



La oficina Nacional de Educación Católica **ONDEC** te presenta en el siguiente documento, diversas **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS** para trabajar en las clases de educación Religiosa. Las mismas que podrá seleccionar según la realidad del grupo de trabajo.

DIVERSAS ESTRATEGIAS PARA TRABAJAR EN CLASE

EDUCACIÓN RELIGIOSA

JUEGO DE ROLES

Un juego de rol es una dramatización en la que los participantes asumen el papel de una situación determinada previamente establecida como preparación para enfrentarse a una situación similar o para aproximarse a una situación lejana o antigua; desarrolla la cualidad de la empatía.

La actividad puede formar parte de algún taller, ya sea para Educación Religiosa, Educación para los Valores, para adquirir nuevas actitudes o incluso para preparar una campaña de actividades.

Posibles objetivos:

- ▶ Ayudar a examinar problemas reales a nivel teórico, emocional y físico.
- ▶ Probar y analizar situaciones, teorías y tácticas.
- ▶ Comprender a las personas y el papel que desempeñan.
- ▶ Entender los pensamientos y sentimientos de las personas "oponentes".
- ▶ Anticiparse a nuevas situaciones.
- ▶ Sacar fuera temores, ansiedades y otros sentimientos que las personas suelen tener ante una acción.
- ▶ Conseguir más información.
- ▶ Desarrollar la cohesión de grupo.
- ▶ Aprender nuevas destrezas ante ciertas situaciones y experimentar su utilización.
- ▶ Adquirir confianza y competencia individual y grupal.



Descripción.

1] Seleccionar una situación: **¿Qué se quiere examinar?**

La persona facilitadora puede sugerir una situación o se puede diseñar en grupo. Una situación sin importancia aburrirá a quienes participan. Una situación simple, sencilla es mejor. Y es más fácil de utilizar si tiene una posible solución aunque sea imprevista.

Nota: Un juego de rol no es un psicodrama en el que las personas actúan unas con otras manifestando sus propios problemas personales y manteniendo su propia identidad como ejercicio de terapia.

El juego de rol es un sociodrama. Representa una situación social asumiendo la identidad de un personaje. Se pide a las personas que participan que desarrollen una situación inventada de unas personas diferentes a sí mismas que han observado o imaginado en alguna ocasión.

2] Explicar la situación: Para que no haya confusión, aclaramos cuidadosamente qué personajes participan y cómo es el escenario de actuación. Además debe estar claro el sentido de la actividad y el ambiente general en que se desenvuelve la situación elegida para representar. Se debe diseñar claramente y con precisión la situación o los papeles a desempeñar, pero no ambas cosas.

La obra literaria es una herramienta eficaz para aplicar esta estrategia, ya que el alumno puede imaginar que es uno de los personajes y puede expresar los sentimientos, actitudes y adoptar la personalidad del que le ha tocado representar. Favorece la espontaneidad.

3] Elegir papeles: Nos ponemos de acuerdo para elegir los papeles participantes en la situación. Es interesante meterse en un personaje con el que no nos identificamos. Ayuda mucho el hecho de ponerse un nombre ficticio, aunque luego no se use.

4] Preparar a quienes participan: Dejamos unos minutos para que la gente se entere de sus papeles, decida una perspectiva general y planifique su actuación. Ayuda mucho el hecho de pensar en otros aspectos de su personaje (trabajo, familia, personalidad, motivaciones) para que la actuación sea más realista. Si el personaje es de difícil interpretación, entrenamos antes con algunos ejercicios de reflexión y expresión corporal que nos preparen para actuar con más naturalidad. Este es el momento en el que daremos en privado las instrucciones específicas o secretas para algún personaje, si es que las hay.



5] Preparar a quienes observan: La observación es tan importante como el juego. Pueden ser observadores quienes han quedado sin personaje o son muy tímidas para participar. Podemos sugerir a los observadores que tengan en cuenta algunos elementos que nos interesan de forma especial: cada uno puede observar algo diferente.

6] Preparar el escenario: El lugar, los muebles u objetos necesarios, . . .

7] El juego de rol en sí: La persona que facilita indicará el momento de empezar. Facilitará para la interpretación de los personajes, 30 segundos de silencio antes de empezar.

8] Cortar: Quien facilita cortará o parará la actividad cuando hayan surgido suficiente elementos de interés, la acción llegue a un final lógico o parezca que la gente quiere parar teniendo siempre en cuenta los objetivos del juego de rol. Por supuesto, hay que parar si la gente se ríe o alguien tiene un accidente.

Si la gente no se identifica en los papeles habrá que parar y hacer algún ejercicio para conseguirlo y luego volver a empezar. Si alguien se sobre identifica con el personaje (se observa una gran tensión) también habrá que parar para ayudar a la persona a salir del rol. En este caso alguien se ocupará de la persona afectada y otra persona intentará con el grupo que el juego de rol siga adelante.

9] Pausa: Si el juego es muy largo o queremos fijarnos en algún aspecto concreto se puede parar por un corto periodo de tiempo. Conviene moverse fuera del sitio donde se ha permanecido o realizar algún juego para que se relajen.

10] Evaluación: Es una parte esencial del juego de rol en la que asimilamos lo sucedido.

Modelos de estructuras:

(A) sentimientos, sensaciones, tensiones;

(B) tácticas, estrategias, objetivos

(C) conclusiones, aplicaciones en relación con el tema que estamos trabajando y teoría.

Solemos comenzar preguntando a quienes tuvieron un personaje cómo se sintieron, qué sucedió en cada momento. Hacemos lo posible para que cada una de las personas tenga oportunidad de hablar. Después preguntamos sus opiniones a quienes observaron y pasamos a debatirlo todo con alguna técnica de debate.



Habremos de referirnos a los personajes por su nombre ficticio para que nadie sienta que la hostilidad, el enfado o la crítica son ataques a su propia persona.

Todo lo que sucede en el juego de rol es correcto. No podemos decir: "Tu debieras haber hecho . . . ", "La actuación debiera haber sido de tal manera. . . ." La espontaneidad es fundamental y eso frena a la gente en su participación. Se trata de analizar después qué reacciones son más o menos apropiadas en base a lo sucedido durante la dramatización.

El análisis no debe ser demasiado largo. Siempre hay nuevas ideas que salen y nunca acabaríamos por eso habrá que estar pendientes de que se ha dicho lo esencial y buscar conclusiones prácticas de aprendizaje.

11] Resumen: Un resumen al final ayuda a la gente a tener sensación de haber completado la tarea y sirve para aclarar en breve todo lo expuesto con anterioridad.

DINÁMICAS

1. LAS DOS SILLAS



En esta representación sólo actúan dos personas. Se colocan dos sillas frente a la clase.

Sobre una se coloca un cartel de A FAVOR y sobre otra colocamos EN CONTRA.

Tenemos varios papelitos con temas escritos para el debate.

El alcohol

El castigo

La sexualidad

Las drogas

La televisión

El tabaco

El fútbol

Convivientes y casados

La moda y la ropa de marca o cualquier otro que se crea es importante para su edad.



Pedimos que salgan dos personas voluntarias. Primero les ofrecemos que elijan, sin verlo, el cartel A FAVOR o el cartel EN CONTRA.

A continuación tienen que elegir, cogiendo los papelitos, el tema del debate.

Comienza la primera ronda. Deben interpretar el debate metiéndose en el rol que les ha tocado: uno habla a favor y otro en contra, todo el tiempo.

Cuando se vea que se van acabando las ideas es mejor detenerse.

Inmediatamente después se cambian de silla y quien interpretó el rol A FAVOR tendrá que interpretar ahora el rol EN CONTRA sobre el mismo tema.

Hemos intentado ponernos en lugar de otras personas con pensamientos y actitudes probablemente, diferentes a las nuestras. Conocernos mejor y conocer a las personas que nos rodean nos ayudará en la convivencia.

Después de cada actuación procederemos a evaluar escuchando siempre lo primero cómo se han sentido durante la interpretación. Cómo les resultó el rol. A continuación, el resto de la clase podrá opinar sobre lo real o irreal de la situación siempre, pensando en lo que se podría decir para mejorarlo. Partiendo de que salir a una interpretación con ideas diferentes a las tuyas ya es divertido, pero siempre se podrá mejorar.

Si se desea se puede analizar también las tendencias teatrales de cada una de las personas que han participado. Posturas, gestos, tonos de voz, distintos elementos que dan mayor realismo a la interpretación.





2. ESCUCHA PASIVA

Por parejas, una alumna(o) le cuenta algo a la otra (por ejemplo, que hizo el domingo pasado)

La persona que se supone que tiene que estar escuchando va a hacer todo lo contrario; no escucha, mira a otro lado, se mueve, dice cosas de otro tema, se ríe.

Después de dos minutos deben comentar entre ellas cómo se ha sentido cada una de las dos personas y después se cambian los roles.

¿cómo se han sentido en el nuevo rol?

Al terminar comentaremos si hemos vivido, con frecuencia o no, situaciones similares y cómo nos hacen sentir. ¿Las hemos provocado? ¿Sentimos que se nos escucha poco? ¿Cuándo? ¿Dónde? ¿Podemos hacer algún compromiso para cambiar algo?



3. GATO Y RATÓN

Sentadas todas las personas en el suelo en círculo se escogen dos objetos (dos mochilas, por ejemplo).

Uno (el más pequeño) representa al gato y otro al ratón.

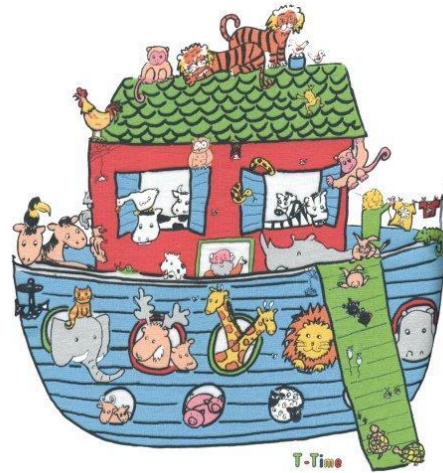
Las personas del círculo irán pasando los objetos rápidamente. Cuando una persona recibe el ratón intentará pasarlo para evitar que lo coja el gato. Si recibe el gato procura pasarlo rápido intentado conseguir que alcance al ratón.

Entre el juego y lo anecdótico se favorece el intercambio. Es también un buen rompe-hielos.

4. NECESIDADES BÁSICAS

A) Cada participante cuenta con una hoja de papel y un lápiz. Se formula la siguiente pregunta para ser respondida individualmente: ¿Cuáles son tus necesidades básicas sin las cuales piensas que no podrías vivir o realizarte como persona?

(Para contestar a esta pregunta puede ser de gran utilidad que repasen sus actividades desde que se levantan hasta que se acuestan, anotando en una lista que cosas emplean, de qué tipo de servicios precisa, qué personas le son necesarias, etc...)



B) Luego coloca en una columna las cosas materiales que necesita para su existencia y en otra, las necesidades de otro orden que cree imprescindibles. Una vez hecho esto coloca las necesidades por orden de mayor a menor importancia.

C) Se presenta luego al grupo la siguiente hipótesis: Imaginemos que se inicia en nuestra ciudad la alarma generalizada porque viene un huayco. Cada uno de los integrantes del grupo puede llevarse al refugio 12 cosas. Han de elegir bien ya que éstas han de serles imprescindibles para una futura vida en la que pueden faltar muchos elementos para el desarrollo humano. Cada uno prepara su lista en particular.

Una vez realizada la selección, señalar que por la gran cantidad de personas que se espera en el refugio, deben prescindir de 4 cosas o personas apuntadas en su lista anterior. Se puede comentar la elección con los compañeros.

Cuando sólo se tienen 8 cosas, se añade el aviso de que sólo pueden entrar con 4 elementos de su lista ya que se ha reducido el refugio a causa de fallos en el cálculo de espacio. Hacen la nueva elección y se comenta con los vecinos. Al terminar este punto, tras 35 minutos, se puede dar al grupo un pequeño descanso.



En grupos de cuatro se comentan las siguientes preguntas:

- o ¿Cómo te has sentido al reducirse tus posibilidades de vida o de desarrollo humano?
- o ¿Qué repercusiones tendría en tu existencia este recortar proyectos de vida o incluso la misma posibilidad de vivir?

Después de diez minutos se realiza un pleno con participación de todos para sacar unas conclusiones.

Este juego de simulación se puede hacer recordando alguna catástrofe conocida: el terremoto de Huaraz, el atentado de las torres gemelas,... o simplemente pensar en las NECESIDADES BÁSICAS a las que tienen que renunciar muchas personas en nuestro país por la escasez económica.

5. " AVANZA SIN QUE AVANCEN"

Todas las personas que participan se colocan en dos filas, en el centro de la habitación, dándose la espalda. Las filas tienen la misma cantidad de personas cada una, de modo que a cada una corresponda una pareja en la otra fila, con una separación de medio metro entre los dos miembros de cada pareja.

Dada la señal de inicio, cada persona ha de intentar llegar a la pared contraria marchando hacia atrás e intentando, al mismo tiempo, impedir el paso a la persona contraria. (Este juego se puede hacer de frente, empujando con las manos extendidas, siempre que tengan madurez suficiente para no agredirse)

Al evaluar les preguntaremos cómo se han sentido, cómo estaban sus fuerzas de equilibradas, cómo podemos relacionar esta dinámica con la vida real...

¿Dónde está la comunicación?

6. ASUMIENDO MI COMPROMISO

¿Qué es?

Es una técnica en la que el alumno(a) luego de ver la necesidad de cambiar anota su compromiso en una hoja.



¿Para qué sirve?

Para sellar el compromiso personal que el alumno(a) desea realizar. Por ello es oportuno hacerlo al final de un tema.

Sirve también para recordar el compromiso que hizo en el momento en que se olvide por alguna razón.

¿Cómo se realiza?

- Se hace una oración brevísima, como para favorecer la reflexión o el reconocimiento de la necesidad de cambio.
- Escribe en su cuaderno el propósito que se ha trazado, asumiendo seriamente la decisión de cambiar para mejorar.
- Es necesario que no exista presión, debe ser libre y por voluntad propia.

En el caso que no desee comprometerse a desarrollar alguna habilidad, debemos pedirle que escriba, las razones por la que no desee para poderlo ayudar.

7. DILEMAS MORALES

Definición. El autor de la técnica es Kohlberg.

Son breves historias referidas a situaciones que encierran un conflicto de valores. Tiene como objetivo prioritario favorecer el desarrollo del juicio moral acorde a la ética cristiana.

Permitirá ayudar a los educandos a formar desarrollar su capacidad crítica ante hechos que tienen implicancia moral; es decir, los alumnos darán su punto de vista sobre las bases morales que tienen las historias.

Para qué sirve.

- Para que sepa asumir actitudes fundamentadas frente a dilemas morales.
- Intuya cual debe ser su forma de vida teniendo coherencia con su fe cristiana.
- Practicar la honestidad siendo veraz y coherente con lo que piensa dice y hace.



¿Cómo se utiliza?

1. Enfrentarse al dilema moral.
 - El docente presenta el dilema moral.
 - Garantiza la comprensión del dilema dirigiendo al grupo preguntas sobre su contenido.
2. Adoptar un postura tentativa (se realiza por escrito y personal)
 - Toma de postura individual ante el dilema.
 - Razones que justifican la alternativa elegida.
 - Algunas intervenciones que argumenten su postura.
3. Discusión en grupos reducidos (pares o tríos)
 - Expresión de la propia opinión y escucha de las distintas posiciones.
 - Producir y examinar razones que justifiquen cada una de las posturas.
 - Búsqueda de posibles alternativas al dilema.
4. Debate general.
 - Puestas en común del trabajo en grupo.
 - Introducir aspectos no contemplados en los grupos.
 - Calcular las consecuencias de cada opción.
 - Transferencia a situaciones cotidianas.
5. Toma de postura individual.
 - Reflejar por escrito la situación individual, señalando los argumentos que la justifiquen.



8. LA EXPOSICIÓN ORAL.

¿Qué es?

Se propone a los alumnos que preparen un tema y que lo presenten. Para ello, tienen que aprender a adaptar el tema a la audiencia, dándose cuenta que no es lo mismo que dirigirse a un grupo de compañeros.

¿Para qué sirve?

Favorece básicamente el desarrollo del lenguaje comunicativo. Por un lado plantea un ejercicio meta pragmático interesante, además de que constituye un paso previo para que más adelante los alumnos desarrollen asertivamente su capacidad comunicativa.

¿CÓMO SE REALIZA?

Una actividad de exposición debe contener tres etapas:

Etapa de planificación: en esta etapa hay que hacerle ver a los alumnos que no se trata de una conversación común y corriente y mucho menos de improvisar.

Se debe:

- Delimitar el tema según las circunstancias, el propósito y la clase de actividad.
- Recolectar la información necesaria después de la consulta bibliográfica o personal.
- Elaborar un esquema en el que podamos ordenar las ideas y la información recolectada.

Etapa de ejecución:

- El tema tendrá que desarrollarse de forma lógica, ordenada, coherente, interesante y bien delimitada.
- Durante la exposición conviene tener en cuenta la necesidad de una adecuada pronunciación, entonación, pausas, así como la correcta construcción gramatical de las oraciones.
- No olvidar la importancia del contacto visual: mirar a quienes se dirige.
- Los movimientos y gestos que haga han de ser sinceros, significativos y oportunos.

Etapa de evaluación.

Se trata de valorar los aspectos positivos y negativos tanto de la primera como segunda etapa. No se trata de calificar sino de que los alumnos se den cuenta de la efectividad de su exposición.



9. ELTANDEM (O TRABAJO EN PARES)

¿Qué es?

El tándem como técnica tiene muchas semejanzas con el tándem como medio de transporte (bicicleta de 2 asientos y 3 ruedas). Se puede aplicar en todo el proceso de aprendizaje. Es muy útil sobre todo cuando se trata de estimular las habilidades y las relaciones sociales de los alumnos(as).

¿Qué características tiene?

1. Acerca del par.

Estructura de parejas más o menos estables de alumnos. La estabilidad de la composición del tándem puede ser tal que es capaz de originar una suerte de “sistema de tutoría”, en la cual el tándem se conforme con los mismos alumnos en todas las actividades del salón y/o colegio.

De esta manera una parte ayuda a la otra a resolver los problemas que se le presenten en el proceso de aprendizaje y viceversa.

2. La composición del grupo.

De acuerdo a su composición existen dos variantes:

El tándem homogéneo o equivalente, cuando los alumnos que conforman la pareja no difieren mucho entre sí.

El tándem heterogéneo o diferencial, cuando los compañeros difieren en habilidades o avances de aprendizaje.

¿PARA QUÉ SIRVE?

Sirve para que los alumnos(as):

- Desarrollen habilidades de organización, análisis y comunicación.
- Eleven su autoestima, mejoren su nivel de responsabilidad, tolerancia, compañerismo y solidaridad.

¿CÓMO SE REALIZA?

- **Formación de parejas** de acuerdo a las características del grupo (las preferencias y sobre todo los rechazos sociales deben ser tomados en cuenta).



- **Presentación de la tarea.**- Cada alumno(a) lee las instrucciones sobre el tema en estudio.
- **Coordinación mutua de las actividades de los compañeros.**- El docente se asegura que cada uno entienda quién hace qué, quién empieza, cómo hay que continuar, etc.
- **Los tándem trabajan la actividad.** Trabajo en grupo de los ejercicios.
- **Anotación de la manera de trabajar y de los resultados.** - Se anotan las soluciones y se describe cómo fueron encontradas.
- **Informe al docente y/o al aula entera.** - Se presentan y revisan las diferentes soluciones y métodos de trabajo y los tándem pueden darse mutuamente indicaciones para mejorar.

Evaluación. - Cada cierto periodo hay que determinar un espacio de tiempo suficiente para evaluar las experiencias generales de los alumnos con el trabajo en el tándem.

10. EL ROMPECABEZAS

¿QUÉ ES?

Armar un rompecabezas requiere una búsqueda continua de las piezas faltantes que deben cumplir ciertos requisitos en cuanto a forma e imagen. Todas ellas en conjunto forman, finalmente, una unidad con sentido.

El rompecabezas como técnica es una variedad de trabajo en grupo, que combina la cooperación con la enseñanza mutua, pues para ejecutar exitosamente una tarea, los alumnos (as) se ven obligados a cooperar, porque cada uno dispone solamente de una parte de la información. Cada alumno(a) expone su información a los miembros del grupo y así en conjunto deben juntar sus piezas de información como un rompecabezas para que su tarea sea terminada como una unidad.

¿PARA QUÉ SIRVE?

Sirve para desarrollar en los alumnos(as):

- Habilidades de organización, análisis y evaluación crítica de la información.
- Actitudes como respeto a las diferencias de opinión y disposición cooperativa y democrática dentro de los equipos.

Es eficiente y divertido, facilita la responsabilidad del alumno(a). Estimula a todos por igual, incluso al más lento. Es adecuado sobre todo para aprender contenidos nuevos usando textos de información.



¿QUÉ CARACTERÍSTICAS TIENE?

1. Tamaño del grupo

En este método se trabaja con dos tipos de conformación grupal:

- **Los Grupos Rompecabezas.**- Conformados por cinco o siete integrantes, se les denomina también “grupo madre”. Todos los grupos madres deben tener el mismo número de participantes. Se recomienda que entre todos los miembros elijan un nombre que los identifique.
- **Los Grupos de Aprendizaje, Expertos o Especialistas.**- Donde cada alumno(a) estudia una parte del tema y se vuelve experto en ella. En cada grupo de aprendizaje el número es igual a la cantidad de grupos de rompecabezas.

2. Composición de los grupos

- **Para los grupos de Rompecabezas.**- Se aconseja una división heterogénea en cuanto a rendimiento, sexo, grupo étnico, etc. Cada grupo debe ser representativo para el salón de clase: Por lo menos un alumno de alto rendimiento, uno de bajo rendimiento, agrupados con alumnos de rendimiento promedio.
- **Para los Grupos de Aprendizaje.**- Puede ser heterogéneo, pero lo ideal es componer los grupos de aprendizaje homogéneamente según nivel de rendimiento.

¿Como se realiza?

- El tema a tratar y a manejar se divide en varias tareas o sub temas parciales. La cantidad de tareas parciales es igual a la cantidad de miembros dentro de un solo grupo de rompecabezas.
- Se forman grupos (entre tres y seis integrantes) dependiendo de los sub temas a trabajar. Cada alumno del grupo debe tener un número (facilita el reparto de temas).
- A cada alumno(a) se le designa una parte del tema (sub tema).
- Cada alumno(a) lee su tema en forma individual.
- Se juntan todos los alumnos, de diferentes grupos, que tienen el mismo tema o tarea, como grupo de aprendizaje y se ayudan a estudiar el contenido de su tema.
- Cada alumno(a) se convierte en un experto, preparándose para transferir lo más importante a su grupo de rompecabezas (pueden elaborar esquemas u organizadores visuales).



- Los alumnos(as) regresan a su grupo madre y cada uno presenta su parte de la tarea a los demás integrantes, asegurándose de que los compañeros entiendan lo presentado: De esta manera se va armando el rompecabezas.
- El grupo de rompecabezas realiza una tarea de integración de la información de los temas parciales discutiendo preguntas complementarias y contestándolas.

¿CÓMO SE EVALÚA?

La evaluación en tanto grupal como individual. Cada alumno hace por separado un informe o una prueba sobre la totalidad del tema tratado. Pueden emplearse cuestionarios de autoevaluación, listas de cotejo, pruebas escritas u orales de puntaje unívoco, a través de las cuales los alumnos obtienen puntaje para su grupo de rompecabezas.

Los alumnos(as) obtienen puntaje para su grupo de rompecabezas y los resultados de cada grupo se publican para toda el aula.

11. MAPA MENTAL

¿Que es? Son diagramas que organizan una cierta cantidad de información para dar idea de la imagen que una persona se forma acerca del significado de un conocimiento. Permiten evidenciar la jerarquización de ideas de un determinado tema, ya que clasifican los aspectos relevantes del mismo.

¿Para que sirve? Para mejorar y activar las potencialidades de las habilidades del pensamiento, Favorece el desarrollo de la memoria, la concentración y a creatividad.

¿Qué características presenta?

- Dar un vistazo general al tema y relacionarlo con una imagen.
- Identificar la idea principal y las ideas secundarias.
- La idea principal tiene letras más grandes y ocupa la ramificación central en el mapa.
- Utiliza siempre una imagen central.
- Utiliza imágenes en toda la extensión del mapa.
- Se lee en sentido horario.



- Varía el tamaño de las letras, líneas e imágenes de acuerdo a su jerarquía.
- En lo posible usa una palabra clave por línea.
- Las palabras se escriben sobre la línea.
- Utiliza colores. Uno por cada línea jerarquizada (rama)
- Une las líneas entre sí y las ramas mayores con la imagen central
- Utiliza flechas cuando se necesita establecer conexión dentro del diseño y ramificaciones de éste.
- Las imágenes deben ser tan claras como sea posible.

El Mapa termina donde termina la información.

12. MAPAS CONCEPTUALES

¿Qué es?

Los mapas conceptuales son esquemas que nos permite obtener los conceptos fundamentales de un tema determinado, ordenados jerárquicamente y relacionados mediante líneas llamado conectores y palabras enlace.

¿Para qué sirven?

Para comprobar si nuestros alumnos(as) han desarrollado habilidades de comprensión de lectura y resumen esquemático y si han captado el significado de los temas que se van a aprender.

Ayuda a los alumnos(as) a aprender y a los docentes a organizar los materiales de aprendizaje.

¿Cómo se realiza?

- ✓ Selección.- Antes de construir el mapa hay que elegir los conceptos en los que conviene centrar la atención.
- ✓ Jerarquización.- En el mapa conceptual los conceptos deben estar dispuestos por orden de importancia o de inclusión es decir, los conceptos más generales van en la parte superior y los específicos en la parte inferior. El concepto debe aparecer una sola vez en el mapa. Los ejemplos no se enmarcan en elipses.
- ✓ Impacto visual.- Conviene escribir los conceptos en mayúsculas y encerrados en elipses. Se recomienda usar lápices de colores.



Cómo construimos un mapa conceptual:

- ✓ Parte de un concepto principal.
- ✓ Presenta conceptos unidos por enlace.
- ✓ Presenta una estructura jerárquica.
- ✓ Presenta criterios básicos de organización.
- ✓ Presenta un concepto incluido en el anterior.
- ✓ Presenta conceptos en elipses.
- ✓ Muestra cada concepto una sola vez, aunque haya relaciones que tengan que marcarse de un extremo a otro de la página.
- ✓ En caso de presentar ejemplos, éstos estarán en la parte inferior de mapa y sin elipses.
- ✓ Es asimétrico, puede tener conceptos cargados hacia uno de sus lados.

13. "Ni un minuto después de las 9"

SITUACIÓN:

La familia está sentada a la mesa dispuesta para cenar mientras que la hija todavía no ha llegado a casa. Con la llegada de la hija el nivel de conflicto sube.

Nuestra experiencia nos dice que es mejor no dar demasiadas pautas para el juego. Esta situación es suficientemente conocida por chicos y chicas en estas edades de 12 a 15 años.

Los personajes con los que podemos contar son: madre, padre, hijo, hija, abuelo, abuela. (En ocasiones se puede sugerir que esté también presente un tío o tía o bien alguna otra persona invitada ocasional)

Si escogemos gente voluntaria a la que ya hemos descubierto capacidades para la interpretación serán una buena muestra para el aprendizaje de las personas que en esta ocasión actuarán únicamente como observadoras.

EVALUACIÓN:

Primera y obligatoria pregunta (de siempre): ¿Cómo se han sentido las personas que han actuado? Escuchamos con interés y agradecemos sinceramente su interpretación.

El resto de comentarios en relación a los parecidos de la interpretación con la realidad serán bienvenidos. Es cierto que el tema que hemos tratado en esta ocasión toca de lleno con los conflictos de género pero quizás no necesitemos, hoy, profundizar excesivamente en este apartado. Lo haremos con detenimiento



cuando estemos trabajando ese nivel de conflictos. De momento nos centraremos más bien en resaltar las cualidades y capacidades para el teatro de la gente que ha actuado. Daremos algunos consejos sobre voz, posición frente al público, no interrumpirse al hablar, etc..

Siguiendo las teorías de Alberto Boal, pondremos en práctica la interpretación de varias personas en el mismo personaje para darle distintas salidas posibles a esa persona en su condición de "víctima". A cada conflicto múltiples soluciones. Con cada nueva persona participante volvemos a repetir la situación desde un principio con el retraso en la llegada de la hija.

14. TOUR DE BASES

¿Qué es?

Es una técnica mediante la cual los(as) estudiantes recogen y organizan información para cumplir retos propuestos por el docente en distintas bases. Al concluir habrán logrado la construcción de los aprendizajes y habilidades diseñadas por el docente.

¿Para qué sirve?

Permite desarrollar en los(as) estudiantes:

- Habilidades de cómo análisis de situaciones, textos y acontecimientos, pensamiento crítico, interpretación de la información y evaluación.
- Actitudes como respeto a las diferencias de opinión y disposición cooperativa y democrática dentro de los equipos.

¿Cómo se desarrolla?

- El docente determina los temas y las habilidades que quiere que los alumnos(as) construyan, diseñando las tareas relacionadas con tema para cada base y proporcionando a los estudiantes la información necesaria para la realización de cada una de las tareas.
- Se forman grupos heterogéneos, no mayores de cinco integrantes.
- Con las carpetas se forman las bases (El número depende de los temas que el maestro(a) ha elegido).



- En cada base el docente coloca: un cartel con el número de la base, las tareas que deben realizar y el material bibliográfico necesario.
- A cada grupo se le entrega un cuadernillo de hojas en el que deben elaborar las tareas de cada base.
- A cada grupo se le pide ubicarse en una base, se les indica a los estudiantes que para realizar la tarea tendrán un tiempo. Concluido éste el docente indicará el cambio de base, la rotación de los grupos se hará teniendo en cuenta el sentido horario.
- Cuando los grupos han pasado por todas las bases y realizando las tareas de cada una, el docente:
 - ✓ Realiza un sorteo y a cada grupo se le asigna la responsabilidad de presentar un trabajo final, por ejemplo: Tengo que presentar un trabajo final de la base 1, entonces voy de grupo en grupo recogiendo la hoja del cuadernillo que corresponde a la base 1 (serán los insumos que servirán para enriquecer el trabajo de grupo). El trabajo final puede ser un esquema, un organizador visual, etc.

Para concluir, cada grupo presenta en la puesta en común, su producto final.



15. QUEJAS

Aprender a quejarnos es algo muy sano. No se trata de guardar un malestar dentro: provoca úlcera; tampoco se trata lanzarlo "a matar", es peor que la úlcera para quien lo recibe.

Vamos a poner en práctica unos cuantos juegos de rol que nos permitirán analizar y mejorar nuestras "formas". Seguro que tras esta experiencia nuestras críticas son más constructivas.

Estos son los temas que anotaremos en papelitos y que pasarán a interpretar de forma voluntaria escogiéndolos al azar. Iremos pidiendo que vayan saliendo personas voluntarias para la interpretación por parejas antes de elegir el papel que nos indica de qué va la queja.

1.- Un policía acaba de colocarnos una multa en nuestro parabrisas y trataremos de explicarle que no es justo ya que hemos aparcado en doble fila sólo durante unos minutos!!!



2.- La comida que hoy hemos encontrado en nuestro plato no la podríamos definir precisamente como "deliciosa". No es la primera vez que nos pasa.

3.- Estamos en la cola del ómnibus a la hora punta y notamos que una persona "se cuele" sin respetar su turno de llegada.

4.- Nos acaban de entregar las notas. Los resultados son "catastróficos". El examen era considerado por la mayoría muy difícil. Expresamos nuestras quejas al profesor o profesora que lo ha redactado.

5.- Una persona que va delante de nosotros acaba de comer unas galletas y vemos como tira el papel al suelo. Le expresamos nuestro desagrado por tal actitud.

Con estas 5 situaciones tendremos más que suficiente para una sesión completa.

Tras cada interpretación preguntaremos a las personas que han actuado **CÓMO SE HAN SENTIDO**. Esto, como ya hemos repetido en numerosas ocasiones, es muy importante y debemos prestarle la atención suficiente. Una vez que nos cuenten sus sentimientos y emociones durante la interpretación pasaremos al análisis.

¿Se dan situaciones como ésta en la realidad? ¿Hemos vivido alguna situación similar en primera persona? Aunque **ha estado muy bien teniendo en cuenta la dificultad de la situación** ¿se podría mejorar de alguna manera? ¿Se ha logrado convencer a la persona que recibe la queja o se ha creado un enfrentamiento mayor?

Esta serie de preguntas o algunas otras similares, la deberemos realizar tras cada interpretación. No se trata de tener tiempo para realizar todos los juegos de rol propuestos, sino de analizarlos en profundidad para extraer el aprendizaje que facilite nuestras vidas (y las de las otras personas).

16. EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

¿**Qué es?** Es la forma más abierta, pero también más compleja del aprendizaje cooperativo. Es un trabajo en equipo donde todos colaboran y se distribuyen tareas. Se aspira a que los alumnos realicen un producto determinado durante un periodo de tiempo Para el éxito de un proyecto de investigación, los alumnos(as) deben ser capaces de trabajar independientemente y en grupos, el docente proporciona a los alumnos



algunas pautas para asegurar la realización adecuada del proyecto, como: definir el propósito del proyecto y relacionarlo con las capacidades del área curricular, darle una descripción de los materiales que pueden utilizar, los recursos necesarios, las instrucciones y los criterios de evaluación.

¿Para que sirve? Para desarrollar en los alumnos(as) su habilidad para asumir responsabilidades, obtener información, generar propuestas y tomar decisiones.

- Permite a los alumnos(as) ser gestores de la solución de un problema real dentro de un ambiente de trabajo.
- Permite el desarrollo de actividades de investigación que los lleva a analizar, sintetizar, integrar información y evaluar.
- Propicia un auto e inter aprendizaje.
- Puede trabajarse en grupo o en forma individual.
- Permite articular varias áreas.
- Son útiles para la evaluación formativa.
- Permite dominar el conocimiento de la materia y la aplicación de conceptos.

¿Qué características tiene?

- Los grupos pueden ser homogéneos o heterogéneos de acuerdo a las edades, intereses y naturaleza de la actividad.
- El número de integrantes puede ser de 3 a 7 personas.
- La disciplina y una actitud colaboradora de los alumnos son requisitos para el éxito de este método.

¿Cómo se hace?



- El docente prepara (con el salón o sin el salón) un tema con varios sub temas.
- Los alumnos seleccionan sub temas dentro del tema, basándose en sus intereses (escriben todo lo que conocen sobre el tema).
- Se forman grupos y se fijan los objetivos, procedimientos y tareas, en coordinación con el docente.
- Formulan y jerarquizan preguntas importantes sobre los aspectos que desconocen del tema.
- Elaboran un cronograma de las actividades.
- Identifican fuentes de investigación diversas.
- Responden las preguntas e integran todas las respuestas en una redacción y elaboran un informe.
- Preparan la exposición.
- Elaboran un esquema que guíe la conferencia de presentación.
- Pasan el esquema a un papel grande.
- Preparan material.
- Presentan la conferencia.
- Evalúan el proyecto de investigación a través de la conferencia y una coevaluación.
- Proponen acciones de compromiso relacionadas con el tema.

La evaluación del proyecto es constante (Guía de observación).

17. EL PROBLEMA DEL RATÓN

En la granja de los Oliva, una mañana se desarrolló la siguiente escena. El ratón que residía allí mucho tiempo atrás, vio llegar al capataz que volvía de compras, y de su bolsa sacó una trampa de madera para cazar ratones, cuyo gozne y resorte estaban tan relucientes como nuevos.

El ratón entró en pánico; palideció y no sabía qué hacer o dónde ir. Salió y al poco rato se encontró con la gallina, la misma que caminaba satisfecha, guiando a sus pollitos que avanzaban alrededor suyo. Dijo el ratón:

- Sra. Gallina, ayúdeme! El capataz ha comprado una trampa caza-ratones. Qué va a ser de mi? Ay! Ay! No se que hacer... Ayúdeme! (le dijo)
- La gallina, impasible, seguía escarbando la tierra, buscando lombrices que dar a sus pollitos. Luego de un rato, le contestó. Cómo podría yo ayudarte? No creo que ese asunto me concierna ni esté a mi



alcance solucionarlo. (Dicho lo cual, siguió escarbando sin inmutarse de la presencia del asustado ratón)

El ratón siguió corriendo y se encontró entonces con la oveja. Le planteó la misma inquietud. La oveja permaneció también impasible mientras continuaba pastando. Luego de masticar su último bocado miró –casi por inercia- al asustado ratón, para luego pronunciar:

- Entiendo tu susto pero, como comprenderás, tengo cosas más importantes en las que ocuparme. Por otro lado, no hay nada que yo pueda hacer al respecto. (y siguió pastando)

El pobre ratón reanudó su desesperada carrera rumbo a la parte baja del pastizal, donde encontró a la señora vaca, echad tranquilamente mientras rumiaba el desayuno.

- Señora vaca! Señora vaca! Usted al menos dígame algo... (gritó, mientras relataba la misma historia)

La respuesta de la vaca no fue muy diferente a las anteriores.

- Ohhh querido amigo, la verdad es que me desagrada escuchar problemas mientras reposo mis alimentos (dijo) además de que no entiendo qué tengo que ver yo en este asunto...

Y siguió rumiando plácidamente.

Aquella tarde una cobra venenosa mordió a la señora Oliva, lo que cambió el centro de atención, de la instalación de la trampa, a la mordedura sufrida por la señora.

El esposo mandó traer un médico de la ciudad, que llegó al día siguiente hacia medio día. El médico sugirió reposo y una buena dieta mientras esperaban el efecto de la medicina. Y el esposo, habiendo de atender también la alimentación del médico, ordenó matar la gallina y preparar un buen caldo para el almuerzo.

Al saber que la señora estaba en cama, varios conocidos, amigos y familiares se apresuraron a ir a verla, por lo que al 3er. día la casa estaba muy concurrida. Viendo que los comensales eran numerosos el esposo ordenó matar a la oveja y preparar un buen seco para alimentarlos a todos.

A pesar de los cuidados y visitas el veneno no pudo ser eliminado y, finalmente, la señora falleció. Se hicieron los preparativos y luego del funeral, había de atender –una última vez- a la numerosa concurrencia. Por ello el esposo dispuso que se mate la vaca, llegando a su fin los animales de la granja.



Moraleja:

Si piensas que “su problema no te incumbe”, piénsalo 2 veces.

Quien no vive para servir, no sirve para vivir.