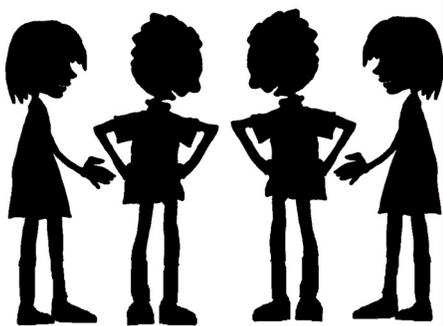


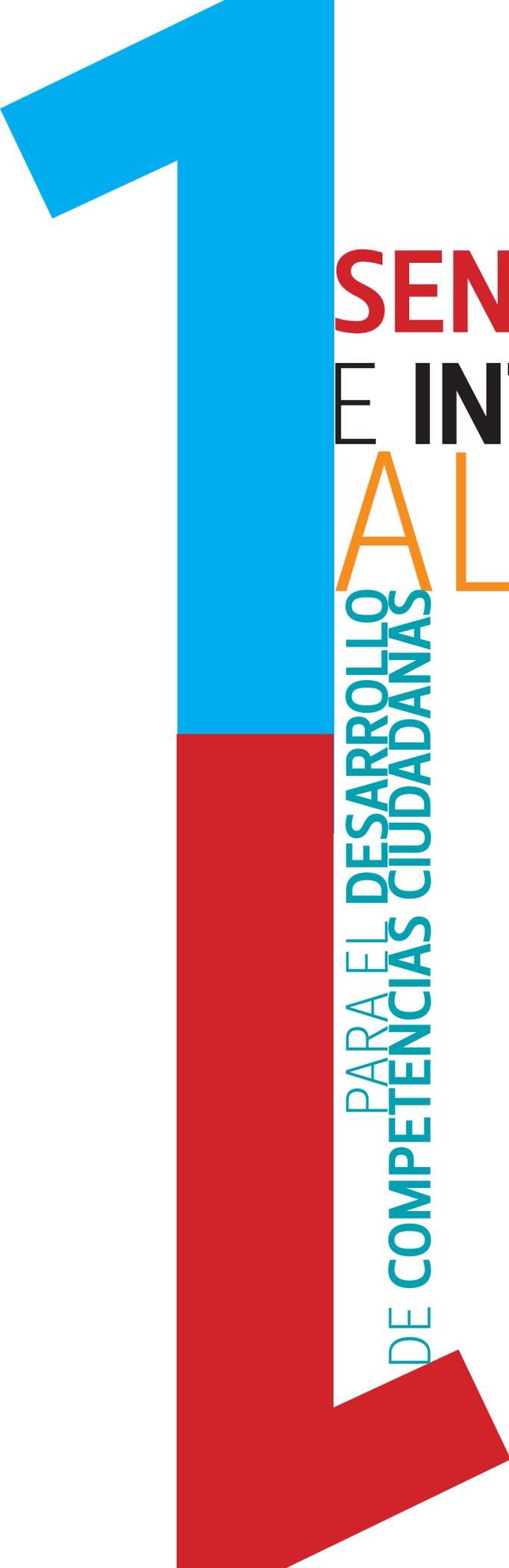
LECCIÓN

SENSIBILIZACIÓN E INTRODUCCIÓN AL CURSO

Red para el desarrollo
de aprendizajes en
competencias ciudadanas,
REDE@PRENDER

PARA EL DESARROLLO
DE COMPETENCIAS CIUDADANAS





SENSIBILIZACIÓN E INTRODUCCIÓN AL CURSO

PARA EL DESARROLLO
DE COMPETENCIAS CIUDADANAS

Presentación

En la semana de introducción al curso los/as docentes conocieron cuáles son los propósitos y de qué trata la estrategia bimodal para el desarrollo de las competencias ciudadanas REDE@PRENDER, están listos para participar de la jornada presencial del **Modulo Inicial: Forjar Ciudadanías.**

Sabemos que el aprendizaje de las competencias ciudadanas requiere de la apropiación de conceptos, del compromiso y el cambio de actitudes por parte de los estudiantes; más requiere también de la disposición, de la capacidad del/la docente para incorporarlas a su práctica y su experiencia pedagógica: *no enseñamos sólo lo que decimos: enseñamos también lo que somos, lo que hacemos y como lo hacemos.*

Ahora bien, lo que somos se transforma permanentemente en la interacción social, por eso este curso se orienta desde los *principios pedagógicos* del construccionismo social, a saber el aprendizaje significativo, el aprendizaje colaborativo, la *movilidad cognitiva* hacia la zona de desarrollo próximo y el aprender haciendo.

Esta jornada presencial busca crear escenarios¹ donde se pongan en práctica dichos principios, donde sea posible vivir las competencias ciudadanas entendidas como herramientas para la convivencia social en condiciones de equidad; esto es, el fortalecimiento de la democracia, la participación con decisión y el reconocimiento de nuevas ciudadanías.

Se sabe que la transformación de las prácticas y experiencias pedagógicas requiere de la reflexión y de la planeación. Pero sobre todo requiere de escenarios donde se ponga en acción el diálogo de saberes y una gran capacidad de amor, de creatividad por parte de los docentes: a dichas cualidades acudimos hoy.

*En nombre del Ministerio de Educación Nacional y el CISP
les damos a todas/os una calurosa bienvenida.*

1. Se trata de crear o recrear escenarios que simulen circunstancias complejas en la vida de una persona, un grupo o una comunidad. Estas circunstancias, los roles, los desenlaces son ficticios pero pretenden ser reales, verosímiles y creíbles. Quienes hacen parte de un juego de simulación, logran comunicar 'verosimilitud' gracias a representaciones 'teatrales' lo que genera en los participantes respuestas en las que se involucran emociones, sentimientos, conocimientos y una actitud proactiva para la resolución de dichas circunstancias. De otra parte la simulación facilita reconocer el lugar del otro, de sus búsquedas, intereses, miradas del mundo; promueve el pensamiento flexible, la posibilidad de cambiar de opinión y la creatividad, en consecuencia permite identificar múltiples direcciones y alternativas ante las circunstancias identificadas.

Contenido

Objetivos de la jornada:	5
Resultado esperado:	5
Desarrollo metodológico de la jornada	5
Momento 0	5
Giro y te miro	5
Momento 1. Sensibilización	6
Yo en tu lugar...	6
Momento 2: Juego Forjando Ciudadanías	6
a. Introducción al juego	6
b. Descripción del juego	6
c. El Facilitador Desarrolla las siguientes actividades de aprestamiento al Juego Forjando Ciudadanías	7
d. Desarrollo del juego	7
Momento 3. Haciendo conciencia	8
Momento 4. Conclusiones	9
ANEXO 1	10
ANEXO 2	11
ANEXO 3	12
ANEXO 4	13
ANEXO 5	14
ANEXO 6	15

1

Objetivos de la jornada:

- *Reflexionar* sobre la importancia que tiene desarrollar aptitudes que favorezcan la construcción y el reconocimiento de diversas ciudadanías.
- *Reconocer* en sí mismo/a la presencia o la ausencia de actitudes que promueven y fortalecen la democracia en el marco de las prácticas educativas y en la vida diaria.
- *Propiciar* la práctica de las competencias ciudadanas en los escenarios educativos y en nuestra vida diaria.
- *Propiciar* la realización de transformaciones que mejoran la convivencia y la democracia



En el Cuarto Momento se presentan conclusiones, refrescan procedimientos y se hacen acuerdos para continuar la participación en el curso.



Momento 0. Presentación entre los participantes. (30 minutos)

Giro y te miro

Objetivo: Lograr que los asistentes se conozcan y facilitar la máxima disposición para participar de la jornada creando un ambiente amable, de confianza para el diálogo.

Paso 1. Se divide a los participantes en dos grupos iguales. Tomados de los brazos, uno de los grupos hace un círculo mirando hacia afuera; el otro grupo tomado de las manos (rodeando al primero) hace un círculo mirando hacia adentro. Las personas quedan frente a frente.

Paso 2. Quien facilita indica que a la voz de tres y mientras suena la música los círculos van a girar en sentido contrario, el grupo de adentro girará a la izquierda y el grupo de afuera girará a la derecha.

Paso 3. Una vez el/facilitador lo indique los grupos paran. Las personas que quedan frente a frente se presentan (cual es su nombre, su color favorito, también pueden decir como esta conformada su familia, si tienen hijos, finalmente pueden hablar de su IE, de su área de trabajo y las cosas que le gustan de su trabajo. Esta actividad se puede repetir dos o tres veces. En la última ronda se pide a los participantes que identifiquen bien con quien se están presentando pues esa persona será su pareja para el siguiente ejercicio.

Paso 4. Una vez terminada la presentación, los círculos vuelven a su lugar (el círculo interno mira hacia adentro, el círculo externo mira hacia afuera) y cuando el facilitador lo indique nuevamente empiezan a girar.

Paso 5. Cuando el facilitador/a lo indique los círculos paran de girar y rápidamente buscan a su pareja y juntos se sientan en el piso. La última pareja que se siente paga penitencia.

2

Resultado esperado:

Las/los docentes participantes identifican en sí mismos/as conocimientos, actitudes y aptitudes que hacen posible la vivencia y el aprendizaje de las competencias ciudadanas.

Desarrollo metodológico de la jornada



En el Primer Momento de la jornada se realiza una actividad de animación e integración entre los docentes.



En el Segundo Momento los docentes participantes asumen diversos roles en el marco de un escenario de simulación: un *juego* donde proponen alternativas de acción ante situaciones complejas que viven otras personas. Son situaciones donde la interacción humana y la concurrencia de intereses, creencias, valores, concepciones sociales, culturales, económicas, religiosas y políticas, lleva a que las personas enfrenten dificultades, tensiones y riesgos.



En el Tercer Momento se reflexiona sobre los aportes que personas y grupos han definido como su accionar ante las situaciones identificadas y vivenciadas en el momento anterior. Se analizan y comprenden desde la práctica educativa.

Momento 1. Sensibilización. (30 minutos)

Yo en tu lugar...

Objetivo: Motivar a los participantes a ponerse en el lugar y circunstancias de otros/as antes de juzgar su situación o sus decisiones.

Paso 1. Se divide a los participantes en dos grupos iguales. Cada grupo se organiza en un costado del salón (izquierda y derecha o norte y sur) cada persona se quita los zapatos y los deja en ese lugar.

Paso 2. El grupo de la izquierda o del sur se dirige a la derecha o al norte. Las personas se ponen los zapatos que encuentran allí. Caminan con ellos durante tres minutos.

Paso 3. Les preguntamos a los participantes cuales fueron sus sensaciones cuando intentaron caminar con zapatos ajenos.

Paso 4. Se le pide a algunos/as participantes que intenten decir algo de la persona que usa esos zapatos: ¿Cómo creen que es la persona que usa estos zapatos?

Paso 5. Conector entre el Momento 1 y el Momento 2 (5 minutos)

El facilitador realiza un cierre en el que retome las *opiniones y sensaciones de los participantes* cuando intentaron **ponerse en el lugar del otro** y sobre como podría ser la persona que los usa. Luego les invita a disponerse para participar en el siguiente momento de la jornada con una actitud de comprensión, de reconocimiento y de solidaridad ante las circunstancias que otros viven para tratar de ayudarles.

Momento 2: Juego Forjando Ciudadanías. (2 horas)

Objetivo de la actividad: Que los participantes desarrollen y ejerciten en grupo, actitudes y aptitudes coherentes con las competencias ciudadanas.

Logística: Un salón amplio para 50 personas, sillas movibles, unas seis mesas pequeñas, para un promedio de 50 participantes, video beam y computador

Materiales: Quien/es facilitan la jornada deben preparar y distribuir los siguientes materiales a los/

as participantes en sus diferentes roles: cuentero, forjadores/as y conciencia.

* Para los **Forjadores/as**: El texto de un caso (el caso relata una situación compleja de un grupo de personas), elementos de apoyo (máximo 3 por grupo), tijeras, plumones, papel silueta, cinta transparente, tijeras, bolsas para empacar un kit de ayudas, roles y funciones de los Forjadores/as

* Para la **Conciencia**: Rol y funciones de la conciencia, reglas del juego y Fichas bibliográficas,

* Para el **Cuentero**. El texto de un caso, las reglas del juego, una ficha para construir un relato final sobre el desarrollo del juego.

a. Introducción al juego (10 minutos)



Quien facilita la jornada se presenta y realiza una breve introducción a la actividad mencionando que La vida de cada persona está en permanente interacción con otros/as y se lleva a cabo en diferentes ámbitos: uno, aquel donde construimos afirmamos ó transformamos creencias y valores; dos, aquel donde realizamos intercambios con otros/as; tres, a partir de los intercambios construimos propósitos, sentidos comunes es decir nos proyectamos hacia el futuro; un cuarto ámbito es el de los compromisos donde materializamos gran parte de nuestros propósitos y metas.

En esta interacción se manifiestan precisamente nuestras concepciones de la vida; nuestras interacciones se ven afectadas por el entorno y las dinámicas sociales, por ello no son fáciles. Para relacionarnos para interactuar y vivir cada día mejor requerimos desarrollar ciertas habilidades, actitudes, capacidades, destrezas: estar dispuestos a reconocer a otros y a construir con ellos/as; a construir autonomía y tomar decisiones; a transformar nuestras concepciones en el intercambio social; en síntesis, ejercer nuestra ciudadanía, por eso estamos hoy aquí.

b. Descripción del juego (10 minutos)



En este juego vamos a *simular un acompañamiento* a la vida de personas que se encuentran en situaciones complejas, ante las que se presentan diversas alternativas posibles de acción.



Algunas acciones pueden producir resultados apropiados y convenientes para todas las personas; otras pueden resultar en beneficios para unas y perjuicios para otras. Otras acciones aparecerán perniciosas para todas las personas, o para la sociedad; en fin, la tarea es buscar el *máximo beneficio posible* para todas las personas.



Se agruparán ustedes y analizarán los casos que les presentaremos, y a partir de su análisis y su reflexión colectiva diseñarán sugerencias para la acción como respuesta a las situaciones de caso presentadas. Estas acciones posibles tienen unas condiciones que aparecen en las reglas de juego que ahora leeremos.

c. El Facilitador Desarrolla las siguientes actividades de aprestamiento al Juego Forjando Ciudadanías (30 minutos)

Organiza los diferentes grupos aplicando una técnica de numeración. Estos serán los Grupos de **Forjadores/as de ciudadanía**. Cada equipo de Forjadores pone un nombre a su grupo.

Luego, cada grupo elige a una persona que hará la función de **Conciencia**, y a una persona que hará la función de **Cuentero**. Así, cada grupo de Forjadores tendrá una **Conciencia** y un **Cuentero**.

Explica a los participantes el objetivo, en que consiste el juego, como se juega y cuales son las reglas².

Describe cualidades, roles y funciones de los diferentes grupos en el juego³.

También le entrega un texto pequeño con esta información a al grupo correspondiente.

Finalmente distribuye el Material de trabajo o insumos a cada grupo de participantes:

- Para los **Forjadores/as**: Relato del caso, máximo 3 elementos de apoyo para el diseño de vehículos, caminos o señales. Estos elementos son símbolos u objetos, con los cuales se pueda construir un vehículo camino o hacer una señal, que oriente en la superación de cada trance. Tijeras, plumones, papel silueta, cinta transparente, tijeras, bolsas para empacar un kit de ayudas, roles y funciones de los Forjadores/as
- Para la **Conciencia**: Rol y funciones de la conciencia,

reglas del juego y Fichas bibliográficas.

- Para los **Cuenteros**: Relato del caso⁴, Reglas del juego⁵ y ficha de informe⁶

¡Atención! quien/es facilitan el taller pueden tomar parte del grupo de Cuenteros especialmente para apoyar la construcción del Relato.

d. Desarrollo del juego

Nota para el facilitador. Observe que durante el desarrollo del juego los grupos estarán en función de cumplir con las tareas asignadas para el desarrollo del juego:

Vivenciar: Los grupos de *Forjadores* tendrán como misión aportar a la resolución de situaciones complejas en la vida de los personajes de los casos: proponen caminos, vehículos y señales; esto implica poner en juego sus conocimientos y sus aptitudes emocionales y comunicativas para construir consensos y avanzar. Aquí se hacen visibles tensiones entre: las convicciones particulares y la necesidad colectiva de identificar decisiones sean las mejores, no solo en el presente sino para el futuro; el exceso de flexibilidad o de rigidez en la toma de decisiones; entre la necesidad reconocimiento personal y la importancia del reconocimiento a otros.

Interpelar: Las *Conciencias* serán encargados y encargadas de interpelar las discusiones de los *Forjadores*, llamando la atención sobre las circunstancias de las personas, el contexto, la normatividad, ó sobre el rumbo que toman las reflexiones. Sus preguntas permiten hacer conciencia de como ponen en juego sus conocimientos, argumentos, actitudes y aptitudes para superar una situación compleja.

Observar, Sintetizar y Relatar: El *Cuentero* de cada grupo deberá observar a sus compañeros/as en el curso de las discusiones: verifica el cumplimiento de las reglas del juego; toma nota del desarrollo de las deliberaciones; observa las respuestas a opiniones y posturas de otros, los cambios de opinión o su ausencia etc. Tomará atenta nota de la dinámica de los grupos, de sus debates, acuerdos, desacuerdos; elabora un relato/síntesis de los procesos de concertación y arriesgará una suerte de hipótesis para el debate

2 Anexo 1 – Momento 2: Instructivo para jugadores

3 Anexo 2 – Momento 2: Cualidades, roles y funciones de los personajes

4 Anexo 3 – Momento 2: Relato del caso ‘estudiar o criar’

5 Anexo 4 – Momento 2: Reglas del juego

6 Anexo 4 – Momento 2: Ficha para Relato del Cuentero

entre los/as participantes que acercará sus reflexiones a la práctica educativa.

Paso 1. Conciencia. (5 minutos) Lee para su grupo el caso correspondiente y resalta el propósito de la ayuda

Paso 2. Forjadores diseñan vehículos, caminos y señales (30 minutos).

Paso 3. Equipo explica a la Conciencia en que consiste el conjunto de ayudas (vehículo, camino y señales) que proponen. (5 minutos)

Paso 4. La Conciencia puede hacer preguntas, expresar sus dudas y sugerir al grupo de Forjadores que hagan ajustes en vehículo, caminos y señales que proponen y para ello tendrán otros (20) minutos.

¡Atención!

Mientras los Forjadores trabajan en sus ayudas

- La **Conciencia** puede preguntar e interpelar el rumbo de sus conversaciones.
- El **Cuentero** verifica que se cumplan con los tiempos, con las reglas de la misión y toma nota en la ficha asignada para la construcción del informe. El Cuentero no interviene en las discusiones en esta fase del juego.

Paso 5. Conector entre el Momento 2 y el Momento 3 (10 minutos)

Quien/es facilitan agradece la participación, la dedicación y el compromiso de todos/as en el juego, hacen una síntesis metodológica de la actividad desarrollada e invita a los participantes a relacionar estas vivencias con su práctica educativa.

Da un descanso para que los Cuenteros puedan organizar la información y como presentar el informe. (10 minutos)

Momento 3. Haciendo conciencia (60 minutos)

Objetivo: los participantes reconocen el proceso pedagógico a donde vivieron las competencias ciudadanas y lo relacionan con su práctica educativa

Duración: 60 minutos

Desarrollo de la actividad

Paso 1. (20) minutos. El Cuentero de cada grupo presenta en (4) minutos un relato sobre el desarrollo del juego.

ASPECTOS A CONSIDERAR EN EL RELATO	DESCRIPCIÓN
Temas o asuntos de las discusiones y debates que se presentaron, sobre la forma de poner en juego las competencias/cualidades de los participantes.	
Elementos actitudinales acerca de las diferencias en las formas de jugar, argumentar y exponer ideas según las características de cada equipo en torno a las competencias.	
Cambios (significativos sobre las competencias ciudadanas) que aparecen entre los jugadores y jugadoras conforme se apropian de la didáctica en cuestión.	

Paso 2. (20) minutos. Una vez presentados los relatos de los Cuenteros, quien facilita el taller abre una ronda para recoger sensaciones y opiniones de los Forjadores y la Conciencia sobre el desarrollo del juego en relación con los elementos presentados por el Cuentero.

Realiza un cierre reflexivo, en el que enfatiza sobre los elementos que recogen los Cuenteros en el informe, recoge nuevos elementos que hayan aparecido durante la plenaria y enfatiza sobre las posibilidades de avanzar en la incorporación de las competencias ciudadanas en las prácticas educativas.



NOTAS

Paso 3. (20 minutos) Enseguida entrega a cada participante un gráfico con los estilos docentes⁷ y les invita a relacionar su desempeño durante el juego con su propio estilo. En este ejercicio cada docente identificará sus propias fortalezas y retos en el desarrollo de su práctica educativa para la incorporación de las competencias ciudadanas.

Este trabajo podrá ser compartido por los docentes que así lo deseen. En este ejercicio los docentes pondrán en práctica la competencia Metacognición: es decir la capacidad para mirarse la persona a sí misma y reflexionar sobre ello. Por ejemplo, observar lo que uno hace, piensa o siente. Esto permite, reconocer los propios errores o equivocaciones. Es fundamental para la ciudadanía ya que permite tener un manejo consciente de sí mismo en la interacción con otro y corregir el comportamiento propio.

Momento 4. Conclusiones

Acuerdos y recomendaciones para la continuidad en el curso en la Plataforma REDE@PRENDER.

- Los facilitadores/as mencionan que las actividades virtuales retomarán elementos centrales y conclusiones de esta actividad presencial.
- Los facilitadores/as hacen recomendaciones generales sobre el instructivo para el acceso a la plataforma, la revisión de los correos electrónicos y el intercambio permanente con la tutoría virtual.
- Se hace énfasis en que el sentido del curso gira alrededor de la IP y de su mejoramiento.



⁷ Anexo 5 – Momento 3 – Gráfico estilos docentes

ANEXO 1

MOMENTO 2

Instructivo para jugadores

a. Propósito del juego:

En este juego, los equipos de *Forjadores de Ciudadanía* pondrán en acción sus mejores cualidades para ayudar a otras personas en situaciones complejas de la vida. Deben construir en grupo *caminos*, *vehículos* y *señales* que entregarán a esas personas como estrategia para buscar la mejor convivencia y el máximo bienestar en dichas situaciones.

b. En qué consiste el juego:

Se les pide a ustedes *Forjadores de Ciudadanía* apoyar un grupo de personas que vive una situación donde se juegan distintas perspectivas e intereses. Situación que presenta aspectos positivos y negativos como toda situación humana: las personas pueden salir muy bien, quizás fortalecidas. Pero también enfrentan dudas, algunas posibilidades les agobian. Podrían –quizás– en esa situación sufrir algún peligro.

Para comenzar el juego, un *Cuentero*¹ asigna a los equipos de *Forjadores y Forjadoras*² una historia de vida, narra la situación que las personas atraviesan y les pide apoyarlas.

Es una tarea *colectiva*, *Forjadoras y Forjadores* son un equipo que reúne varias personas y diversos elementos: van a *unir sus Cualidades*, sus fortalezas y sus esfuerzos. Esa unión hace de ustedes un grupo capacitado que aporta las mejores estrategias para atravesar la situación que se presenta.

Los equipos de *Forjadores* aportan a la situación ciertas ayudas: 1. recomiendan un *camino*; 2. ayudan a construir o a obtener un *vehículo*; y 3. ofrecen *señales* que les permitirán tomar la dirección adecuada dadas las circunstancias.

En este juego un *camino* es... un trayecto, una ruta posible, probable o deseable...; un *vehículo nos permite movilizarnos de un lugar a otro (en términos físicos) o cambiar de opinión (en términos simbólicos)*; y una *señal* es un símbolo que nos puede ayudar a cambiar de rumbo, a ir mas despacio parar, o seguir rápidamente.

c. Cómo se juega:

Una vez el *Cuentero* lee el caso, *Forjadores y Forjadoras* preparan, crean, diseñan en *equipo sus caminos, sus vehículos y sus señales*. ¿Con qué cuentan *Forjadores y Forjadoras* para ello? En primer lugar con sus propias cualidades; en segundo lugar con elementos de apoyo: símbolos u objetos con los cuales construyen un *vehículo*, un *camino* o una *señal* para ayudar a superar cada trance.

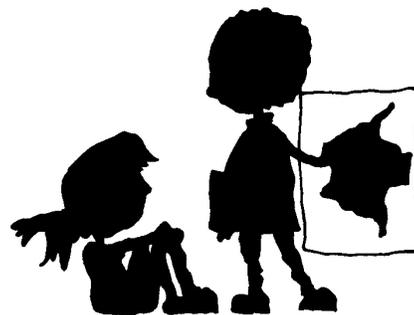
Para el trabajo colectivo, los Forjadores cuentan con el apoyo de las *Conciencias*³ cuya tarea es interpelar al equipo desde su visión de los personajes, del contexto y de la realidad.

La tarea se hace en colectivo: cada persona del equipo aporta a ello sus mejores cualidades y todo el grupo en conjunto lo propone a los protegidos.

1 Ver cualidades roles y funciones de los jugadores

2 Ídem

3 Ídem



ANEXO 2

MOMENTO 2

Cualidades, roles y funciones de los jugadores

Forjadores y Forjadoras de Ciudadanía

Por su experiencia de vida han *forjado* para sí mismos sabiduría ciudadana, poseen importantísimas *Cualidades* que logran impregnar en las cosas que hacen; ahora pondrán ese acervo en los aportes que entregarán a las para ayudarles en la situación en que se encuentran.

- Capaces de ver las cosas desde diferentes ángulos, en diferentes formas y dimensiones;
- Preveen consecuencias de sus actos: comprenden cómo y dónde estarán si avanzan en tal o cual dirección;
- Aprendieron a instalarse en los corazones de otros/as, por eso saben de sus sentimientos, entienden sus intenciones y ayudan a administrar las emociones;
- Son flexibles mental y emocionalmente, son capaces comprender a otros; pueden asumir la existencia de diferentes formas personales y humanas.
- Saben escuchar las palabras y el corazón de las personas para conocer de sus intenciones.
- Son prudentes, buena parte de su sabiduría consiste en escuchar atentamente los asuntos antes de emitir juicio sobre ellos; sus opiniones se refieren a los asuntos que generan controversia. No se refieren, no califican, no juzgan las personas, se refieren a las acciones.
- Tiene amplios **Conocimientos** que aprovechan en la invención planeación y diseño de nuevas y mejores *vehículos, caminos y señales*.

Apoyados en sus cualidades y elementos de apoyo los Forjadores elaboran caminos, vehículos y señales para las personas, grupos o comunidades que atraviesan situaciones complejas.

La Conciencia:

- Tiene la habilidad de estar en muchos lugares al tiempo, conoce la realidad y los contextos de las situaciones.
- Es poseedora de una gran sabiduría, comprensión y curiosidad permanente.
- La **Conciencia** se pregunta constantemente –e indaga permanentemente a los **Forjadores**– sobre la forma de actuar, sobre las propuestas que hacen, sobre su ajuste o pertinencia a la situación dada.
- Con su función de indagar facilita cambiar de opinión o de actitud. También nos moviliza para actuar y avanzar.
- Cuando lo considere necesario recuerda a los **Forjadores** su compromiso con los sentimientos, las emociones y la vida de varias personas. Señala como sus aciertos o errores tendrían consecuencias decisivas sobre las situaciones.
- La **Conciencia** participa en el debate con sus preguntas generadoras, pero toma posición en el debate.

Cuentero

- Cuenta a los **Forjadores/as** la historia o situación compleja.
- **Tiene gran capacidad de observación.** Tienen la habilidad de ver el ‘bosque’ completo ú observar ‘el árbol’ en detalle. Tiene gran capacidad de atención y concentración y le encanta *contar*: cuenta el tiempo, cuenta historias, cuenta todo lo que ve.
- Es la memoria del grupo y devuelve información sobre sus actos y su proceso al final del juego.
- El **Cuentero** entrega y explica las reglas del juego a los jugadores. En particular, señala a los **Forjadores/as** cómo diseñar *vehículos, caminos y señales*.
- Debe tomar atenta nota de los Equipos Forjadores que están participando, las Cualidades que lo componen, así como los elementos de apoyo con que cuentan para poder cumplir con su misión.

ANEXO 3

MOMENTO 2

Caso Estudiar o criar

Miriam es secretaria en una oficina de abogados, no le pagan mal pero en todo caso ningún dinero alcanza para criar hijas y ella tiene dos que se crecieron. Ella y sus hijas son una familia de esas que se llevan bien, entre las tres se ayudan y a Miriam le parece que son buenas amigas. Una de sus hijas es Andrea tiene 14 años, tiene su novio (Julio que tiene 15) es una chica responsable, buena estudiante y casi siempre saca las mejores notas en su clase. Andrea y Julio siempre han estado en el mismo curso, ellos dicen que se quieren desde siempre. En las muchas cosas que despierta el amor Andrea y Julio decidieron tener relaciones sexuales, los dos fueron a Profamilia y allí les aconsejaron como planificar, sin embargo algo falló y ahora están esperando un bebé. Andrea y Julio hablaron y acordaron tener el bebé pero seguir estudiando para poder sacarlo adelante.

Andrea y Julio decidieron contarle a la familia (a la mamá y a la hermana), Miriam se sorprendió mucho, no esperaba eso de su hija creía que le había dicho todo sobre el amor y las relaciones sexuales!!!. Se preguntaba que iría a pasar? Que iba a hacer ella con otra boca para alimentar? Y los estudios de Andrea? Y si Andrea no era buena mamá?

Los chicos saben que están en una situación delicada, se preguntan que hacer? Se preguntan si deben abortar, pero decidieron hacerle frente a la situación, Julio incluso está buscando trabajo en un taller para las horas en las que no estudia y Andrea no quiere abandonar el colegio aunque eso le cueste menos horas de sueño y más cansancio. Andrea y su mamá siempre han sido buenas amigas, por eso no entiende que la quiera sacar del colegio ahora que necesita su apoyo. Andrea escuchó decir a su mamá que la iba a retirar del colegio.

A Juana la hermana de Andrea lo único que le preocupa es que su hermana y su mamá están como tristes y tensas las dos y hace varios días que en la casa no se habla mucho ni ven televisión juntas que es lo que a ella mas le gusta. Mientras tanto en el colegio el Coordinador Académico, sumando y restando notas se da cuenta que el lugar de mejor rendimiento académico lo obtuvo Andrea.

MISION: *Los caminos, vehículos y señales deben contribuir a restablecer las condiciones de afecto, solidaridad y armonía que han prevalecido en este grupo de personas y/o mejorarlas de ser posible, para que sus vidas puedan continuar adelante*



ANEXO 4
MOMENTO 2
Ficha para Relato sobre el juego

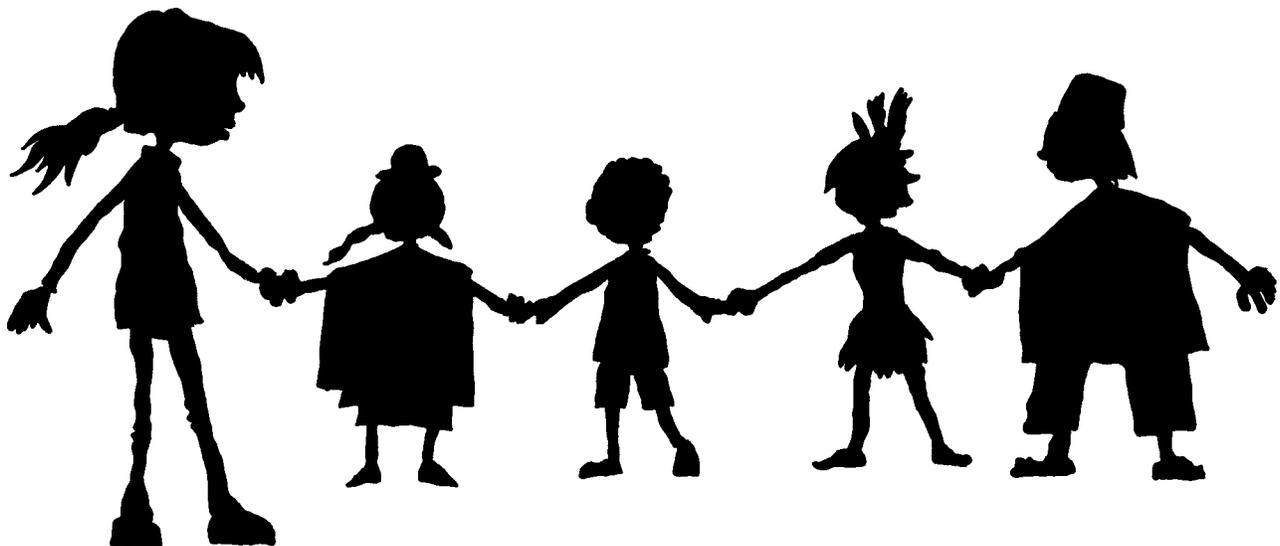
ASPECTOS A CONSIDERAR EN EL RELATO	DESCRIPCIÓN
Temas o asuntos de las discusiones y debates que se presentaron.	
Elementos actitudinales referidos a las formas de jugar, argumentar y exponer ideas en los equipos; y sobre la forma de poner en juego las competencias/cualidades de los participantes.	
Cambios (significativos sobre las competencias ciudadanas) que aparecen entre los jugadores y jugadoras conforme avanzan en el juego.	

ANEXO 5

MOMENTO 2

Reglas del juego

- Los forjadores deben cumplir con los tiempos concedidos para diseñar o fabricar *camino*s, *vehículos*, y *señales*.
- Los **Forjadores** deben incorporar claramente sus cualidades en los *camino*s, *vehículos*, y *señales* que aportan a las situaciones. Los **Cuenteros** estarán atentos a que eso se cumpla.
- Todos los *camino*s, *vehículos*, y *señales* elaborados deben ayudar a las personas implicadas a tramitar la situación que atraviesa.
- En todo caso los *camino*s, *vehículos*, y *señales* deben garantizar que ni la comunidad ni otras personas resulten afectadas o dañadas en ningún aspecto de su autoestima, dignidad o integridad.

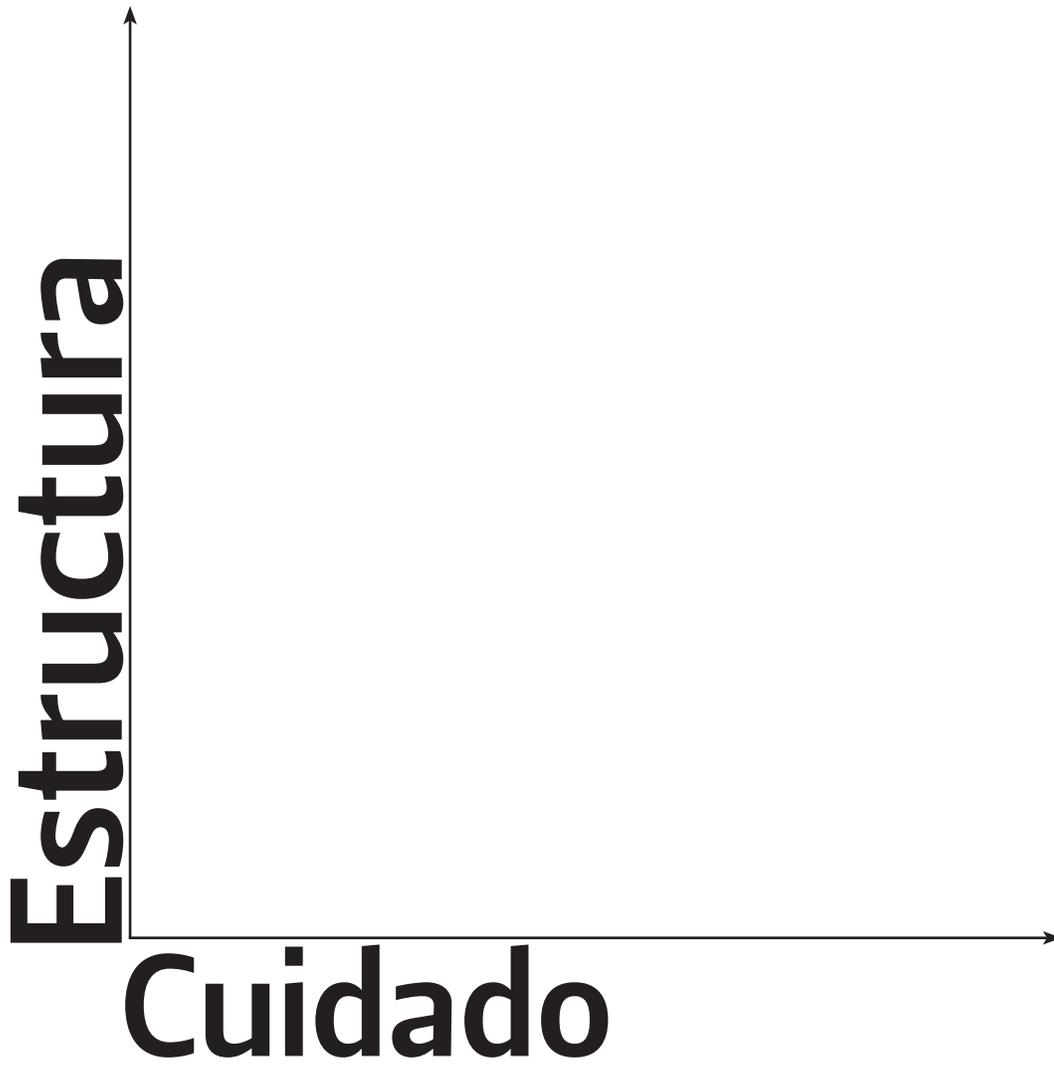


ANEXO 6
MOMENTO 3
Diagrama del estilo docente

Estructura y cuidado¹

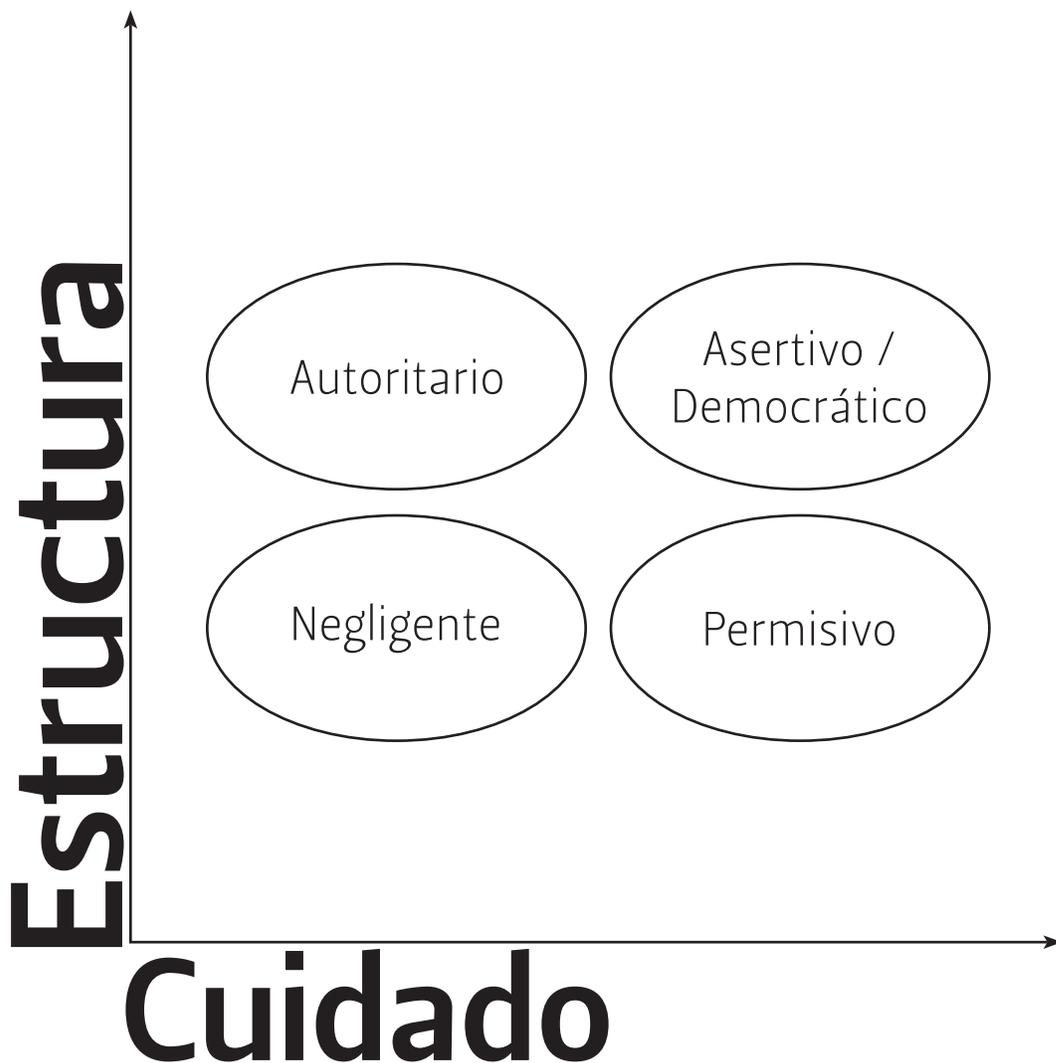
Hay dos dimensiones que caracterizan el estilo de un docente: el nivel de cuidado con que se relaciona con sus estudiantes y el nivel de estructura que éste desarrolla en su aula. El primer aspecto está dirigido a qué tanto el docente se acerca a sus alumnos y se preocupa por su bienestar. El segundo aspecto apunta al establecimiento de normas y a la promoción que hace el docente de la consistencia en su cumplimiento.

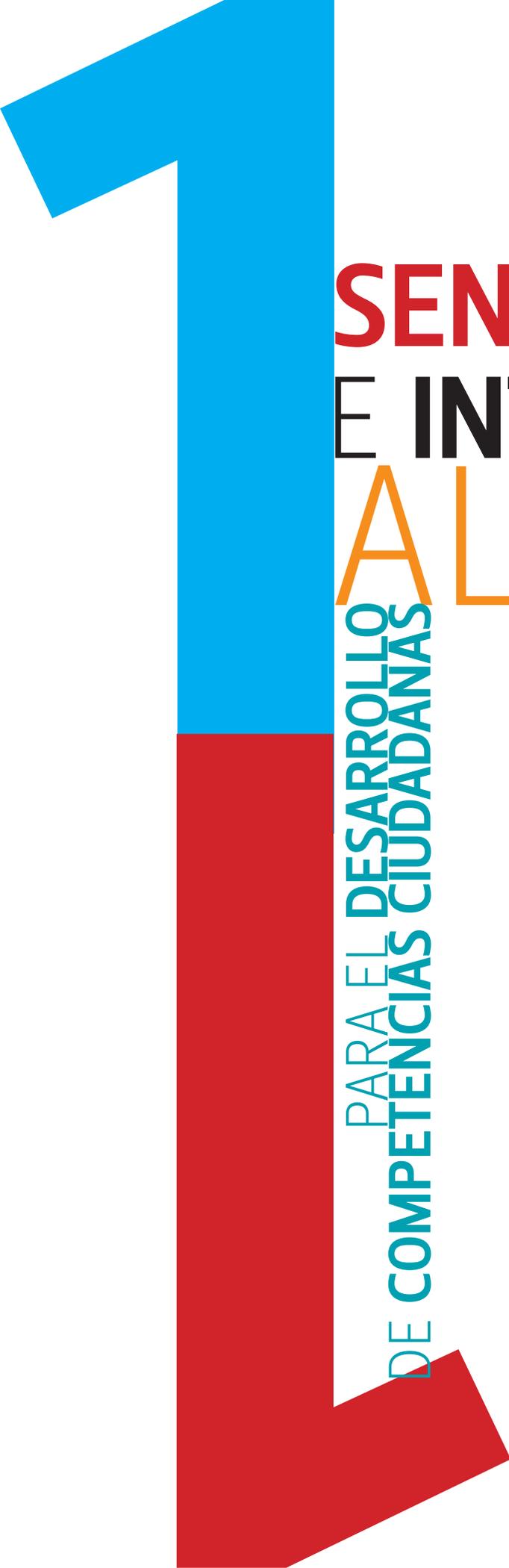
De acuerdo con el ejercicio anterior y las reflexiones sobre las prácticas educativas, ubíquese en el plano cartesiano en el lugar que crea que está actualmente como docente:



¹ Tomado de: "Estilos docentes". En: CHAUX E. et al (2009), *Programa Aulas en paz. Currículo para tercero de primaria* (2009), Programa Aulas en paz, pp. 7-9.

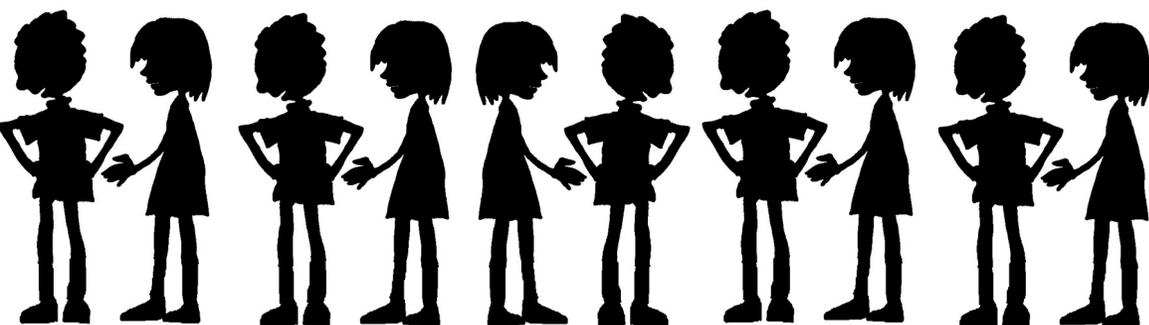
Las dimensiones del cuidado y de la estructura unidas llevan a una caracterización de cuatro estilos docentes: el autoritario, que tiene un alto nivel de estructura pero un bajo nivel de cuidado; el permisivo, que tiene un alto nivel de cuidado pero bajo nivel de estructura; el negligente, que tiene bajos niveles de cuidado y de estructura; y el asertivo (que en adelante llamaremos asertivo/democrático), que tiene altos niveles de cuidado y de estructura.





SENSIBILIZACIÓN E INTRODUCCIÓN AL CURSO

PARA EL DESARROLLO
DE COMPETENCIAS CIUDADANAS



PROGRAMA DE COMPETENCIAS CIUDADANAS MAESTRAS Y MAESTROS FORMANDO EN CIUDADANÍA