

APRENDEMOS A USAR EL ALCI

APRENDEMOS A USAR EL ALCI

OBJETIVOS: explorar el *Atlas Lingüístico y Cultural de la Inmigración* (ALCI) a través de un tablero de juego para aprender a usarlo en el aula.

DESTINATARIO: todos los estudiantes.

CURSOS: a partir de tercero de Educación Primaria.



INTRODUCCIÓN AL USO DEL ALCI



Para que los estudiantes exploren el *Atlas Lingüístico y Cultural de la Inmigración*, se familiaricen con la búsqueda de información en él y, al mismo tiempo, aprendan información sociodemográfica, sociocultural y sociolingüística de los diferentes países, se ha creado un juego de mesa en forma de tablero con cartas de preguntas y respuestas. El formato permite el uso virtual y en papel del tablero, así como el juego individual y por equipos.

Con el tablero del *Atlas Lingüístico y Cultural de la Inmigración*, los estudiantes aprenderán que cada color corresponde a una categoría, que pueden encontrar la información buscando por colores o por los títulos del documento, que en él se encuentra información de diferentes tipos, etc. Además, es adaptable al nivel de la clase y a los conocimientos previos de los estudiantes, así como a otras etapas educativas como Educación Secundaria. En este documento, damos indicaciones sobre las reglas del juego, mostramos ejemplos de cartas que podrían crearse para que los alumnos puedan jugar y facilitamos una imagen del tablero.

REGLAS DEL JUEGO



Número de jugadores: entre 3 y 5 jugadores (se pueden hacer equipos).

Edad mínima recomendada: 8 años.

Tipo: tablero de juego.

Contexto: aula de Educación Primaria (adaptable a Secundaria).

Categorías de preguntas: información sociodemográfica (verde), información sociocultural (burdeos) e información sociolingüística (azul) de: Marruecos, Italia, Croacia, Rumanía, Ucrania, Bulgaria, Siria, China, Ecuador, Colombia y Venezuela.

Material: 165 cartas de países (5 cartas verdes, 5 cartas burdeos y 5 cartas azules de los 11 países) y 45 cartas color coral sin número.

Objetivo del juego (sencillo): conseguir una carta de cada país (no importa el color). Al final tendrá 11 cartas.

Objetivo del juego (avanzado): conseguir las tres cartas de cada país (importa el color). Al final tendrá 33 cartas.

1. Preparación del juego: dependiendo del número de jugadores, se añadirán las 5 cartas de cada categoría y de cada país o se reducirá su número. Esas cartas se colocarán en el lugar del tablero que se ha reservado para ello. Una vez hecho esto, se añadirán al tablero todas las cartas color coral y cada jugador deberá colocar su ficha en la casilla de inicio. Ejemplo: hay 4 jugadores. Se colocarán 4 cartas verdes de cada país, 4 cartas azules de cada país y 4 cartas burdeos de cada país. A continuación se colocarán todas las cartas color coral y las 4 fichas de los 4 jugadores.
2. ¿Cómo empiezo y hacia dónde voy? Todos los jugadores comienzan desde el inicio, pero se puede seguir cualquier orden en las casillas del mapa una vez que se tire el dado numérico. Los números son para identificar los países.
3. ¿Qué pasa si caigo en una casilla de país (casillas color coral con números)? Si el jugador cae en una casilla de país tirará el dado de color. Este dado le indicará qué carta debe responder de ese país: azul, verde o burdeos.



4. ¿Qué pasa si caigo en una casilla color coral sin número? Si el jugador cae en una casilla color coral sin número tendrá que coger la carta que corresponde a ese color y leer lo que haya escrito en ella. Las opciones pueden ser: retrocede, avanza, una partida sin jugar, elige una carta de tu compañero de la derecha, tira de nuevo, ve a la casilla de inicio, elige país y color.
5. ¿Qué pasa si acierto la respuesta? Si el jugador acierta la respuesta se queda la carta como trofeo y tira de nuevo el dado numérico.
6. ¿Qué pasa si caigo en la casilla de inicio? Cuando el jugador cae en la casilla de inicio puede responder una pregunta de cualquier categoría y de cualquier país (puede elegir la carta que le falte para ganar una nueva).
7. ¿Qué pasa si caigo en un país del que ya tengo todas las cartas? Si el jugador cae en un país y ya ha conseguido todas las cartas, puede volver a tirar el dado para caer en un nuevo país.

Nota: para encontrar la información que se pregunta en las cartas, los alumnos podrán usar los diferentes fascículos.

CARTAS

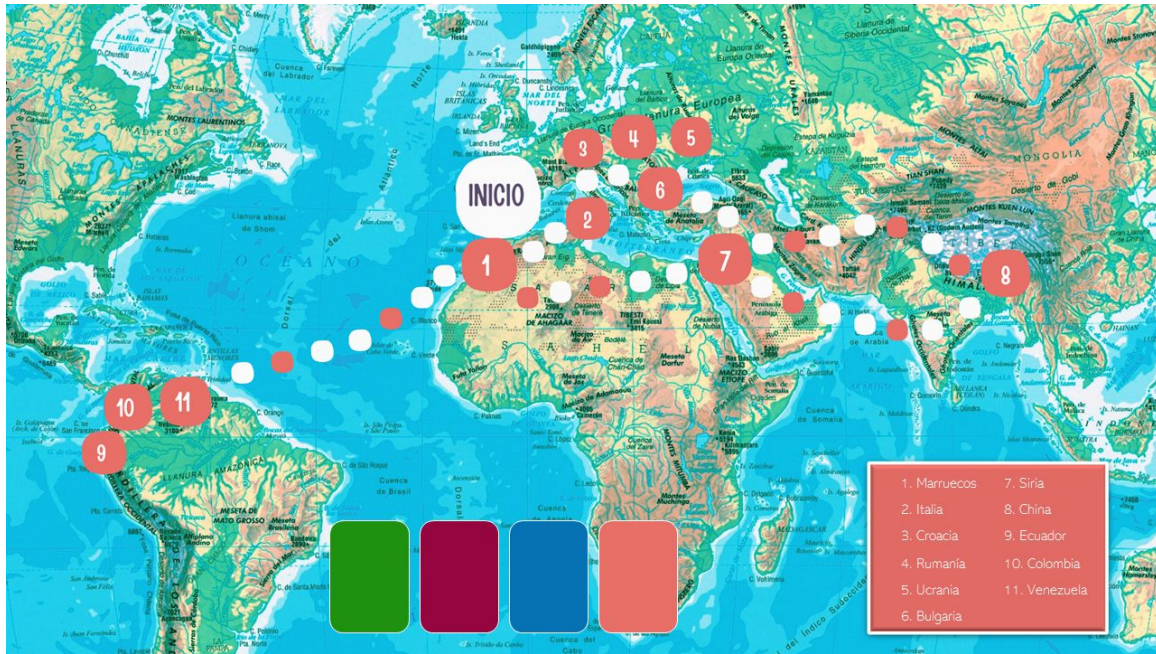



1. Cartas de país: cada una de las cartas tendrá en una de sus caras el nombre del país y en la otra cara la pregunta con su respuesta correcta en negrita, como se muestra a continuación.
2. Cartas color coral: cada carta color coral tendrá una de sus caras sin información (solo color) y la otra cara con la indicación que corresponda, como se observa en el ejemplo.

El docente podrá crear las cartas con la información que considere necesaria para que los estudiantes aprendan a usar el ALCI.

 Marruecos	 Marruecos	 Marruecos			
¿Cuál es la capital de Marruecos? a) Rabat b) Casablanca c) El Cairo Marruecos	¿Cuáles son las lenguas oficiales de Marruecos? a) Francés b) Árabe moderno estándar y amazigh o lengua bereber c) Árabe y español Marruecos	¿Cuál de las tres festividades es tradicional de Marruecos? a) Pintar huevos de Pascua b) Fiesta de los Dátiles c) Fiesta de la Primavera Marruecos	Retrocede 4 casillas	Avanza hasta una casilla de país	Elige una carta de tu compañero de la derecha

TABLERO DE JUEGO



 La imagen del tablero de juego y las cartas pueden encontrarse en la página web: _____