparecen en las primeras informaciones redactadas con objetividad e imparcialidad. En el artículo el criterio es más laxo y cabe la subjetividad del autor, que deberá resumir los hechos y otros datos brevemente porque su texto debe ser autosuficiente; no puede dar por descontado que el lector ya está enterado de la información que se comenta. Si el periódico es un vehículo para la circulación de las ideas, el artículo de fondo se suma al debate cotidiano que se da en una cierta comunidad como extensión de la plaza pública o el parlamento.¹⁰

En sí, se maneja el Artículo en general. Este es un género básico en el periodismo ya que su función es tocar sucesos de interés ya sea político, económico entre muchos otros de manera subjetiva, va firmado por el autor y su finalidad es dar a conocer el tema y la opinión de autor con respecto a este, y este a su vez busca generar una opinión del lector, el lenguaje que se utiliza no es tan especializado.

Es importante mencionar que el título del artículo varía con respecto al tema del cual se redacta. Tampoco se necesita de una gran documentación.

¹⁰ Campbell., Federico. Op cit., Pág. 87

1.2.3 El Ensayo

Género no tan extenso pero si más amplio que el artículo e incluso que la columna no tiene un límite de información o espacio, en el se utilizan recursos expresivos como lo son las gráficas y porcentajes, planteamientos y debate de diversos temas de interés. Se encuentra dirigido en especial a lo científico y al igual que el artículo el lenguaje que se utiliza no es especializado aunque la información si es muy amplia.

Un resultado de la función de intercambio que tiene el ensayo, es el carácter persuasivo. Así como la "ciencia pura" - expresada por medio de artículos científicos - reivindica su objetividad, su desinterés en convencer por otro procedimiento que no sean los hechos, el ensayo se usa para impulsar ciertas ideas para convencer de ciertas posiciones con respecto a los hechos. Para cumplir este carácter, en el ensayo se ordenarán los datos y los conceptos de maneja que resulte evidente una tesis.¹¹

1.2.4 La Reseña Crítica

Es la interpretación de diversos sucesos de espectáculos o culturales ya sea conciertos, libros, obras teatrales de manera breve y ágil, es totalmente subjetiva ya que el comunicador es libre de aplicar su criterio artístico, siempre y cuando argumente el porqué está a favor o en contra del hecho.

Su función primordial es ser una crítica reflexiva y penetrante en donde el comunicador está obligado a tener un bagaje amplio en los temas a abordar, la manera de expresar debe ser madura y con respeto aunque se comenten las insuficiencias que presento el acontecimiento.

¹¹ Escuela de Ciencias del Lenguaje, <http://www.cientec.or.cr/concurso2/concepto.html#menu>

Es importante mencionar que podremos encontrar diversas reseñas críticas en relación a un tema específico y es posible que en unas se hable maravillas del acontecimiento y en otras lo echen por tierra, esta variación se da con respecto a la perspectiva del autor. Y a su vez es posible encontrar reseñas en la que coincide la crítica.

1.3 Géneros de Información

Son narraciones escritas de manera objetiva, en donde se busca recopilar la mayor información posible con respecto a un hecho, y no solo quedarse con perspectiva de una fuente, sino que se busca compilar las fuentes involucradas que sean necesarias para así tener una visión más amplia del hecho.

Y de esta manera elaborar un reporte con datos reales y claros, para así poder presentarlo al lector, sin olvidar que el comunicador no puede dar su punto de vista ya que se debe mantener al margen de los acontecimientos para así poder llevar un reporte fehaciente de los acontecimientos.

1.3.1 La Noticia

Genero por el cual se da a conocer sucesos con exactitud, normalmente se redacta en tercera persona, en tiempo presente y de manera clara y precisa

Una noticia es una información de interés público o colectivo, inédita y de actualidad absoluta. En su manual de normas básicas, la agencia española EFE asienta que información es “todo aquello que, por su novedad, interés e

importancia, sea noticiable y merezca, en consecuencia, ser emitido a través de las líneas de la Agencia".¹²

Aunque el trabajo del comunicador es definir diariamente que es noticia, y a su vez dar a conocer el acontecimiento, posteriormente hacer que llegue al lector de manera exacta con la mayor objetividad y veracidad.

Es importante comentar la forma de redactar una nota, para eso partimos de lo fundamental que es realizar una buena entrevista, es decir, hacer que el entrevistado pueda responder las preguntas primordiales como son: ¿qué?, ¿quién?, ¿cómo?, ¿dónde?, ¿cuándo?, ¿por qué? o ¿para qué? Estas cuestiones nos ayudarán y facilitarán el trabajo a la hora de comenzar a estructurar la nota, ya que en el primer párrafo, conocido como entrada, se colocarán las respuestas a las primeras cuatro cuestiones a fin de llamar la atención del lector, en el segundo párrafo se colocarán las respuestas de las preguntas restantes, en el cuerpo de la nota se redactará ampliamente lo acontecido y en el último párrafo o remate se escribirá un dato importante que no se mencionó en la nota.

1.3.2 La Entrevista

Género periodístico que se realiza mediante un dialogo entre dos o más personas a las que se les identifica como entrevistador que en este caso es el periodista y entrevistado aquí varia la personalidad a entrevistar en base a la información que se quiera recopilar, sin embargo este no es un dialogo casual, ya que el periodista transforma su conversación en cuestiones para lograr obtener respuestas claras y contundentes en relación a lo que se investiga en dicho momento.

¹² Campbell, Federico. Op cit., Pág. 21 y 22

Para realizar una buena entrevista es necesario que el periodista tenga una buena preparación como entrevistador es decir, que se documente sobre el personaje, también es necesario conocer sobre sus logros y su visión a futuro, esto permitirá preparar preguntas directas para no caer en lo redundante y así no perder el control en la entrevista y a su vez logra que esta sea profunda y objetiva.

Carlos Marín en su Manual de Estilo menciona que la entrevista se divide en tres esto de acuerdo con el fin principal que se persigue en una conversación periodística:

✓ *Entrevista noticiosa o de información.*

Es la que se busca con el fin de obtener información noticiosa.

✓ *Entrevista de opinión.*

Sirve para recoger comentarios, opiniones y juicios de personajes sobre noticias del momento o sobre temas de interés permanente.

✓ *Entrevista de semblanza*

Es la que se realiza para captar el carácter, las costumbres, el modo de pensar, los datos biográficos y las anécdotas de un personaje.

A su vez Marín maneja los pasos a seguir para la realización de la entrevista

I.El personaje.

El periodista necesita registrar:

- * Qué dice el entrevistado
- * Por qué lo dice
- * Qué no dice

II.El reportero

Las preguntas del periodista deben ser:

- * En cuanto a la forma:
 - Con aplomo, sin titubeos.
 - Despacio
 - Con voz sonora

III.Conducta del reportero ante el personaje

Tener cuidado de lo siguiente:

- * Dejar que el entrevistado sea quien hable más.
- * La timidez puede dar lugar a que un personaje que trata de rehuir el tema convierta al periodista en entrevistado.
- * Hay que evitar los silencios durante la entrevista.¹³

Ya estando en la entrevista es importante comentar que tiene que tomar notas y grabarla, posteriormente tomar lectura de las notas escritas durante la entrevista, transcribir la información y por ultimo analizar el contenido de una manera meticulosa para así poder hacer la elección de la información que se presentara al lector.

¹³ Marín, Carlos. Op cit., Pág 129,133,137,153 y 154

1.3.3 Reportaje

Es una investigación apoyada de una gran variedad de datos recopilados en el ambiente por parte del reportero, que se manifiestan de una diversidad de personas identificadas es decir, dan su nombre o la documentación correspondiente.

El reportaje es el género más completo ya que abarca la noticia, la crónica, la entrevista, y se adentra en mostrar los hechos, crear ambientes y lo importante es que todo se da sin deformar la información correspondiente, es decir, hace lo complicado en algo ameno y fácil de entender. Ya que el autor tiene libertad de escritura y puede crear su propia estructura del reportaje esto siempre que sea interesante para los lectores.

Sin olvidar mencionar que no siempre es de actualidad, por lo regular con el reportaje se pretende destapar información, atar cabos sueltos o sacar a la luz acontecimientos que benefician o perjudican a la ciudadanía y que son gran interés para los mismos.

Es importante saber que periodista profesional vive permanentemente informado: se lee todos los periódicos por la mañana y también los que aparecen por la tarde. Vive inmerso en la información: empapado en el flujo cotidiano y constante de todos los medios incluso los audiovisuales que transmiten noticias las 24 horas del día. Pero no sólo lee la prensa y escucha los noticieros para estar al día sino para ver cómo y con qué criterio se ha manejado la información en medios distintos al suyo. Por otra parte, es asimismo un gran lector de libros: novelas, ensayos, textos de historia, crónicas, biografías, porque tiene que estar ampliando su experiencia literaria y enriqueciendo su propio estilo personal.¹⁴

¹⁴ Campbell, Federico. Op cit., Pág. 71 y 72

El maestro Carlos Marín nos da la clasificación y las fases del reportaje, las cuales se muestran a continuación.

CLASIFICACIÓN DEL REPORTAJE

1. *Reportaje demostrativo.* Prueba una tesis, investiga un suceso, explica un problema. Tiene semejanzas con el artículo, con el ensayo y con la noticia.
2. *Reportaje descriptivo.* Retrata situaciones, personajes, lugares o cosas. Suele tener semejanzas con la entrevista de semblanza, la estampa o el ensayo literario.
3. *Reportaje Narrativo.* Relata un suceso, hace historia de un acontecimiento. Tiene semejanzas con la crónica, con el ensayo histórico, con el cuento o la novela corta.
4. *Reportaje instructivo.* Divulga un conocimiento científico o técnico.

FASES DEL REPORTAJE

- ✓ Preparación
- ✓ Realización
- ✓ Examen de datos
- ✓ Redacción.¹⁵

¹⁵ Marín, Carlos. Op cit., Pág. 145

1.4 Géneros Híbridos o Interpretativos

Es la mezcla de información y de opinión donde el emisor estructura ya sea su crónica o columna con información verídica recabada en el acontecimiento, del modo que lo crea correcto, tratando siempre de buscar que el receptor entienda la información, no tienen un estilo propio y sin olvidar mencionar que se tiene que ser objetivo en todo momento.

1.4.1 La Columna

Género periodístico totalmente literario, que se caracteriza por tener un título permanente que la distingue, va firmada por el autor y constantemente aparece en el mismo lugar del periódico o revista, los que realizan la columna por lo regular son profesionales o personas especializadas en las diferentes materias, como lo son la política, económica, inclusive el humor; y que además tienen un prestigio trascendente.

No tiene estilo propio, su publicación tiene una determinada periodicidad ya que esta puede ser diaria, dos o tres veces por semana o incluso quincenal. En ella se comentan aspectos de la realidad pero desde la perspectiva del autor siempre y cuando tenga bases para fundamentar sus comentarios.

1.4.2 La Crónica

Es un género intermedio entre la noticia y el reportaje. Es un texto breve, aunque más largo que una noticia, en el que se explica un acontecimiento desde el punto de vista temporal. Se utiliza para cubrir actos como inauguraciones, exposiciones, conciertos...¹⁶

¹⁶ <http://www.mailxmail.com/curso-introduccion-redaccion-periodistica/tipologia-textos-generos-periodisticos>

En ella relata acontecimientos de interés masivo en que busca plasmar hechos, detalles, ambientes en un orden cronológico, en donde el cronista tiene como objetivo principal el adentrar al lector en el acontecimiento, esto depende de la forma en que el autor diseñe la narración; en la crónica al igual que en la nota informativa se responde a las interrogantes primordiales como son: ¿qué?, ¿quién?, ¿cómo?, ¿dónde?, ¿cuándo?, ¿por qué? o ¿para qué? Pero a diferencia de la última a la crónica se le añade cierta emoción para crear una reacción en el receptor.

La crónica se puede escribir en primera y tercera persona, si bien es importante mencionar que la primera produce un mejor efecto en el lector, ya que así el cronista se convierte en testigo presencial y a su vez puede hacer una reconstrucción literaria y darle matiz a los hechos.

CAPITULO 2

**COMUNICACIÓN
Y
GÉNEROS
PERIODÍSTICOS**

CAPITULO 2

COMUNICACIÓN Y GÉNEROS PERIODÍSTICOS

2.1 *Comunicación y Periodismo*

Un primer acercamiento a la definición de **comunicación** puede realizarse desde su etimología. La palabra deriva del latín *communicare*, que significa “compartir algo, poner en común”. Por lo tanto, la **comunicación** es un fenómeno inherente a la relación que los seres vivos mantienen cuando se encuentran en grupo. A través de la comunicación, las personas o animales obtienen información respecto a su entorno y pueden compartirla con el resto de seres.

Si nos preguntamos cómo puede el ser humano desarrollarse correctamente en este mundo, tenemos una sola respuesta: mediante la comunicación; los individuos necesitan sociabilizar y compartir experiencias para alcanzar una completa satisfacción tanto personal como espiritual.

La definición de comunicación asegura que a lo largo de la historia los medios de comunicación han avanzado en paralelo con la creciente capacidad de las sociedades para poder configurar y ordenar su mundo físico. Se ha percibido una revolución de las telecomunicaciones y de la transmisión de datos en conjunto, lo que ha dado como consecuencia una “aldea global”; los efectos de los medios de comunicación han sido muy estudiados. Muchos son los que creen que éstos tienden a reforzar puntos de vista personales más que a modificarlos, mientras que muchos otros creen que pueden modificar decisivamente la opinión pública si se los manipula de forma inteligente. Más allá de cualquiera de las dos

opiniones, la historia nos ha demostrado que los medios de comunicación presentan influencias a largo plazo, de forma sutil pero decisiva.¹⁷

Por su parte el periodismo es la actividad y práctica de recolectar y publicar información relativa a la actualidad, especialmente a hechos de interés colectivo. La difusión de noticias se realiza a través de distintos medios o **sportes** técnicos; así, hay periodismo gráfico (escrito), oral (radio), visual (televisión y cine) y multimedia (Internet). Comprende diversos géneros, entre ellos la crónica, el reportaje, la entrevista, el documental y el artículo de opinión.

Por periodismo entendemos cualquier actividad relacionada con la recopilación, selección, elaboración y distribución de información que se transmite a través de medios diversos: prensa, radio, televisión, cine, libros y, más recientemente, Internet.¹⁸

2.2 Función de los Géneros Periodísticos

Los géneros periodísticos son técnicas con características definidas y específicas, que tienen como función principal transmitir información de manera clara y lo más entendible al receptor.

Estos se entienden como sistemas de reglas que se utilizan para realizar procesos comunicativos, el enfoque puede variar de acuerdo a los puntos de vista de acuerdo a la perspectiva de producción o de recepción. Sabiendo de antemano

¹⁷ <http://definicion.de/comunicacion/>

¹⁸ <http://es.wikipedia.org/wiki/Periodismo>

que cada género necesita un tratamiento especial tanto del modo de producción como en el proceso de la información.

2.3 Los Géneros Periodísticos en los Medios de Comunicación

Podemos decir que los géneros periodísticos tienen una gran relación con el objetivo final del comunicador que es poner a los lectores, radioescuchas y televidentes al tanto de los acontecimientos que han sucedido o que podrían llegar a suceder. Los recursos utilizados tienen como misión, generar un efecto de objetividad y una pretendida ilusión de verdad y fidelidad respecto al evento. Entre estos recursos se encuentra el periodismo informativo, este incluye tanto noticias como entrevista, y también investigaciones.

Los géneros periodísticos son muy importantes ya que informan de las cosas que pasan en la sociedad siendo comunicadas y estas se manifiestan en los distintos medios de comunicación como televisión, Internet, prensa escrita, radio y cine.¹⁹

2.3.1 Televisión

En relación a los géneros propiamente audiovisuales se plantean cuestiones que no existen en prensa por la posible confusión entre géneros de programas y géneros informativos.

¹⁹ <http://www.abcpedia.com/diccionario/definicion-comunicacion.html>

Los programas de televisión también se encuentran agrupados en géneros (informativos, infantiles, deportivos, ficción, show musicales, variedades, magazine, etc.). Dentro de ellos están los programas informativos que se componen a su vez en diferentes géneros que se usan para tratar la información (véase fig. 1)

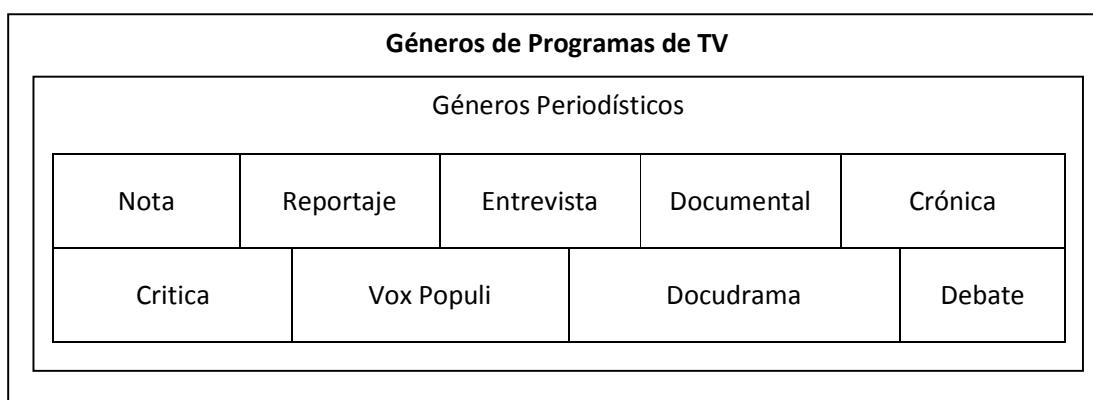


Fig. 1. Vista general de los géneros periodísticos presentes en televisión

De esta manera los programas de televisión pueden estar compuestos de uno o varios géneros, pero un género informativo no puede contener varios programas.

Clasificación de los géneros para televisión

Se le llamará géneros expositivos (noticia, reportaje, documental y docudrama) a aquellos que ofrecen la versión de los hechos tratando de eliminar toda subjetividad, ya que se limita a exponer y explicar los acontecimientos testificando lo que ocurre en el entorno.

Los géneros apelativos (entrevista, encuesta o vox populi, debate) exponen hechos, ideas u opiniones de expertos o personalidades. Hay dos elementos

fundamentales en este tipo de géneros: la opinión de da a conocer generalmente a través del diálogo, y se requiere la presencia física del entrevistado ante las cámaras (solo en las entrevistas telefónicas no se cumple esta última máxima).

Los géneros testimoniales (crónica) ofrecen la concepción personal del autor respecto a una realidad. El realizador de este tipo de género intercala la opinión de los hechos, comenta, los narra, los ataca o los aplaude.²⁰

2.3.2 Radio

El medio radiofónico tiene una serie de ventajas sobre la televisión y la prensa escrita

- Inmediatez en el seguimiento de las noticias.
- Facilidad de transmitir ideas, y facilitar el intercambio de opiniones.
- Estimula la imaginación, al no dar imágenes.

Sus limitaciones son:

- Es unisensorial: su único soporte es el sonido.
- Exige más claridad y concisión, al no tener imágenes, y necesitar la atención del oyente.

La Radio es: una tecnología que posibilita la transmisión de señales mediante la modulación de ondas electromagnéticas. Estas ondas no requieren un medio físico de transporte, por lo que pueden propagarse tanto a través del aire como del espacio vacío. "La Radio es el Teatro de la Mente", según David Ogilvy.

²⁰ Gutiérrez González, Mónica D. Manual de Periodismo Televisivo, México 1997, Editorial Trillas. Pág. 17-19

Los recursos sonoros que componen el lenguaje radiofónico son:

- La palabra hablada.
- La música.
- Los ruidos.
- El silencio.

Géneros periodísticos en la radio

Informativos

- La pura (flash, boletín horario, boletín resumen)
- La mixta de información, como el diario hablado y el magazine, en los que pueden coexistir varios géneros periodísticos, tanto informativos como interpretativos.

Si se trata de difundir hechos

- La noticia
- El informe

Para facilitar hechos y opiniones indistintamente:

- Continuidad
- Crónica

Para servir opiniones

- El editorial
- El comentario

Sólo el reportaje, la entrevista y el informe pueden, en principio, usar un guión estructurado. El resto, generalmente, no son más que variantes de la estructura de la noticia en sí. Sin embargo, a veces, el editorial (no otra cosa es,

en ocasiones, una entradilla) y el comentario (el microespacio toma a menudo esa forma) también se guionizan, sobre todo, en programas magazine de corte informativo.

El informe es un género informativo utilizado para aportar datos que desarrollan y explican el argumento central de una noticia o un hecho analizado en un programa radiofónico, para su mejor comprensión por parte del oyente. Es un género de explicación, una narración lineal que amplía la noticia. En él no se vierten opiniones del autor, aunque sí pueden aparecer testimonios sonoros de personas que, de una u otra manera, son protagonistas de la noticia. Requiere un guión sencillo con un tratamiento estético que puede ser similar al de una noticia con comentario in voce; o ilustrada con sonido ambiente o ráfagas musicales.

El reportaje es el género más rico de los utilizados en la información radiofónica. En el guión del reportaje radiofónico, se suelen combinar la narración y los recursos sonoros para ambientar la información: testimonios, sonido ambiente de los hechos, música, etc.

La entrevista es uno de los géneros periodísticos que mejor se adapta al medio radiofónico y uno de los más eficaces para dar a conocer la información. Es un género muy utilizado en la radio, ya que, a través del montaje, ofrece múltiples posibilidades expresivas. Desde el punto de vista del guión diferenciaremos tres formatos de entrevista:

- Entrevista en directo: no existe un guión como tal, aunque sí es frecuente que el entrevistador disponga, como instrumento de realización, de una escaleta con una batería de preguntas posibles. En este caso, el control del

ritmo interno y de las frecuencias expresivas, así como el control del tiempo, deben ser tenidos en cuenta por el periodista.

- Entrevista en diferido: nos permite pulir pequeños errores, entresacar las declaraciones que más interesan, modificar el orden de la entrevista, etc. durante el montaje. Es frecuente la utilización de un guión de montaje, que servirá de pauta tanto al entrevistador como al montador de sonido.
- Entrevista de carácter: entrevista en la que importa reflejar la personalidad del entrevistado. El guionista o entrevistador debe tener en cuenta deberá crear un clima comunicativo a la expresividad y la espontaneidad, sobre todo para controlar su duración final.

Es indispensable para el guionista una buena preparación y documentación sobre el personaje antes de iniciar la entrevista.

Los programas especiales son los que se hacen con una finalidad concreta (monográficos fuera de la programación habitual, programas conmemorativos, programas destinados a concursar en premios, etc.). No entran realmente en ninguno de los apartados revisados hasta ahora, pero pueden tener características comunes. Algunos ejemplos son dramáticos, informativos, magazines, menos frecuentemente musicales, etc.²¹

2.3.3 Prensa Escrita

Los géneros periodísticos son las distintas maneras de narrar. Se refiere a los enfoques en que se trata la noticia, si es eminentemente información, el resumen de los hechos del día; si es una opinión profesional, con argumentos

²¹ radio gp [http://es.wikipedia.org/wiki/Radio_\(periodismo\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Radio_(periodismo))

contundentes; o si es la interpretación y análisis de los hechos. Los periodistas pueden redactar una nota de acuerdo a un propio estilo, pero siguiendo los lineamientos del medio en cuanto a si se dedica completamente a un género específico o desarrolla todos los formatos, pero en diferentes secciones (lo más habitual).

1. Género Informativo

El periodismo informativo tiende a la objetividad como ideal. Aunque para algunas corrientes del pensamiento, ésta no exista, puesto que la percepción de la realidad siempre estará condicionada. Es posible redactar en este género empleando la nota, el reportaje o la entrevista.

Nota informativa o Noticia

Independiente de su extensión, una nota informativa debe siempre responder a 6 preguntas fundamentales: ¿Quién lo ha hecho? (sujeto), ¿Qué ha sucedido? (hecho), ¿Cuándo? (tiempo), ¿Dónde? (lugar), ¿Por qué? (causa) y ¿Cómo? (modo).

Reportaje

Un reportaje viene a ser una nota muy ampliada en detalles. El reportaje puede responder a tres tipos bien definidos de formatos: de hechos o acontecimientos (orden de importancia), de acción (descripción, transcripción y muchos detalles) y de citas (parafraseo textual).

La entrevista

Es como una técnica documental para reunir datos acerca de un tema prefijado. Toda entrevista es una conversación, por lo que es importante el tipo de preguntas que se realicen. Un buen entrevistador ha de preparar el tema que tratará, tendrá conocimientos acerca del entrevistado y elaborará preguntas a conciencia. La entrevista nunca estará lograda si no se obtienen respuestas válidas y con sentido, y si éstas no son registradas correcta y completamente.

2. Género de opinión

Una opinión es la formulación de un juicio de valor acerca de un determinado acontecimiento. De esta manera, el periodista que ejerce esta facultad en un medio de masas se encarga de dar forma y alcance a un hecho periodístico, plantea, polemiza, aprueba o disiente de acuerdo a la orientación y línea editorial del periódico, revista, canal de televisión o radioemisora en que trabaja.

Los modelos en este género son: el editorial, el artículo y el humor en la página de opinión. Cada uno debe tratarse con suma seriedad, ya que ejercen enorme presión ideológica en la sociedad.

Editorial

Se trata de la opinión del medio. Su misión es ayudar al lector a formar criterios orientados a las ideas del medio. El editorial siempre se refiere a una noticia importante de actualidad, y a veces es redactada por especialistas en los temas que tratan, o por el mismo director del periódico. Un editorial no tiene

estructura de pirámides o algo así. Generalmente se inicia con un encabezado con valor editorial, continúa con el desarrollo de los argumentos y finaliza con la explicación de las opiniones o consecuencia de los dichos.

El artículo

Es una opinión individual y subjetiva que se expresa a través de un periódico. Es más libre y de más variado contenido. Una definición adecuada es “una forma periodística en la cual el articulista expresa su propia opinión acerca de un tema de interés, a partir de su investigación acerca de él, imprimiendo en su escrito un particular estilo” (Martínez, 1997).

Humor en la página de opinión

Una manera moderna de expresar la opinión es a través del humor. Sarcasmo, ironía o simplemente por medio de un buen chiste se puede emitir un juicio respecto a hechos específicos. En ocasiones resulta más asimilable para los lectores de un diario, que extensos textos. Este tipo de opinión también está editorializada y refleja el pensamiento del medio respecto al tópico que trata.

3. Género Interpretativo

Además de la información escueta, el periodista ofrece explicaciones, interpretaciones y profundidad a sus textos. Pone énfasis en el ¿por qué? Y ¿para qué? Proporciona los elementos al lector que le permitirán juzgar. Entrega los datos necesarios para comparar sin ser subjetivo. Es en esencia un género formador de opinión.

La crónica

Aquí se interpretan los acontecimientos que se narran. El cronista aporta sus propias impresiones y su valoración personal sobre los hechos. El periodista toma de la mano al lector, mediante la narración de los hechos, las descripciones breves de ambientes, de personas y la transcripción de conversaciones o frases; entrega todos los elementos para que el receptor comprenda por sí mismo el acontecimiento.

La crítica

Para realizar una buena crítica, lo primero es conocer muy a fondo el tema que se critica, y nunca se debe faltar al valor de la objetividad. Toda crítica se ampara en la justicia, por eso no admite sentimentalismos cuando es necesario corregir.

El crítico actúa como mediador entre la obra o el hecho y el público, como profesional capacitado que ayuda al lector o espectador a comprender y valorar lo analizado.

La columna

Es un espacio habitual, libre y diverso. Puede ser un complejo artículo sobre economía, política o bien un relato ligero sobre temas cotidianos o humorísticos. No tiene estilo definido y se estructura de acuerdo a la orientación que el columnista dueño del espacio en el medio, quiera darle.²²

²² <http://periodismoescolar.iespana.es/3b.htm>

2.3.4 Cine

El documental es un cine eminentemente didáctico, que ha pasado por todas las vicisitudes y encuentros positivos de la historia del cine. No es un cine de segunda, pues desde sus inicios el documental ha estado presente con autoridad y eficacia. Más aún, sus técnicos, debido a la dificultad de las filmaciones, la precariedad de los medios y las adversas condiciones de rodaje con las que se encuentran a menudo, han debido acrecentar la imaginación con el fin de transmitir sus mensajes, aportando al cine muchos de los inventos y recursos con los que actualmente cuenta.

El documental es cine realizado sobre la base de materiales tomados de la realidad. La organización y estructura de imágenes, sonidos (textos y entrevistas) según el punto de vista del autor determina el tipo de documental.

La secuencia cronológica de los materiales, el tratamiento de la figura del narrador, la naturaleza de los materiales -completamente reales, recreaciones, imágenes infografías, etcétera— dan lugar a una variedad de formatos tan amplia en la actualidad, que van desde el documental puro hasta documentales de creación, pasando por modelos de reportajes muy variados, hasta el docudrama (formato en el que los personajes reales se interpretan a sí mismos), llegando hasta el documental falso conocido a veces como 'mockumentary' (simulacro documental).

Con frecuencia, los programas de ficción adoptan una estructura y modo de narración muy cercanas al documental, y a su vez, algunos documentales reproducen recursos propios de la creación de obras de ficción.

El cine documental no es un género. Una película documental no es, en consecuencia, una estructura deliberada que se apoya en un modelo preexistente. Lo que sí tienen en común son los materiales que esos films manejan. El film documental cuenta hechos que han sucedido o que están sucediendo independientemente de que con ellos se haga o no una película. Sus personajes existen también fuera del film, antes y después de él.

El film de ficción maneja materiales que sólo existen en el film, para el film. Un film documental cuenta hechos que han pasado. Existe tal diferencia entre los materiales que deben manejarse en uno y otro caso, que las estrategias, las técnicas y los métodos de trabajo son radicalmente diferentes.

Un documental que cuenta algo que ha pasado, trabaja con los restos de eso que ha sucedido hace (mucho o poco) tiempo. En consecuencia, utiliza material de archivo: tomas, fotos o sonidos que pertenecen a esa época pasada. Puede trabajar, también, con imágenes filmadas, ahora, de los lugares en los que sucedieron esos hechos. Y trabaja con los restos de esos hechos en la memoria de la gente, es decir con los testimonios de quienes saben algo de eso que pasó hace tiempo.

Cuando un documental cuenta, por el contrario, cosas que están pasando, que se producen en el mismo instante en que el cineasta las está filmando, el trabajo se organiza de acuerdo a esta característica del material, estos hechos que todavía no se han producido, cuyas eventuales características deben preverse, para poder así decidir qué va a filmarse (de lo que se supone va a suceder) y de qué manera.²³

²³ <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/cinedocumental.htm>

2.3.5 Internet

El periodismo digital está planteando ya la necesidad de encontrar nuevas fórmulas narrativas y formales específicas para el medio, que no estén tan estrechamente vinculadas a los diarios impresos como hasta ahora. La supervivencia de los actuales géneros periodísticos, la vigencia de la pirámide invertida, la búsqueda de soluciones visuales para contrarrestar las limitaciones de la lectura en la pantalla son algunas de las cuestiones que se plantean. Los elementos de la titulación, naturalmente, tampoco escapan a estas nuevas formulaciones, pues si es patente que en un primer momento los diarios digitales suprimieron buena parte de estos elementos, más cierto parece en nuestros días el uso de todos y cada uno de los elementos de la titulación, que no sólo se hace necesaria sino imprescindible para avivar la lectura de los textos periodísticos.

En la red desaparece la diferencia entre medios impresos, sonoros y audiovisuales. La web de un periódico puede ofrecer la reproducción sonora de unas declaraciones; mientras que la página web de una cadena de televisión puede ofrecer todos los textos correspondientes a las informaciones del día. Armentia Vizueté y Caminos Marcet escriben al respecto: “Es por ello, por lo que todavía no se sabe muy bien cuál es el formato que deben de adoptar las informaciones en este nuevo medio y por lo que, de momento, se tiende a reproducir en la página web el diseño del propio diario”. Y añaden: “La prensa ha trasladado, por lo general a la red, unas técnicas de presentación muy similares a las empleadas sobre papel. Algunas emisoras de radio, mediante la utilización de la aplicación Real Audio, realizan sus emisiones a través de la red. Otras, sin embargo, únicamente ofrecen información referente a sus contenidos. La televisión es la que todavía se encuentra algo rezagada frente a la prensa y la radio, debido en gran parte a las limitaciones de resolución de la imagen en movimiento enviada a través de red”.

La pantalla soporta bastante peor la lectura que el papel. Por ello, Jacob Nielsen recomienda que los textos para la web sean la mitad de largos que los destinados a la impresión en papel. Además, los lectores de papel acostumbran a mirar primero el conjunto de la página, observando qué temas aparecen en ella para después decidir cuál o cuáles de ellos comenzarán a leer. Todas estas cuestiones han llevado a algunos estudiosos del periodismo digital a plantearse la posibilidad de crear un estilo de escritura propia para la red.

Otros plantean ya una redefinición de los géneros periodísticos. De hecho, Manuel Gago hace hincapié en la necesidad de modificar las estructuras textuales de la información para su utilización en la Red. En este sentido, Nielsen aconseja mantener el esquema de la pirámide invertida, pero sostiene que una de las características de estos nuevos relatos debe ser la brevedad, despojando al nuevo texto de ese largo cuello explicativo o de esos párrafos de contexto que el lector ya puede encontrar en la red mediante un simple clic. Además, el periodista que escribe para un periódico en papel ve su estilo influenciado por la necesidad de ocupar un determinado espacio dentro de la propia página del diario. Esta limitación no tiene por qué existir en un documento web, en el que la noticia tendría su longitud necesaria, en función de criterios puramente informativos.

En cualquier caso, ya no es suficiente con que los medios de comunicación se dediquen a “volcar” los textos escritos para la prensa, radio o televisión en este nuevo canal. Los nuevos textos periodísticos, pensados para el periodismo digital, deberán modificar sus estructuras textuales para conseguir una perfecta sintonía entre estructura textual y canal de comunicación. La propia experiencia nos enseña que no es cómodo leer en la pantalla, si bien es cierto que ignoramos si algún día, sobre todo para las nuevas generaciones, dejará de serlo. Mientras tanto, la red ya es un soporte donde podemos informarnos cada día de acontecimientos actuales con inmediatez y hechos permanentes. La prensa de

Estados Unidos, obviamente, fue la primera en utilizar Internet como una plataforma tecnológica para difundir noticias. Hoy es una práctica generalizada en todos los países del mundo. Pero esta presencia de la prensa en la red ha tenido su propio recorrido.

La utilización de las redes telemáticas para poner a disposición del usuario del periódico on-line la lectura no secuencial, la inmediatez, la interactividad, la profundidad, la personalización y la actualización, entre otras características, de lo que se considera un nuevo medio informativo, han conformado una nueva retórica con unas características específicas:

En primer lugar, ha sustituido las páginas por secciones, porque el concepto de página deja de tener sentido y se asimila al concepto de sección. Tampoco existen páginas pares o impares.

No existe la noticia a un determinado número de columnas, como ocurre en la prensa escrita. La importancia de una noticia con respecto a otra se observa en su colocación (primera, segunda, tercera pantalla). Se ha perdido la noción de columna y se jerarquizan mediante titulares, secciones y sumarios. La jerarquización de las noticias, por tanto, se plantea como una de las tareas más importantes para el periodista de un diario digital.

El interés de la noticia no estará determinado por el ámbito geográfico, sino por otros aspectos como la proximidad temática, afectiva, ideológica, política o social. Las posibilidades del diario digital no se limitan a un contenido tradicional, sino que la búsqueda de información se amplía al chat, las cartas, foros de debate, etc.

Pero no existen cambios en el fondo, ya que el diario digital recurre a los conceptos claves de la redacción periodística de selección, valoración, interpretación, opinión y contextualización para comunicarla de manera correcta al lector, como tampoco existen diferencias a la hora de clasificar los géneros periodísticos en informativos y opinativos.

Expuesto lo anterior, podemos afirmar que el periodismo en línea ha comenzado a buscar y a encontrar fórmulas propias para ofrecer información al lector. Busca su propio lenguaje y sus nuevos géneros, o bien, la adaptación de los ya conocidos al nuevo soporte. Partiendo de que la prensa escrita ha encontrado formas visuales para hacer atractivos sus propios textos a través de formatos de lectura rápida -formatos de lectura en doble velocidad y gráficos-, las ediciones digitales continúan explorando esa brecha ya abierta en el papel, troceando textos, diferenciando actualidad y contexto. Para llevar a cabo estas funciones dispone de herramientas como el hipertexto electrónico, que permite al usuario ir de un mundo a otro nuevo, de interrelacionar el presente con un tiempo pretérito y el porvenir. Tampoco la etapa actual del periodismo en línea es su fase final, sino sólo un tramo de su historia que ahora vivimos y que probablemente en sólo unos años sea otra nueva etapa de una historia más extensa que escribimos día a día.

El lenguaje periodístico, no obstante, se adaptará a este nuevo medio, de la misma manera en que el lenguaje de la prensa escrita supo amoldarse a los medios audiovisuales: primero a la radio y después a la televisión, como ya lo había hecho a las agencias de noticias, y como de alguna manera también se ha sabido acomodar a los géneros informativos del periodismo institucional. Pero básicamente, el lenguaje periodístico contiene unas características elementales que lo definen, y que se adapta, con pequeñas variantes, a todos los medios de comunicación, como son la concisión, la claridad y la naturalidad. Pero el lenguaje

periodístico también es netamente pragmático, en el sentido de que debe ser eficaz, siendo además mixto. Por todo ello, el lenguaje periodístico debe adaptarse al nuevo canal y poner en práctica unas formas más cercanas al periodismo audiovisual que al periodismo escrito. En este sentido, Armentia, Caminos y otros (2000, p.183) entienden que este lenguaje debe reunir las siguientes características:

-Teniendo en cuenta que el espacio visual de la pantalla se circunscribe a un máximo de 25 líneas de texto (más o menos) y que los lectores de prensa digital prefieren más la utilización de links que las barras de desplazamiento, recomiendan el uso de textos más breves que los que se utilizan en prensa escrita.

-Que los textos sean breves implica también que deberían utilizarse menos oraciones subordinadas, menos complementos en cada oración. El manejo de complementos alarga las oraciones y añade dificultad de lectura.

-La redacción debería ser, además, muy tematizada; un texto en el que cada idea nueva se va expresando en una oración; un texto en el que tras dos o tres oraciones referidas a un mismo tema, se pasa a un párrafo nuevo que introduce un nuevo tema. Las oraciones simples, breves y tematizadas incrementan la facilidad de lectura y también la comprensión.

Pese a estos consejos, que comparto plenamente, en la práctica se puede decir que los textos periodísticos digitales deben tender y tienden a la brevedad, pero no siempre se respeta ese principio de que la longitud máxima no deba superar las 25 líneas. También es cierto que el lenguaje debe tender y tiende a la sencillez, del mismo modo que también se simplificó cuando se pasó de la prensa escrita a los nuevos medios audiovisuales.

En cierto modo, podemos afirmar que el lenguaje periodístico que el profesional utilizará en los medios digitales mantendrá las características que definen el estilo periodístico, un estilo que además buscará nuevas posibilidades de adaptación al nuevo medio y que, presumiblemente, se situará a medio camino entre el lenguaje de la prensa escrita y el de los medios audiovisuales, porque, a fin de cuentas, este medio es un compendio de texto, imagen y sonido. Los textos serán breves, también serán breves las oraciones y los párrafos. Se simplificará la estructura de las oraciones hasta ser ágiles y ligeras pero sin llegar a prescindir de un guiño literario, de un juego de palabras o de unos gramos de ternura o de sarcasmo. Al igual que ocurrirá con el lenguaje periodístico, también los géneros se adaptan a la red sin demasiadas asperezas.

Álex Grijelmo no duda de que Internet ha influido en el mensaje periodístico (“el medio es el mensaje”), y así los textos de los diarios digitales van adoptando en la red paulatinamente unas características comunes y nuevas, como “brevedad y sencillez, exclusión de determinados géneros (van desapareciendo las entrevistas largas y los reportajes muy amplios), profusión de otros (infografía animada, cuadros y estadísticas...), interrelación de las noticias mediante enlaces informáticos, facilidad para el picoteo (otros dirán “zapping”) en distintos espacios, documentación poco depurada, disponible en bruto pero con búsquedas rapidísimas del dato deseado...”. Esta repercusión, añade, se extenderá muy pronto “a una mayoría de los periódicos que se imprimen en papel prensa, que ofrecerán más despieces (informaciones complementarias), cuadros, dibujos, tablas comparativas... Porque intentarán no alejarse mucho de las ventajas que muestren los diarios digitales. Y también alcanzará a las cartas que se intercambian los internautas, a menudo muy breves y que constituirán un diálogo ágil, muy lejano de aquellos monólogos románticos de la vieja tradición epistolar”. (Grijelmo, Alex,)

En estos últimos años, los géneros periodísticos han sabido adaptarse sin demasiadas complicaciones a la red. Los diarios digitales no plantean ningún problema para presentar textos breves, de unas 25 líneas, que es la extensión que puede completar una pantalla normal de 14 pulgadas. Concretamente, la noticia ha encontrado un fácil acomodo en este medio, que a veces encontramos interconectada con otros textos complementarios.

Es importante mencionar que los géneros informativos que tratan los temas en profundidad –como el reportaje, el informe, la crónica o la entrevista- exigen, por su extensión, un tratamiento especial. La prensa escrita, desde luego, ya ha encontrado fórmulas para hacer estos textos más atractivos y legibles. En los diarios digitales, también se puede acudir a los despieces para resolver la extensión de estos textos profundos y detallados, si sobrepasan las 25 líneas. Es decir, estos géneros informativos más extensos se dividirán, por tanto, en un texto principal y otros complementarios de segundo nivel, con sus respectivos titulares cada uno de ellos para que aporten giros informativos importantes. Se trataría, según determinados autores, de acudir lo menos posible a la barra de desplazamiento y comunicar el texto central con sus fragmentos informativos a través de links.²⁴

²⁴http://www.periodismoudec.cl/estudiosdeperiodismo/index.php?option=com_content&task=view&id=45&Itemid=53&limit=1&limitstart=2

CAPITULO 3

EL JUEGO COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA MATERIA DE GÉNEROS PERIODÍSTICOS

CAPITULO 3

EL JUEGO COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA MATERIA DE GÉNEROS PERIODÍSTICOS

3.1 *El juego como método de enseñanza-aprendizaje.*

El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se trasmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación psicológica por parte de K. Groos, quien define una de las tantas teorías acerca del juego, denominada Teoría del Juego, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.²⁵

A partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego. Existen diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación, y juegos didácticos. Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica.

²⁵ Schaefer, Charles E. y O'Connor Kevin J. Manual de Terapia de Juego, México 1999. Editorial Manual Moderno. Pág. 18

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los alumnos, por lo que en este sentido el aprendizaje se transforma en una experiencia agradable y esto hace que los jóvenes aprendan divirtiéndose.

Lo cual es la final primordial de este manual, que la enseñanza obtenida por el alumnado en relación a la materia de géneros periodísticos pueda en un futuro ser aplicada de manera correcta.

El juego didáctico profesional es una técnica participativa de la enseñanza profesional encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos técnicos y el desarrollo de habilidades profesionales, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas y la especialidad; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los alumnos en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

Los juegos pueden estar basados en la modelación de determinadas situaciones, permitiendo incluso el uso de la computación. La diversión y la sorpresa del juego provocan un interés profesional episódico en los alumnos, válido para concentrar la atención de los mismos hacia los contenidos técnicos. La particularidad de los Juegos Didácticos Profesionales consiste en el cambio del papel del profesor en la enseñanza profesional, quien influye de forma práctica en el grado o nivel de preparación del juego, ya que en éste él toma parte como guía y orientador, llevando el análisis del transcurso del mismo. Se pueden emplear

para desarrollar nuevos contenidos técnicos o consolidarlos, ejercitar hábitos y habilidades profesionales, formar actitudes y preparar al estudiante para resolver correctamente situaciones que deberá afrontar en la esfera productiva o de los servicios en la que posteriormente se desenvolverá.

El juego favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas. Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del alumno en el aprendizaje profesional.

Es importante mencionar las ventajas que brindan los métodos de enseñanza como es el caso de la utilización de un juego de mesa.

- La participación:

Es el principio básico de la actividad, ya que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del alumno constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

- El dinamismo:

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico profesional.

- El entretenimiento:

Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica profesional, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego. El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés profesional y la actividad cognoscitiva de los alumnos, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.

- La interpretación de papeles:

Está basado en la modelación de la actividad del futuro especialista, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

- La competencia:

Se basa en que la actividad profesional, reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones profesionales para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.²⁶

²⁶ <http://www.monografias.com/trabajos13/juegdid/juegdid.shtml>

3.2 Características fundamentales en la elección del juego de mesa.

Además de ser **entretenidos, interesantes e inspiradores**, los **juegos** de **mesa** también pueden traer ventajas importantes para su vida. La concentración que se adquiere en los **juegos de mesa**, así como la necesidad de pensar en **estrategias**, movimientos y decisiones, son algunas características fundamentales no solo para el desarrollo del **juego** en sí, sino también para despertar o **estimular su cerebro**.

La memoria constantemente se está ejercitando, mientras se reparten las cartas y se analiza el **juego**. De igual forma, se deben recordar los movimientos que se hacen o se deben plantear las **jugadas futuras**, por lo que hay que indagar acerca de **las probabilidades** o de lo que se espera del juego y este pensamiento es un motor que lo motiva y que por ende desarrolla la **inteligencia** más de lo que nos imaginamos.

Los médicos recomiendan **estimular la memoria** a diario a través de algunas actividades básicas como recordar nombres de animales, elaborar ejercicios matemáticos o aprenderse versos al pie de la letra; sin embargo, si su afición son los **juegos** de **mesas**, puede aprovecharlos también para este fin y empezar a descubrir todas las **ventajas** que esto traerá a su vida no solamente en el futuro sino desde ahora.²⁷

Los juegos de mesa combinan maravillosamente lo lúdico con elementos didácticos. Si bien, en algunos casos, su fin último consiste en llegar a la meta o ganar un mayor puntaje para vencer al resto de los oponentes, hay excepciones

²⁷ <http://www.quadraquinta.org/documentos-teoricos/cajon-de-cuadraquinta/caracteristicasdeljuego.html>

que se encargan de poner a prueba las aptitudes, inteligencia y los conocimientos de los jugadores o someterlos a una actividad con fines sociales.

De acuerdo con Adriana Gioni, psicopedagoga y psicóloga clínica, especialista en niños y adolescentes, a la hora de practicar un juego de mesa “lo más importante es que el niño comprenda las reglas y que pueda disfrutarlo, a partir de destrezas como competir, ganar, esperar turno, experimentar placer al escalar determinadas posiciones en el juego y poder interactuar en grupo, pues la idea es incluir a más de dos participantes”.

Por medio de una partida se pueden observar algunas de las cualidades del niño e inclusive algunos rasgos de su personalidad, como por ejemplo las facilidades que tienen para armar y desarmar, sus capacidades para organizar, para entender una consigna y seguirla, para construir, esperar y hasta para saber si practica un pasatiempo por el placer de ganar o simplemente porque lo disfruta al jugarlo.

Algunos de los más populares son los siguientes:

Scrabble



Quizás nunca se pensó que un juego que consiste en construir palabras sobre un tablero y acumular puntos desatará un movimiento tan sólido y una afición tan fiel como la de Scrabble. Este juego ha servido para crear clubes de seguidores alrededor del mundo y torneos en los que se le ve casi como una disciplina deportiva. En el caso de Venezuela, Benjamín Olaizola y Carlos González

se han coronado como vencedores absolutos en los campeonatos internacionales realizados en 2001 y 2002, respectivamente, mientras que más de una docena de asociaciones, esparcidas por todo el territorio nacional, se ocupan de difundir el Scrabble y mejorar el nivel de juego de sus practicantes.

La casualidad no fue, precisamente, la piedra angular para idear Scrabble. Su creador, Alfred Moshier Butts, era un arquitecto desempleado que, tras revisar y clasificar exhaustivamente los juegos de mesa decidió mezclar elementos de los anagramas y crucigramas y retar a los participantes a una partida en la que deben formar vocablos con siete letras escogidas al azar. Cuando Butts le vendió los derechos al empresario James Brunot, el juego se llamó Scrabble, que significa “buscar desesperadamente”. Finalmente, en 1952, después de 20 años de su invención, la demanda era tal que Brunot decidió cederle el negocio a Selchow & Righter para que lo fabricaran y distribuyeran. Ahora hay variadas ediciones de acuerdo a la ocasión: *Travel*, *Party Kids*, entre otros.

Los beneficios de este juego son remarcables si de ampliar el vocabulario se trata y más cuando se quiere ser creativo. Como no están permitidos los nombres propios, los participantes deben ingeniárselas buscando palabras o verbos conjugados que les permitan alcanzar los bonos y así obtener un mayor puntaje. Adriana Gioni afirma que lo utiliza en su consultorio y que sus pacientes los juegan con un diccionario al lado; opina que Scrabble ha sido una herramienta muy útil en niños con retardo en el aprendizaje. “A aquellos niños que se cargan de mucha ansiedad al ir al cuaderno o al texto, el Scrabble los ayuda a relajarse, al saber que están compitiendo y aprendiendo, poniendo toda su capacidad en una destreza, y reforzando habilidades. Es altamente recomendable”.

Pictionary

Cuando se combina el dibujo con la imaginación, el ingenio y la rapidez de asociación, la diversión está garantizada. Así es Pictionary, clásico y tradicional pasatiempo que utiliza la imagen como referente para hacer que los jugadores acierten la palabra indicada.



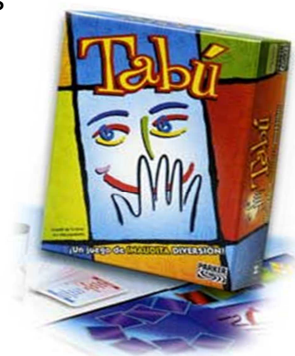
Giony recomienda Pictionary, para esos niños que desean desarrollar sus habilidades al momento de dibujar o para aquellos pequeños introvertidos que quieren vencer su timidez a través de la expresión: “Fomenta mucho la creatividad, porque no solamente implica que el niño pueda adivinar o atinar una palabra o nombre, sino que puede construir algo a partir de un dibujo, de sus pensamientos o ideas y así transmitir a sus compañeros un determinado precepto o concepto. Es muy divertido, le gusta mucho a los niños y también a los adultos”. La poca estructuración de este juego es la que permite esa facilidad de comunicación por medio de formas y figuras. Su aporte ha sido muy valioso al momento de la enseñanza de un segundo idioma.

Pictionary cuenta con ediciones especiales para niños en edades inferiores a los seis años y es uno de los juegos tradicionales más practicados *on line*, de allí a que haya tantos sitios en Internet que permitan acceder a él por medio de un foro.²⁸

²⁸ <http://www.eluniversal.com/etemas/archivo/nino080706/vivirnino1.shtml>

Tabú

El Tabú es un juego de mesa que se juega en equipos de dos o más personas. El juego consiste en que un miembro de un equipo debe conseguir que su compañero acierte una palabra antes de que pase el tiempo marcado. Para ello, el miembro del equipo le irá dando pistas. Pero está prohibido decir las llamadas palabras tabú. Las palabras tabú son palabras relacionadas con la palabra que el compañero debe adivinar. Por ejemplo, una persona debe acertar la palabra periódico, pero su compañero no puede nombrar en la descripción, información, leer ni kiosco. El tablero suele tener un recorrido de pocas casillas, y el primer equipo que complete el recorrido gana. Suele haber casillas especiales en las que se da el doble del tiempo o hay que acertar más de una palabra.²⁹



Monopoly



Es un juego de mesa de bienes raíces, como el nombre sugiere, el objetivo del juego es hacer un monopolio de oferta, poseyendo todas las propiedades inmuebles que aparecen en el juego. Los jugadores mueven sus respectivas fichas por turnos en sentido horario alrededor de un tablero, basándose en la puntuación de los dados, y caen en propiedades que pueden comprar de un banco imaginario, o dejar que el banco las subaste en caso de no ser compradas. Si las propiedades en las que caen ya tienen dueños, los dueños pueden cobrar alquileres o quien caiga podrá comprárselas.³⁰

²⁹ [http://es.wikipedia.org/wiki/Tab%C3%BA_\(juego_de_mesa\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Tab%C3%BA_(juego_de_mesa))

³⁰ <http://es.wikipedia.org/wiki/Monopoly>

3.3 Relación del juego de mesa como punto de conexión en los estudiantes y la materia de géneros periodísticos.

El juego es una **actividad** que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del **arte**, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara.

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Normalmente requieren de uso mental o físico, y a menudo ambos. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación.

Es por eso que se decide la creación de un juego de mesa para así hacer amena la comprensión en la materia, en este caso la materia de géneros periodísticos, se sabe que esta es fundamental en la carrera de ciencias de la comunicación, ya que tanto en prensa escrita como en televisión y en los diversos medios son importantes los géneros periodísticos.

3.4 Aplicación del Juego de Mesa Strike 3 en Clases

En todo proceso educativo, los docentes buscan infinidad de recursos que le ayuden en la transmisión de contenidos y en la aplicación y puesta en práctica de los mismos. Siguiendo diferentes corrientes metodológicas y pedagógicas ven que el juego es una herramienta que llevada al aula, con unos objetivos claros y precisos, genera un ambiente propicio para que el proceso de aprendizaje sea ameno, efectivo y a la vez productivo. En el momento en el que la educación tradicional da un paso más allá, pasando de la formalidad en sus explicaciones y del protagonismo del profesor como único representante del acto educativo, a la idea de introducir actividades dinámicas en las que el proceso de enseñanza, se descubre que el componente lúdico cobra un papel importante en la educación.

Los profesores se adentran en este mundo descubriendo gratamente que “se aprende jugando en clase” y no solo eso, sino que todo lo que genera el juego a su alrededor facilita enormemente el proceso de la enseñanza-aprendizaje, así como las relaciones en el aula potenciando la integración y la unión grupal.

Partiendo de estas reflexiones los profesores tienen que aprovechar la gran cantidad de ventajas que brinda el uso del juego de mesa “**Strike 3**” en el aula, para introducirlo dentro del programa de educación como una estrategia de enseñanza-aprendizaje. Al enfocar el juego en la asignatura de géneros periodísticos, esto debido a que dicha materia es teórica en su mayoría, esto porque no cuenta con conceptos y definiciones específicas, por lo que hace aun más difícil la comprensión de ésta en su totalidad; por lo que al incluir el juego como una herramienta de apoyo al impartir las clases, éste lograra la motivación de los estudiantes así como también captara la atención de estos. Por lo que se puede afirmar que las actividades lúdicas satisfacen el deseo de diversión, creando estudiantes motivados, por lo que se considera que no está de más utilizar el

juego como recurso de introducción, repaso o refuerzo de los diferentes temas y contenidos a explicar.

En la actualidad son varios los autores que se han planteado el tema del juego como parte importante del proceso personal y educativo, y aunque la mayoría de sus reflexiones giran en torno al marco escolar de la educación infantil y primaria, sin embargo las corrientes metodológicas, han hecho grandes avances en la educación, demostrando que el juego no entiende de edades, de culturas ni de sistemas educativos.

“El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular”³¹

El valor que le dará **Strike 3** a la clase es importante, sobre todo como parte significativa en la motivación del alumno. Ya que es un buen recurso para aprender y practicar la materia.

Una de las ventajas más relevantes que tiene **Strike 3**, es la de proporcionar al estudiante las herramientas necesarias que le permitan desenvolverse en situaciones reales y cotidianas, ya que al jugar de manera repetida, a el alumno le permanecieran los conocimientos básicos de los diferentes temas que abarca la asignatura grabados inconscientemente.

³¹ Prieto Figueroa, L.B. Principios Generales de la Educación. Caracas ,1984. Monte Ávila Editores. Pág. 85

Aunque el objetivo principal de los docentes no es el de hacer clases divertidas, se tiene que tener en cuenta que el componente lúdico puede ser un fin para conseguir el objetivo final, que no es otro que la enseñanza-aprendizaje de los géneros periodísticos y uso o aplicación de éstos en un futuro. De este modo, creando un ambiente positivo se conseguirá captar el interés de los alumnos y el aprendizaje será más efectivo.

Tanto los profesores y como los alumnos tienen que tener la sensación de que la enseñanza-aprendizaje que se impartirá o recibirán será sin esfuerzo, y seleccionado una serie de actividades lúdicas que se pueden incluir dentro de la guía temática, se puede lograr que los estudiantes se diviertan, aprendan y jueguen en clase, y por lo tanto “aprendan jugando”. Potenciar el juego como medio de estímulo a la hora de explicar exponentes como la noticia, el reportaje y la diferencia entre estos, y a su vez entender, practicar y desarrollar la expresión y comprensión de la teoría y la práctica, tiene que ser una parte importante del proceso de enseñanza aprendizaje en el salón de clases.

También es importante destacar que **Strike 3** es una herramienta más con la que cuenta el profesor; por lo cual, debemos incluirlos dentro de la programación educativa con unos objetivos claros y precisos. No se puede caer en el error de jugar por jugar, ya que si este juego se lleva a el aula estará encaminado en la adquisición de unos objetivos previamente planificados; de modo que al final, del proceso educativo, el estudiante tenga la sensación de que ha aprendido y practicado con tan solo jugar en clases, sin darse cuenta que con cada pregunta y respuesta, recibió información relevante para su formación.

3.5 Ventajas de Strike 3 en las clases

Son muchas las ventajas que Strike 3 proporciona a la enseñanza, algunas de ellas ya ha sido reflejadas a lo largo de este manual, pero no está de más recopilar y recordar.

Entre los beneficios que el juego proporciona a la educación, “El juego logra la participación activa del jugador. Permite el desarrollo humano, la creatividad, la resolución de problemas, el desarrollo de papeles sociales, siendo por lo tanto una actividad de gran importancia”.

Llevando estas palabras al campo de la educación y partiendo de ellas, se puede establecer una serie de ventajas que las actividades lúdicas van a proporcionar al desarrollo y crecimiento teórico por parte del alumno, así como también logrará generar un gran trabajo en equipo

Por otra parte, centrándonos en la parte metodológica, **Strike 3** en el aula nos permite presentar contenidos nuevos, a la vez que afianzar y repasar los contenidos aprendidos. Por lo que es un buen mecanismo para presentar, repasar y afianzar la materia; y por qué no para presentar nuevas estructuras teóricas o repasar las aprendidas. En definitiva, **Strike 3** tienen cabida dentro de los programas docentes, ya que permiten orientar al alumno hacia los contenidos formativos.

CAPITULO 4

**CARACTERÍSTICAS
DEL JUEGO DE MESA
STRIKE 3**

CAPITULO 4

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

4.1 *Objetivo del Juego*

El Objetivo fundamental es que el alumno comprenda de una manera ágil y divertida los conceptos principales de la especialidad. En este caso serán de la metería géneros periodísticos. Esto debido a que no existen conceptos específicos para los temas que abarca la asignatura, por ello, se llevo a la idea de crear un juego de mesa que le brinde a los estudiantes de la carrera de comunicación las herramientas necesarias para tener un mayor acervo periodístico.

Pedagogos y psicólogos recomiendan enseñar con métodos divertidos, como es el utilizar dinámicas o juegos para crear estrategias de aprendizaje, con el fin de identificar los componentes fundamentales en estructura de la disciplina y así lograr una comprensión global de la información.

Y de esta manera ayudar a los estudiantes a aprender, de una manera amena y divertida la materia; ya que cualquier actividad ligada a la carrera, está totalmente relacionada con los Géneros Periodísticos y éstos a su vez, se manifiestan en los distintos medios de comunicación como televisión, Internet, diarios, revistas y radio.

En consecuencia, se ha tomado la decisión de crear un juego de mesa con el objetivo fundamental de atraer la atención total de los estudiantes, con esto, se logrará un mejor desempeño en la enseñanza y aprendizaje del alumno, de manera dinámica y objetiva, enfocada a los Géneros Periodísticos.

4.2 Descripción del Juego

La elección de un juego de mesa, es con el fin de implementar un modelo de enseñanza-aprendizaje que sea dinámico, divertido y recreativo; y por si fuera poco, fácil de practicar en grupo y en el aula, sobretodo, es un método seguro, a diferencia de los juegos deportivos, los juegos de mesa suelen ser menos exigentes en cuanto a que no requieren un lugar especial para jugarse, a demás de no requerir desgaste físico.

Con lo antes mencionado se creara un juego totalmente nuevo empleando características de diversos juegos como son maratón, juegos de preguntas y respuestas, turista mundial, entre muchos otros. A su vez se busca que esté tenga cierta relación con algún juego deportivo y se decidió que se relacione al Beisbol mejor conocido como “El Rey de los Deportes” llamado así porque es un deporte en el que se utilizan varias de las capacidades físicas de un deportista. Se requiere fuerza, precisión, velocidad, elasticidad, paciencia y mucho control. Cada juego de béisbol es irrepitible y cuna de jugadas diferentes a las de todos los demás. No existen los empates. El beisbol es el mejor, ya que ningún otro se requiere de tanta exactitud, destreza, inteligencia y sobre todo concentración.

Strike 3 es un juego de mesa destinado a la comunidad estudiantil específicamente a la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, es muy útil sobre todo para mejorar el conocimiento general en la materia de géneros periodísticos, haciendo que el aprendizaje se dé, de una manera dinámica y divertida.

Como ocurre con otros juegos como es el Maratón o el Turista Mundial, los participantes se encuentran inmersos en una especie de competencia, en donde el

objetivo final es ganar es decir ser el mejor, situación que se consigue respondiendo las preguntas y por medio de las cuales se podrá avanzar bases y así poder hacer carreras o inclusive hacerse out (es decir quedar fuera.)

El número mínimo de jugadores es 18 y se recomienda que siempre exista una persona que sea neutral para que tome el papel del ampáyer (moderador) para leer las distintas preguntas y controlar que el progreso del juego se realice de manera adecuada. Cada partida puede variar con respecto a su duración esta va de una hora a dos, aproximadamente.

4.2.1 Características del Juego

Contenido del Juego

- 1 Tablero con el diseño del Campo de Beisbol
- 9 fichas color rojo (visita)
- 9 fichas color azul (local)
- 1 Line Up para el equipo visitante (Anexo 1)
(Libreta con 100 hojas para el orden al bat)
- 1 Line Up para el equipo local (Anexo 2)
(Libreta con 100 hojas para el orden al bat)
- 1 Box Score (Anexo 3)
(Libreta con 100 hojas para las estadísticas del juego)
- 150 Tarjetas



Número de Participantes

2 equipos, con un mínimo de 9 jugadores por equipo más un ampáyer (moderador) que será quien lea las preguntas y verifique las respuestas, además de dirigir el juego

Tipo de preguntas

Cada pregunta tiene tres opciones de respuesta y la indicación, señalando cuál es la correcta.

Tema

Géneros Periodísticos, conceptos, definiciones y los contenidos que engloba la materia.

4.2.2 Bases del Juego

Objetivo:

Participar en una competencia de conocimientos que simula un juego de Beisbol, en donde los jugadores tratarán de ganar impulsando el mayor número de carreras, mediante la contestación de preguntas de manera correcta, todas relacionadas a la materia de géneros periodísticos.

Antes de Iniciar:

Se seleccionaran los integrantes de los equipos, cada uno de los equipos debe estar conformado por un mínimo de 9 y máximo de 18 jugadores.

Cada equipo debe elegir a la persona que los dirigirá, este puede ser el que tenga más conocimiento en la materia, la persona electa será el capitán y este se encargara de representar al equipo, es importante mencionar que solo él podrá refutarle cualquier acción al ampáyer (moderador).

El moderador será una persona distinta a los demás participantes ya que esta debe ser neutral para llevar el conteo de las carreras generadas en cada inning o turno al bat, a partir de ahora al moderador le llamaremos ampáyer quien es el que da fe y legalidad al juego.

El ampáyer llamara a los dos capitanes y se encargara de realizar un volado con una moneda para definir quién será visita o local, el capitán que gane dicho volado será el equipo local, el ampáyer le entregaran las fichas azules y su libreta de Line Up (turno al bat), Al perdedor también se le entregara su libreta y las fichas de visita color rojas.

Cada capitán se encargara de anotar en su libreta de line up a los nueve jugadores los que iniciara la partida, la alineación se debe hacer en original y copia ya que una se le entregara al ampáyer y la otra al equipo contrario, los participantes que no aparezcan en orden al bat quedaran en banca hasta que el capitán realiza algún cambio.

En caso de haber cambios en alguno de los equipos, cada capitán deberá notificar al ampáyer y al equipo contrario antes de que se inicie el inning en donde entrara el jugador, así mismo se debe señalar el nombre de del quien ingresa al juego y mencionar por quien se realizara el cambio, es decir el nombre del jugador que saldrá.

Ejemplo del Line Up u Orden al Bat

 Strike3
Visitante

EQUIPO Rojo

J	NOMBRE	POS
1	JORGE AQUINO SANTOS	6 (PP)
2	GISELA PARRA PORTOCARRERO	8 (JC)
3	YAZMIN RAMIREZ BALDERAS	1 (L)
4	VIVIANA PAVON HERNADEZ	2 (R)
5	HECTOR RICARDEZ FENTANES	5 (3B)
6	KEILA MORRUGARES ROMERO	4 (2B)
7	ANGEL RODRIGUEZ MAGARIÑO	7 (JI)
8	ADA LOPEZ LOPEZ	9 (JD)
9	ANTONIO BARRUETA SANTOS	3 (1B)

BANCA

10		
11		

 Strike3
Visitante

EQUIPO Rojo

J	NOMBRE	POS
1	JORGE AQUINO SANTOS	6 (PP)
2	GISELA PARRA PORTOCARRERO	8 (JC)
3	YAZMIN RAMIREZ BALDERAS	1 (L)
4	VIVIANA PAVON HERNADEZ	2 (R)
5	HECTOR RICARDEZ FENTANES	5 (3B)
6	KEILA MORRUGARES ROMERO	4 (2B)
7	ANGEL RODRIGUEZ MAGARIÑO	7 (JI)
8	ADA LOPEZ LOPEZ	9 (JD)
9	ANTONIO BARRUETA SANTOS	3 (1B)

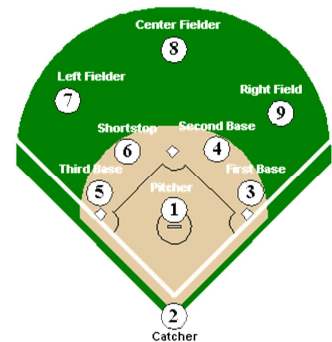
BANCA

10		
11		

El ampáyer al tener las alineaciones de ambos equipos las transcribirá al Box Score, que es la libreta de estadísticas, revolverá las tarjetas y las colocara en el área de tarjetas dentro del tablero. Ya estando todos listos cantara Play Ball y se iniciara el juego.

4.2.3 Formas de Anotación

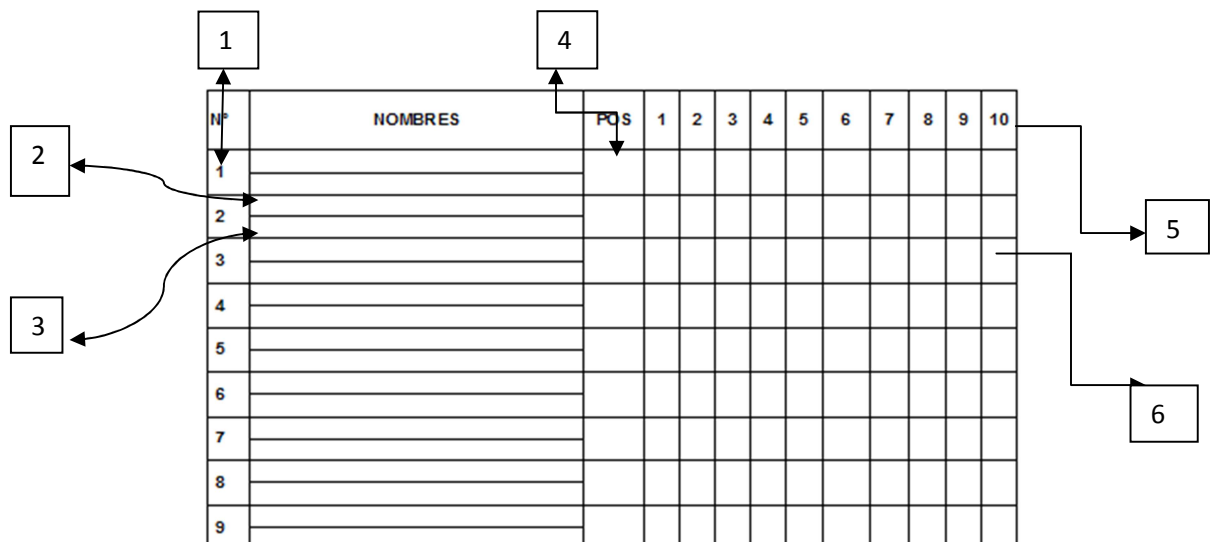
Ya con los equipos formados, el capitán de cada equipo le asignara la posición que considere a cada uno de sus compañeros, al igual que en el beisbol, y las anotara en el line up, para posteriormente entregarle la información al ampáyer quien las plasmara en el Score.



En el beisbol las posiciones pueden ser señaladas ya sea con números o abreviaturas, esto con el fin de que entren en el Box Score para llevar las estadísticas de las preguntas que fueron respondidas de manera correcta o incorrectamente, a continuación se muestran una tabla con la información sobre las posiciones en terreno de juego.

POSICIONES EN EL TERRENO DE JUEGO				
POS	ABREVIATURA		SIGNIFICADO	
NUMERO	ESPAÑOL	INGLES	ESPAÑOL	INGLES
1	L	P	Lanzador	Pitcher
2	R	C	Receptor	Catcher
3	1B	FB	Primera Base	First baseman
4	2B	SB	Segunda Base	Second baseman
5	3B	TB	Tercera Base	Third baseman
6	PC	SS	Parador en Corto	Shortstop
7	JL	LF	Jardinero Izquierdo	Left fielder
8	JC	CF	Jardinero Central	Center fielder
9	JD	RF	Jardinero Derecho	Right fielder

El ampáyer que como anteriormente se mencionó se encargará de llevar de las estadísticas y en este punto se mostrara como se utiliza la libreta de box score ya que esta servirá para llevar las anotaciones.



1.- En esta primera columna se muestra el número de jugadores que participaran, esta solo sirve para ver el orden es decir quién es el primero y las personas que le siguen.

2 y 3.- En segunda columna se muestran los nombres pero está dividida ya que en la primera línea se anota al bateador titular es decir el primero que empezara la partida y si este jugador tendrá un replazo el nombre del replazo se colocara en el espacio de abajo.

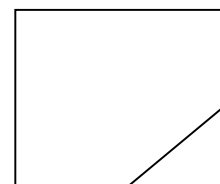
4.- Columna de posiciones, en esta se anotara la posición que le toca a cada jugador y van desde:

Posición: 1 Lazador, 2 receptor, 3 primera base, 4 segunda base, 5 tercera base, 6 parador en corto, 7 Jardinero Izquierdo, 8 Jardinero Central y 9 Jardinero Derecho.

5.- Esta fila numérica que muestra las entradas o innings que transcurren de la partida.

La zona básica del juego es un cuadrado denominado “cuadro” o “diamante”, que tiene colocado en uno de sus vértices el home, (lugar de bateo). Las carreras (anotaciones) se registran cada vez que el bateador corre todas las bases del diamante.

6.- Cuadro de grafica en este se muestran las carreras o el avance de los jugadores.



Ejemplo: Si el jugador primero al orden responde correctamente una pregunta con valor de un hit sencillo al cuadro se le marcara una raya diagonal.






La anotación en el Score

SÍMBOLO	DESCRIPCIÓN
K	Ponche
BB	Base por Bola
H	Hit Sencillo
H2	Hit Doble
H3	Hit Triple
HR	Home Run
F7	Fly o Elevado al J. Izquierdo
F8	Fly o Elevado al J. Central
F9	Fly o Elevado al J. Derecho
E	Error (este puede ser cometido por cualquier fildeador)

4.2.4 El contenido y Estructura de las Tarjetas de Juego

El contenido de las cartas del juego de mesa deberán de ser totalmente de la materia de géneros periodísticos y tiene que contar con los conceptos básicos, estas se formaran con preguntad de opción múltiple o preguntas abiertas, incluso se puede pedir que se citen ejemplos; las cuestiones pueden variar dependiendo a la carta que saque el bateador, ya que Strike 3 abarca varios temas de la asignatura. Así también este juego le brinda la posibilidad al profesor de crear diversos temas para jugar, con tan solo elabora una nueva gama de tarjetas, y así lograra crear diversos temas para jugar, siempre y cuando los alumnos tengan conocimiento previo de los temas a tratar.

Diseño y la estructura de las cartas de juego

<p>Genero por el cual se da a conocer sucesos con exactitud, normalmente se redacta en primera o tercera persona, en tiempo presente y de manera clara y precisa.</p> <ul style="list-style-type: none">  Entrevista  Reportaje  <u>Noticia</u> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;">  <p>Rola al 5(3B) Valor: Hit Doble</p> </div>	
---	---

Valor de las Cartas

Cada una de las cartas señalará el valor que tiene la respuesta, en el ejemplo que se muestra en la parte superior, la carta cuenta con un valor de hit doble, es decir si el bateador responde acertadamente avanzará dos bases, por lo que llegará a la segunda base, en caso de que la respuesta sea incorrecta, se le preguntará al jugador del equipo contrario que este en la posición que señala la tarjeta, en este caso se muestra *Rola al 5* o a la tercera base, este jugador que se encuentra a la defensiva tendrá la oportunidad de responder, si contesta de manera correcta se le marcará out al bateador, y de errar en su respuesta se le marcará error y el bateador avanzará automáticamente una base.

Es importante mencionar que ambos equipos tienen las mismas oportunidades en el juego, ya que ambos cubrirán la ofensiva (turno al bat) y al completar sus 3 outs pasar a la defensiva (terreno de juego).

DESCRIPCIÓN	AVANCE
(K) Ponche: Este se presentará, solo cuando la tarjeta indique lanzador, y si el bateador en turno responde incorrectamente y al brindarle la oportunidad a el lanzador que se encuentra en el equipo contrario y este acierta en la respuesta.	No avanzará
Base por Bola: será cuando el bateador responda correctamente la pregunta, o cuando el lanzador responda de manera incorrecta al brindarle la oportunidad de responder en caso de que el bateador responda incorrectamente	Una Base
Hit Sencillo	Una Base
Hit Doble	Dos Bases
Hit Triple	Tres Bases
Home Run	Cuatro Bases
Fly o Elevado al J. Izquierdo	Dos Bases
Fly o Elevado al J. Central	Dos Bases
Fly o Elevado al J. Derecho	Una Base
Error (este puede ser cometido por cualquier fildeador)	Una Base

4.2.5 Reglas Básicas

Las reglas básicas del juego son relativamente sencillas, si bien hay algunas específicas para situaciones concretas.

Básicamente se trata de responder correctamente las preguntas lo que será como si se golpeará la pelota de béisbol o bateara esto con el fin de avanzar la mayor cantidad de bases, y con esto lograr anotar la mayor cantidad de carreras, como en la mayoría de los juegos, gana el equipo que tenga más carreras generadas.

El avance de las bases será al azar, ya que esto lo señalara la tarjeta según el grado de dificultad de la pregunta, el objetivo de los jugadores debe ser tratar de responder la mayor cantidad de preguntas para no perder su turno al bat y lograr que los corredores que están en base se coloquen más cerca de anotar una carrera.

Cada equipo cuenta con 3 outs por entrada; cuando el equipo que se encuentra a la ofensiva (quienes batean) comete 3 errores, lo cual cada error se marca como out, y al acumular 3, este perderá su turno al bat y tendrá que darle el turno al el siguiente equipo, quien en su momento se encontraban como defensiva (en el terreno de juego).

4.3 Instructivo

La partida la inicia el equipo visitante es decir el equipo rojo, el ampáyer o moderador, será quien se encargue de sacar las tarjetas y realizar las preguntas, dichas cuestiones cuentan con cierto valor depende del grado de dificultad.

Si las respuestas son acertadas puede ser desde un hit hasta un home run, pero si no consigue responder de manera correcta tendrá un out y quedara fuera durante esa entrada. Y así sucesivamente hasta que el equipo junte 3 outs, este terminará su turno y vendrán al bat el quipo contrario.

El ampáyer se encargara de anotar las carreras generadas durante cada entrada o inning, es importante mencionar que si el primero en el orden al bat respondió una pregunta correcta con valor de un hit sencillo este solo avanzará una casilla y moverá su ficha en el tablero, esta se deberá colocar en la primera

base, y si el siguiente al orden responde una pregunta con valor de hit doble este tomara 2 bases y se deberá colocar en la segunda base y el primer bat se moverá también esos 2 lugares así que este se colocara en la tercera base conocida también como la antesala y así sucederá durante todas las rondas. Si un jugador se hace out los corredores que están en bases no se moverán. Al caer el tercer out, el que se queda en espera, es decir el siguiente al bat será el que inicie la entrada siguiente, cuando le vuelva a tocar su turno al equipo.

Las entradas se tienen que abrir y cerrar para marcarse completas, es decir primero le tocara al equipo rojo responder y termina su turno cuando cae el tercer out, posteriormente vendrán al bat el equipo azul y terminaran su turno al hacerle el tercer out y es así como se marcará una entrada completa.

El juego consta de 9 entradas, en casos de que el equipo quede en empate, es necesario que solo quede un equipo ganador, por lo que se tienen que seguir el juego, es decir se aumentarán entradas a este aumento se le conoce como extra innings, el orden al bat se seguirá igual y no se modificará por este incremento de entradas.

4.4 Castigos

✓ Si un jugador hace una sugerencia a otro de la respuesta, se le marcará out, si el jugador está a la ofensiva o error al que se encuentra en la defensiva, al jugador que le tocaba responder. Y el juego continúa normalmente.

✓ Si el jugador se niega a dar una respuesta, se le marcará out o error, dependiendo de la ubicación del jugador.

✓ Si el jugador se adelanta en el orden al bat tendrá una llamada de atención y será out.

✓ Si el ampáyer nota alguna insolencia por parte de los jugadores de ambos equipos, este tendrá todo el derecho de sancionarlos, la sanción puede ser desde una llamada de atención, un out o hasta expulsar a un jugador del equipo.

Nota: con 3 llamadas de atención, el jugador será expulsado del juego y el equipo se quedara con 8 jugadores.

Los equipos no pueden seguir el juego si tienen menos de 8 jugadores y automáticamente pierden la partida.

4.5 Fin del Juego

Gana el equipo que durante el transcurso del juego haya generado más carreras. El juego no puede quedar empatado, forzosamente tiene que haber un ganador, si al terminar las 9 entradas el partido no se define, es necesario irse a extra innings para que salga el ganador absoluto.

ANEXOS



ANEXO 2

Strike3
Visitante

EQUIPO Rojo

J	NOMBRE	POS
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		

BANCA

10		
11		
12		



Strike3
Visitante

EQUIPO Rojo

J	NOMBRE	POS
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		

BANCA

10		
11		
12		



ANEXO 1

Strike3
Locales

EQUIPO Azul

J	NOMBRE	POS
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		

BANCA

10		
11		
12		



Strike3
Locales

EQUIPO Rojo

J	NOMBRE	POS
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		

BANCA

10		
11		
12		

CONCLUSIÓN

CONCLUSIÓN

El motivo por el cual se diseñó este manual, fue con la idea de crear una herramienta que consiga hacer que la enseñanza-aprendizaje sea amena y divertida, sin pasar por alto los lineamientos formativos, para lograr que los alumnos de la licenciatura en Ciencias de la Comunicación tengan un mayor interés en los conocimientos que se les imparten en el aula, específicamente en la materia de géneros periodísticos, a fin de hacer más efectivo el proceso educativo y de este modo obtener un gran aprovechamiento en la aplicación de las técnicas educativas a la hora de plasmar la información.

Así pues, la aportación principal de este, consiste en la creación de un juego de mesa (**STRIKE3**), así como la unificación de información de los géneros periodísticos, para crear esta nueva herramienta de formación, a fin de simplificar la comprensión de los conceptos y definiciones de la asignatura, para que el estudiante pueda recibir la educación formativa, saliéndose de los mecanismos comunes de enseñanza.

La elaboración de este manual surge por la gran cantidad de conceptos y definiciones que presentan los géneros periodísticos, esto porque aun no existe un concepto absoluto, como en la mayoría de las definiciones del periodismo, los términos que existen son los que surgen a consecuencia de la práctica diaria de comunicador.

Por ello, esta es una de las materias en donde los estudiantes presentan problemas en el entendimiento y la comprensión, de esta, ya que es excesivamente teórica; y a la hora de elaborar notas periodísticas, entrevistas o

reportajes, es necesario tener un gran dominio de la teoría, para así posteriormente aplicar las tácticas correspondientes; además es importante recalcar que la asignatura tiene una relación con el objetivo final del comunicador, ya sea informar u opinar.

A partir de esto, se empieza a trabajar en una herramienta que pueda ayudar a los alumnos a comprender los temas que abarca la asignatura, como lo son: la noticia, el reportaje, la crónica, la entrevista, el artículo, entre muchos otros, y a la vez, lograr que el aprendizaje sea divertido, ameno y practico; ya que tanto en prensa escrita como en televisión y en los diversos medios de comunicación, son importantes los géneros periodísticos.

Buscando poder conjuntar estas características se desarrolla y plantea una pequeña gran idea, que busca solucionar la problemática, por ello, se llega a la creación de un juego de mesa que cumpla con los requisitos deseados, y siempre buscando la innovación basándose principalmente en la influencia que tienen los juegos.

Ya que estos, normalmente requieren el uso mental o físico, y a menudo ambos. Muchos de ellos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación.

Con lo anterior se llega a la elaboración de **STRIKE 3**, que es un juego de mesa totalmente nuevo e innovador, el cual cumple con las expectativas necesarias, para lograr hacer que la enseñanza-aprendizaje sea dinámica, agradable, y así cumplir con el objetivo, que es la formación educativa, y a su vez

se logra fusionar el estudio con la diversión y por si fuera poco, el alumno podrá practicar un deporte sin siquiera salir del salón, ya que alcanza unir a el beisbol un deporte de precisión e inteligencia y la materia de géneros periodísticos.

Con esto se puede decir que este manual logró lo que se buscaba, que es la fusión del estudio con la diversión, **STRIKE 3** no solo es un juego de mesa, sino un instrumento de apoyo, que ayudara al catedrático a mantener motivados a los jóvenes, y sin tener que perder la finalidad principal, que es el formación educativa, por ser este, una herramienta de enseñanza-aprendizaje y de repaso.

Sin olvidar mencionar las ventajas que ofrece **STRIKE 3**, como la participación, el dinamismo, el entretenimiento, la interpretación de papeles, la competencia sana, todo esto en el aula, a fin de que los pupilos aprendan la materia con tan solo jugar en clase, y por lo tanto “aprenderán jugando”. Ya que al utilizar este juego como refuerzo a la hora de explicar la asignatura y los diferentes temas como lo son la noticia, el reportaje entre otros y la diferencia de estos; se logrará desarrollar la expresión y comprensión de la teoría, como parte importante del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por todo esto, se considera que **STRIKE 3** es una buena herramienta a implementar, ya que adentrará al estudiante en un inmerso mundo de diversión y aprendizaje, esto, porque el juego es una gran herramienta que llevada al aula, con unos objetivos claros y precisos, genera un ambiente propicio para que el proceso de la enseñanza-aprendizaje sea agradable, efectivo y a la vez productivo. Y con esto se tendrán alumnos con ansias de aprender día a día y con ello un mejor desempeño y rendimiento escolar.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

Campbell, Federico

PERIODISMO ESCRITO

Primera Edición

México, Septiembre 2002

Editorial Alfaguara

Pág. 295

Davis, Robert H.

Alexander, Lawrence T.

Yelon, Stephen

DISEÑO DE SISTEMAS DE APRENDIZAJE

Tercera Reimpresión

México, Agosto 1997

Editorial Trillas

Pág. 289

González Reyna, Susana

PERIODISMO DE OPINIÓN Y DISCURSO

Segunda Edición

México, Octubre 1999

Editorial Trillas

Pág. 189

Gutiérrez González, Mónica D.

MANUAL DE PERIODISMO TELEVISIVO

Primera Edición

México, Julio 1997

Editorial Trillas

Pág. 53

Marín, Carlos

MANUAL DE PERIODISMO

Primera Reimpresión

México, Febrero 2004

Editorial Grijalbo

Pág. 351

Moirón, Sara

CÓMO ACERCARSE AL PERIODISMO

Primera Edición

México, Febrero 1999

Editorial Noriega

Pág. 125

Prieto Figueroa Luis Beltrán

PRINCIPIOS GENERALES DE LA EDUCACIÓN

Segunda Edición

Caracas, 1990

Monte Ávila Editores

Pág. 371

Schaefer, Charles E.

O'Connor, Kevin J.

MANUAL DE TERAPIA DE JUEGO

Sexta Reimpresión

México

Editorial Manual Moderno

Pág. 489

OTRAS FUENTES

<http://www.monografias.com/trabajos910/generos-periodisticos-prensa/generos-periodisticos-prensa.shtml>

<http://recursos.cnice.mec.es/media/prensa/bloque5/index.html>

<http://www.cientec.or.cr/concurso2/concepto.html>

<http://www.mailxmail.com/curso-introduccion-redaccion-periodistica/tipologia-textos-generos-periodisticos>

<http://definicion.de/comunicacion/>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Periodismo>

<http://www.abcpedia.com/diccionario/definicion-comunicacion.html>

[http://es.wikipedia.org/wiki/Radio_\(periodismo\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Radio_(periodismo))

<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/cinedocumental.htm>

http://www.periodismoudec.cl/estudiosdeperiodismo/index.php?option=com_content&task=view&id=45&Itemid=53&limit=1&limitstar=2

<http://www.monografias.com/trabajos13/juegdid/juegdid.shtml>

<http://www.quadraquinta.org/documentos-teoricos/cajon-de-cuadraquinta/caracteristicasdeljuego.html>

<http://www.eluniversal.com/estampastematica/archivo/nino080706/vivirnino1.shtml>