



¿Cómo se estructura una noticia?

Para estructurar bien una noticia, muchos periodistas, ya instintivamente, saben fijarse en «7 palabras-claves»: «Quién», «qué», «dónde», «cuándo», «cómo», «cuánto», «por qué». Si la noticia escrita responde bien a cada una de estas 7 claves, suele decirse que está bien redactada.

Pero no siempre es necesario que responda a todas: muchas veces ya se entiende, por ejemplo, el «cuándo» o el «dónde» y no hace falta gastar tinta en repetirlo.

Otras veces, no es posible dar todas las respuestas y no por ello va a dejarse de escribir la noticia, aunque resulte de momento incompleta.

¿Qué es una noticia?

El diccionario de la Real Academia la define así: «Divulgación de un suceso», «novedad que se comunica en cualquier arte o ciencia». En este sentido, suele decirse que el periódico, la radio, la TV dan noticias cuando «divulgan sucesos» y «comunican novedades». Y las personas reciben noticias cuando se enteran de cosas nuevas. Sin embargo, la palabra «noticia» tiene también un sentido de «conocimiento elemental». Así, muchas veces decimos: «Tengo noticia de que se va a implantar

una fábrica... o algo así». Con ello expresamos el sentimiento de que no estamos seguros del todo: «Se corre, se dice, se rumorea...». Por ello, los que saben hacerlo, los profesionales de la noticia saben rodearla y fortalecerla con una especie de andamio que le da una consistencia especial. De cómo se fabrica ese andamio y en qué consisten los apoyos básicos que recibe toda noticia, vamos a tratar en esta «Guía del profesor» y sugerir una serie de actividades para hacer con los alumnos.

Actividades

Recogemos una serie de actividades que te permitan un buen entrenamiento para cazar enseguida si la noticia está bien o mal estructurada.

1.—Lee, por ejemplo, cuatro noticias que te gusten. Luego fíjate en el cuadro que aquí te ponemos con las 7 palabras-clave (cada una con su número) y pon a cada parte de la noticia el número-clave correspondiente.

2.—Un ejercicio un poco más difícil: recuerda una noticia que hayas captado sólo de oídas. Coge un papel y, sin parar, trata de escribirla en un máximo de cinco líneas. Hazlo rápidamente. Después aplícale el código de las 7 palabras. ¿Qué tal lo has logrado? Intentalo otra vez con otros compañeros. ¿Qué tal os ha salido?

3.—Imaginate que llegas ahora a casa. Te preguntan qué es

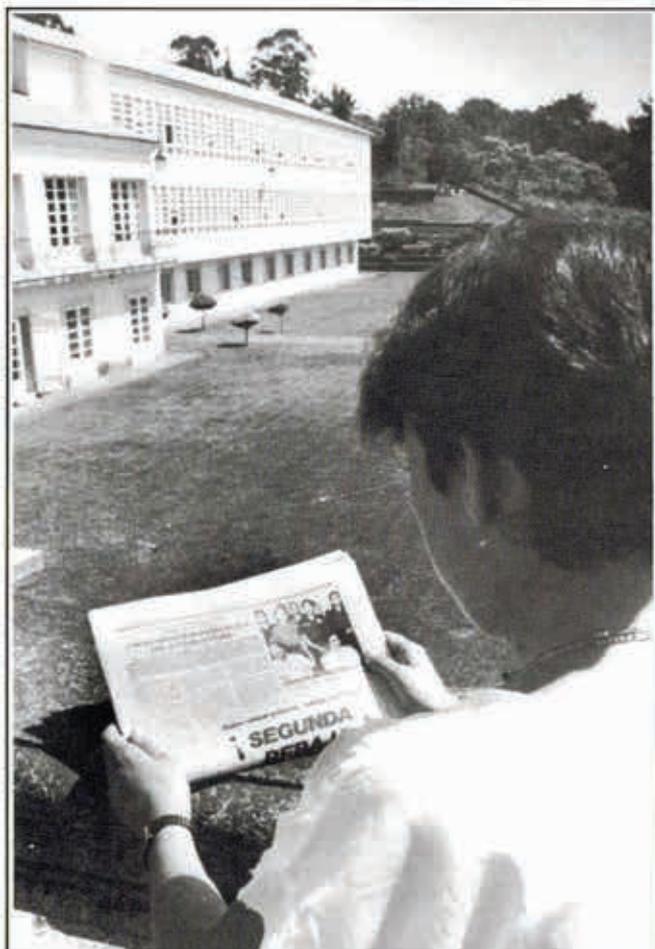


eso de «prensa en la escuela», con lo que ahora trabajáis. Tienes que responder, de viva voz.

Grábate en un magnetofón la respuesta. Analízala después. ¿Responde a las 7 palabras cla-

ve? ¿Sólo a algunas? Fíjate, naturalmente, que no siempre tiene que responder a todas.

4.—He aquí cómo un compañero tuyo ha analizado esta noticia, siguiendo las 7 palabras-clave: «Ayer (4) el prof de sociales (1) ha roto un mapamundi (2). Dijo que era muy antiguo y no valía para nada (7). Lo tiró en la papelería (3) y, como no cabía, lo fue rompiendo a trocitos con sus propias manos (5); por lo menos, había en la papelería más de 200 trozos (6). Yo () recogí los papeles rotos () que estaban en la papelería () y los llevé () a mi casa (); durante más de 6 horas () los estuve recomponiendo con pegamento sobre una cartulina y con un plástico encima (). La razón es que gustan mucho los mapas antiguos () y mi padre () dice que no hay que tirar nada de lo pasado ()». ¿Están bien puestos los 7 números de las 7 palabras-clave? ¿Sabrías poner los que faltan?



5. Guías del Profesor

Las «Guías del Profesor» constituyen sin duda una de las más importantes estrategias para la introducción y desarrollo de la prensa en la escuela. En ellas se facilita a los profesores formas didácticas para que los alumnos entiendan una noticia y la apliquen a sus asignaturas; se analiza la estructura del periódico y cada una de sus secciones; se trabaja sobre la importancia de los medios de comunicación; se fomenta su lectura inteligente entre los alumnos y se sugieren formas para una inserción del periódico en el «curriculum» como reto e inserción en la sociedad en que viven.

PRENSA EN LA ESCUELA

Guías del profesor (3)

La Noticia: «El juego de las 7 huellas»

La Noticia es producto casi siempre de una investigación. Naturalmente, hay muchos datos que aparecen de repente, se ven enseguida: «un coche se estrelló contra un muro». Pero, aunque la gente lo haya visto, todo el mun-

do se pregunta: «¿quiénes» iban dentro, a «qué» velocidad pasó, «por qué» no frenó a tiempo... Es el «juego de las 7 huellas»: quién / qué / dónde / cuándo / cómo / cuánto / por qué.

Actividades

1. Lee, en primer lugar, a todos los alumnos el texto de esta noticia.

Comienza el Curso Escolar 88-89

Madrid (Agencias). Cerca de seis millones de niños de preescolar y EGB iniciaron ayer el curso en casi toda España.

La vuelta de los niños al «cole» se desarrolló con normalidad, mientras que, por el contrario, algunos de los casi 280.000 profesores de los centros públicos y concertados no pudieron acudir a clase al no tener adjudicado aún su destino, según denunciaron fuentes sindicales.

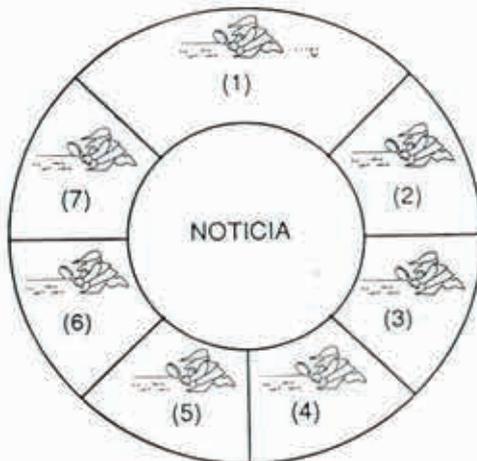
El nuevo curso se caracterizará por una mayor dedicación del profesor a su alumnado, ya que mientras el número de escolares ha descendido en 280.000, el de docentes de la enseñanza pública se ha incrementado en 3.000. El año lectivo se inicia también con la reanudación de las negociaciones entre el Ministerio de Educa-

ción y los representantes del profesorado de EGB y Enseñanzas Medias, anunciada para el viernes de la próxima semana.

2. Que luego los alumnos se dividan en 7 grupos. A cada uno le entregas una «huella»: «quién», «qué», «dónde», «cuándo», «cómo», «cuánto»,

«por qué».

3. A cada uno de los 7 subgrupos le entregas una cartulina grande de color distinto para cada subgrupo: 7 colores para 7 subgrupos. Que cada subgrupo recorte unas 10 huellas, de la forma de un pie pequeño, en el color de su cartulina.



4. Que cada subgrupo busque «palabras-clave» relativas a su «huella». Así, por ejemplo, en la «huella / quién», buscarán nombres propios de personas, instituciones, sujetos agentes y pacientes de la noticia; en la «huella / qué» buscarán la palabra-clave de cada hecho consignado en la noticia; en la «huella / dónde» buscarán sitios; en la «huella / cuánto», datos cuantificables con números, etc.

5. Cada subgrupo escribe con rotulador, en letras visibles, sobre cada huella, una palabra-clave correspondiente a esa huella que le ha tocado investigar, hasta reunir las diez huellas o palabras-clave más significativas en su campo.

6. Se coloca, en medio de la clase, pegada sobre un gran papel rolo de 10 metros, la noticia en medio. Y se van pegando en siete caminos las siete filas de huellas de distinto color; de tal manera que parezca un gran mural, con la noticia en el centro, hacia la que caminan las huellas en busca de la noticia.



La noticia incompleta

Casi siempre las noticias están incompletas. Muchas veces sabemos el quién, el cuándo, pero nos falta el dónde o el porqué. Querriamos saber, por ejemplo, el cómo y no hallamos forma de enterarnos. Si la noticia es de verdad y nos interesa, nunca estamos conformes con lo que el periódico nos describe. Conectamos la radio, amplificamos nuestra lectura en una revista, preguntamos a los demás.

Por eso presentamos esta ficha en plan de investigación. Escoge, por ejemplo, una noticia que te interese. Y, después de leerla, haz las preguntas que se te ocurran y cuya respuesta quisieras conocer.

Guías del profesor (5)

La noticia: «¿Quién soy yo?»

Vamos a hacer un juego de presentaciones. Cada uno se presenta y dice: «¿Quién soy yo?». Ya verás cómo, sin quererlo, volvemos al esquema de siempre: «Quién» / «Qué» / «Dónde» / «Cuándo» / «Cómo» / «Cuánto» / «Por qué». Son las 7 palabras/clave que, una vez más, te ayudarán a definir quién eres y lograrás sin duda una excelente presen-

tación personal. Probablemente, además, te enterarás mejor de cosas tuyas; y es que las 7 palabras/clave definidoras de una noticia son como ganchos que tiran de nosotros mismos y no nos dejan en paz hasta que logremos contar de verdad lo que se nos pide. Así es la noticia: todo el mundo busca hasta que logra las 7 respuestas. Vamos al juego.

ACTIVIDADES

1. Todos nos hemos perdido en una isla. No nos entendemos por palabras, ya que hablamos idiomas distintos. Pero en nuestras manos tenemos unos rotuladores gruesos, unos pinceles quizá, unas tijeras, unas revistas con muchos anuncios... Y, extendido sobre el suelo, un gran papel de rolo de 10 metros de largo. Sobre él hemos de pintar, pegar recortes de anuncios cogidos de las revistas, escoger símbolos y diseñar, en definitiva, algo así como un «collage» que de a entender quiénes somos, qué hacemos, cómo nos gustaría vivir, por qué somos así... Una vez terminado el gran mural lo levantamos y que cada uno sea interpretado por los demás leyendo, como poeta, el mensaje simbólico.

2. Elegimos ahora una cartulina grande sobre la cual vamos a dibujar cada uno un «escudo» personal. Y recuerda que, en un escudo, debe haber al menos cuatro elementos: un animal, un vegetal, un objeto familiar típico, una leyenda con la frase preferida y alguna cosa más que se te

ocurra. Con esos elementos dibujados, como te salgan, tienes que hacer el ejercicio siguiente: decir «quién» eres, «quién» haces, «dónde» vives o has vivido, explicar algunos «cuándo» o tiempos interesantes de tu vida, «cómo» vives o desearías vivir, explicar numéricamente algunos

«cuántos» de tu vida, decir algunos «porqués» que expliquen la decisión de montarte un escudo de esta forma y con esos símbolos como explicación de tu vida.

3. Te «disfranzas» o metamorfosisas en un animalito formandote, por ejemplo, con tus compañe-

ros una familia de esos animalitos de seis componentes. Cada uno asume un papel y representa ese papel determinado, sin salirse de él: así, por ejemplo, os disfrazáis de osos polares y os vais a cazar peces de papel de plata que pones sobre un lago de paja blanco. Otro grupo de compañeros os observa, de tal manera que cada oso tenga un observador. Al final de vuestra escena, que no puede pasar de 4 minutos, el observador tiene que decir del oso observado 7 datos de una buena noticia: «quién» es ese oso de la familia, «qué» hizo en la escena, «cuándo» lo hizo, «cómo» lo hizo, «cuántos» peces cazó, «por qué» hizo alguna cosa determinada. Para que todo salga bien el oso observado tiene que dar pistas para que el periodista observador sepa luego que contar en su periódico.

4. Habla, por ejemplo, de alguna «afición» o deporte tuyo y comunicanos algo de «quién» te lo enseñó, «qué» haces para mantener esa afición, «dónde» la practicas, «cómo» la practicas, «cuánto» tiempo sueles dedicarle y a qué hora, «por qué» prefieres ese deporte a otros.



Háblanos de ti mismo

Uno de los defectos principales del sistema pedagógico «Prensa en la Escuela» es que buscamos noticias por todas partes, en los periódicos, en la radio, en la televisión; pero nos olvidamos a veces de que las mejores noticias están precisamente en los mismos alumnos: que cuenten sus cosas, que hablen de lo que les gusta.

Esto precisamente pretendemos en la guía de trabajo de hoy: «Háblanos de ti mismo». Solamente vamos a ponerte una condición: que uses, una vez más, las 7 palabras/clave que debe tener una buena noticia.

Ya sabes cuáles son: aplicatelas a ti mismo y comienza a hablar. Queremos saber quién eres.