

NOTAS PARA EL PROFESORADO

3B. El mensajero del mapa

Con esta actividad el alumnado...

- trabajará la escucha activa, la capacidad de memoria, la precisión y la reformulación bajo presión temporal;
- debatirá los retos de ejercer de mensajero.



Cómo utilizar este recurso

- (PASO PRELIMINAR)** · Presenta un ejemplo de interpretación consecutiva o de enlace en un evento (véase el capítulo 3, sección 3.3.3, del manual para docentes *Inclusión, diversidad y comunicación entre culturas* disponible en línea (URL: <https://pagines.uab.cat/eylbid/es/content/manual-para-docentes>), para obtener más información sobre distintos tipos de interpretación). En el [Banco de recursos](#) (en línea), encontrarás una lista de sugerencias de vídeos que incluye grabaciones de intérpretes en una rueda de prensa, de intérpretes en una reunión diplomática y de intérpretes trabajando para distintos servicios públicos. También puedes preguntar a tus alumnas/os si alguna/o de ellas/os tiene experiencia previa en interpretación. **15'**
- Pide a la clase que reflexione en grupo sobre los retos que puede suponer la interpretación. * Ejemplos: encontrar las palabras adecuadas en otro idioma, recordar lo que se ha dicho, tener que pensar rápidamente, etc.
- Anuncia que vais a jugar al juego del mensajero, cuyo objetivo es hacer un dibujo fiel al original, siguiendo las instrucciones de otra persona, en un tiempo limitado. La persona que consiga hacer el dibujo más rápido gana... ¡siempre que sea fiel al original!
-
- PASO 1** · Si es posible, salid al patio. Forma grupos de tres alumnos. **10****
- El alumno A se situará en un extremo del aula/patio y recibirá el texto, que los alumnos B y C no podrán ver.
- El alumno B se situará en el otro extremo del aula/patio y se le dará un papel y un bolígrafo.
- El alumno C será el mensajero, y llevará los mensajes de A a B.
-
- PASO 2** · El alumno A lee al alumno C las instrucciones del texto (de una en una). A no debe dejar que C lea la tarjeta. **10-15'**
- El alumno C se acerca al alumno B para transmitirle el mensaje original. Asegúrate de que B solo pueda oír lo que le comunique C de su propio equipo. Si hay poco espacio de separación entre los equipos, haz que los alumnos susurren.
- El alumno B utiliza las instrucciones proporcionadas por el alumno C para hacer un dibujo lo más detallado posible. C no puede ayudar a B a dibujar, y B no debe dejar que otros estudiantes con el mismo papel vean lo que están dibujando.
-
- PASO 3** · Cuando todos los dibujos estén terminados, vuelve a la clase (si habéis salido al patio). Recoge los dibujos y a continuación, proyecta el texto original y el dibujo. **5-10'**
- Entre todos, clasificad los dibujos y elegid el más fiel al original.

* más si se sale al patio

- PASO 4** · Comenta la experiencia, dando indicaciones sobre el proceso de transmisión del mensaje. **10'**
Ejemplos: ¿Algún mensajero se quedó en blanco cuando llegó al alumno B? ¿Cuáles fueron las informaciones más difíciles de transmitir? ¿Por qué? ¿Os habéis cansado? ¿Habéis sentido frustración? ¿Por qué?
- Reflexionad sobre los retos que supone interpretar mensajes para los demás.

Sugerencias para preparar la actividad

- Opcional: elige un vídeo con un ejemplo de interpretación consecutiva o de enlace del [Banco de recursos](#) en línea.
- Imprime el texto en tarjetas para los/as alumnos/as A.
- Lee el capítulo 3, sección 3.3.3, del manual para docentes *Inclusión, diversidad y comunicación entre culturas* (URL: <https://pagines.uab.cat/eylbid/es/content/manual-para-docentes>), para obtener más información sobre tipos de interpretación.
- Añade más tiempo a la actividad si salís al patio.

Variaciones

- Puedes preparar más textos para que cada alumno/a pueda hacer de mensajero/a por turnos. También puedes utilizar un texto más largo y dividirlo en tres partes, intercambiando los papeles en cada una de ellas.
- En grupos bilingües o en una clase de idiomas, esta actividad también puede realizarse con un cambio de código lingüístico. Pide al alumno C que transmita el mensaje al alumno B en una lengua diferente que ambos hablen.

3B. El mensajero del mapa

TARGETA DEL PARTICIPANTE A

Instrucciones

1. Manos a la obra. Tienes que dibujar un mapa. Empecemos por su elemento principal, la catedral, que se encuentra en el centro.
2. A la derecha de la catedral hay un museo de historia, junto al cual se encuentra el antiguo mercado, donde puedes comprar alimentos a buen precio a cualquier hora del día.
3. Detrás del antiguo mercado hay un gran parque con una zona infantil y un lago con patos y barcas. A la gente le gusta mucho pasar allí las tardes de verano.
4. Frente a la catedral hay un río que se puede ver muy bien desde el campanario, que solo está abierto al público entre las 10 y las 12 de la mañana los domingos.
5. A la derecha del parque hay una escuela primaria y una cafetería muy concurrida. A la izquierda del parque hay un instituto de enseñanza secundaria y algunos restaurantes de comida rápida que ofrecen algo para comer.
6. A la izquierda de la catedral hay una zona comercial en la que se puede encontrar todo lo que se pueda necesitar, desde ropa y zapatos a productos electrónicos. En la pequeña tienda situada junto a la catedral se venden las postales más baratas.
7. Frente a la zona comercial hay un puente que cruza el río y lleva al distrito financiero, donde hay grandes edificios y los rascacielos más altos de la ciudad. Algunos de ellos tienen tejados a los que se puede acceder. Las mejores vistas son las de la torre de comunicaciones y el centro deportivo y mediático.

Mapa descrito

