LEER ES VER

(EXPOSICIÓN A PARTIR DE *EL POEMA VISUAL DE LA SEMANA*)

EL JUEGO.

Instrucciones

y

Ficha de Puntuación.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

¿CÓMO SE JUEGA?

PUNTUACIÓN

FICHA DE PUNTUACIÓN

INTRODUCCIÓN.

Se trata de acercarse a los poemas visuales a través de los comentarios que aparecen en la exposición. Para ello, se reparte el documento: FICHA DE PUNTUACIÓN. Una vez que el alumnado ha recorrido toda la exposición y ha completado las dos primeras columnas de la FICHA DE PUNTUACIÓN, familiarizándose con las imágenes, comienza el juego.

¿CÓMO SE JUEGA?

Los jugadores se sitúan sentados en el centro de la exposición, en círculo, por ejemplo, y en cualquier caso fuera del ámbito de visión de los poemas visuales. Por orden de lista, va saliendo el primer jugador, que en esta parte del juego se denomina: EL LECTOR. El resto debe permanecer con la ficha de puntuación delante del rostro, y con los ojos cerrados, impidiendo ver el poema visual que va a elegir EL LECTOR.

EL LECTOR elige un poema visual y lee un fragmento breve del comentario del mismo. El texto elegido tiene que ser lo suficientemente elocuente para dar pistas suficientes para reconocerlo. El juez (el profesor o uno de los alumnos elegidos democráticamente por ellos), determina en cada caso si la elección se adecua a la naturaleza del juego y también que todos mantengan la ceguera respeto a la selección del poema por parte del alumno lector.

EL LECTOR vuele a sentarse y el juez da la orden para que el resto comience a completar la FICHA DE PUNTUACIÓN: nombre del ALUMNO LECTOR y la casilla que corresponde a MI CANDIDATO (con el poema visual que considere que pertenece al fragmento leído). Tiene dos minutos para completar el documento.

Terminado el tiempo, se realiza un turno para que cada jugador proporcione su respuesta. EL LECTOR muestra al resto la solución y se completa las dos últimas casillas: SOLUCIÓN y PUNTUACIÓN.

Se debe utilizar bolígrafo para evitar suspicacias y trampas.

Todo lo anterior vuelve a repetirse hasta completar el número total de alumnos del grupo. Aquel que acierte más poemas visuales, gana.

PUNTUACIÓN.

Cada **acierto** se computa con **5** puntos, si no se acierta, **0** puntos. Si nadie acierta el poema visual, EL LECTOR gana **10 puntos extras**, que se sumará en el cómputo final.

CONSEJOS.

Para que el juego funcione es imprescindible que los jugadores mantengan los ojos cerrados e ignoren hacia donde se dirige EL LECTOR. Si esto no es posible se podría descargar en nuestra página el documento que contiene TODOS LOS COMENTARIOS y no sería necesario estar pendientes de las posibles contingencias en este apartado. (Ver ZONA DE DESCARGA).

FICHA DE PUNTUACIÓN

TÍTULO	AUTOR	ALUMNO LECTOR	MI CANDIDATO	SOLUCIÓN	PUNTUACIÓN
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
16.					

POEMAS EXPOSICIÓN	AUTOR	ALUMNO LECTOR	MI CANDIDATO	SOLUCIÓN	PUNTUACIÓN
17.					
18.					
19.					
20.					
21.					
22.					
23.					
24.					
25.					
26.					
27.					
28.					
29.					
30.					

PUNTOS EXTRAS + SUMA ACIERTOS

PUNTUACIÓN TOTAL:

LEER ES VER

(EXPOSICIÓN A PARTIR DE *EL POEMA VISUAL DE LA SEMANA*)

EL JUEGO.

Instrucciones

y

Ficha de Puntuación.

Antonio Martín Flores

Poesía Visual en el Aula de Filosofía

http://pveneleauladefilosofia.jimdo.com