

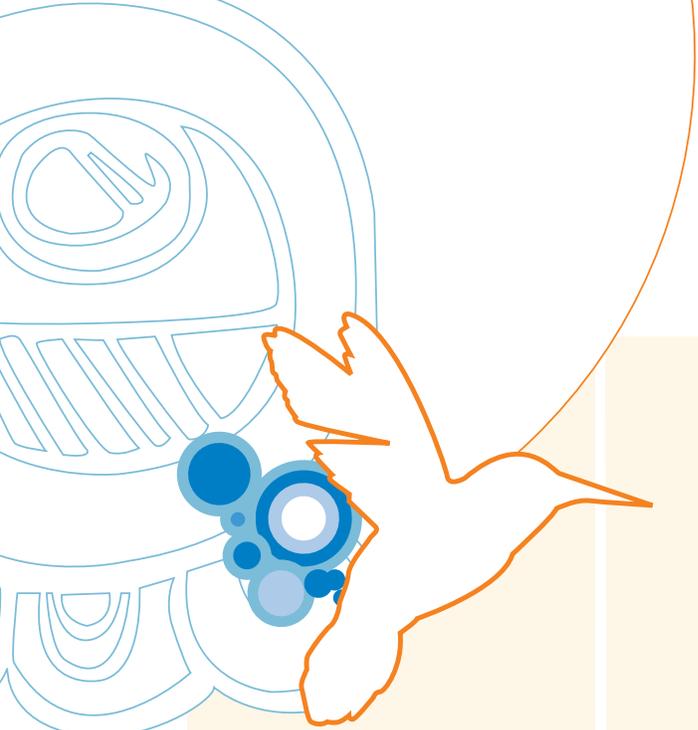


Seminario

de jóvenes ciudadanos con criterio
¡Sembrando sueños
cosechando ciudadanía!

A stylized orange outline of the map of Guatemala is positioned to the right of the main title. Behind the map is a large, light blue gear-like graphic with concentric circles and lines, suggesting a cycle or a process.

Guía del maestro y de la maestra



Licenciada Cynthia del Aguila Mendizábal
Ministra de Educación

Licenciada Olga Evelyn Amado Jacobo de Segura
Viceministra Técnica de Educación

Licenciado Alfredo Gustavo García Archila
Viceministro Administrativo de Educación

Doctor Gutberto Nicolás Leiva Álvarez
Viceministro de Educación Bilingüe e Intercultural

Licenciado Eligio Sic Ixpancoc
Viceministro de Diseño y Verificación de la Calidad Educativa

Notas:





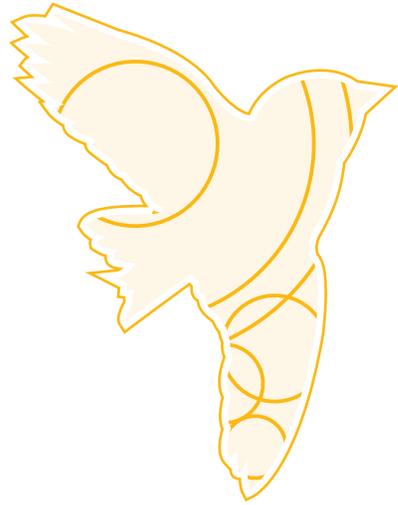
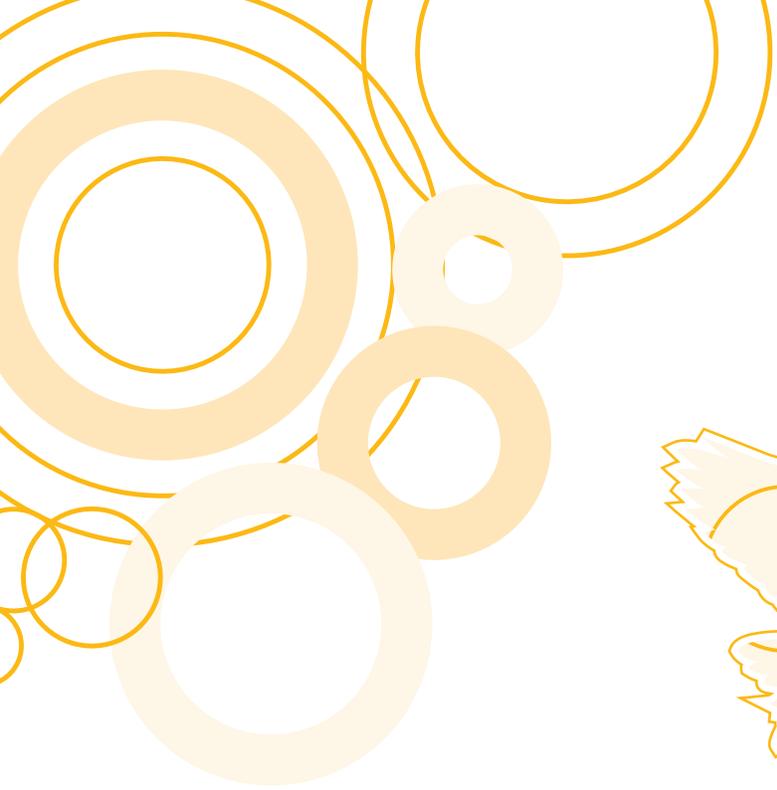
Agradecimientos

Agradezco a todos los que han ayudado a mejorar la versión de este libro: maestros, jóvenes, monitores, capacitadores, gestores del proyecto, diseñadores, revisores de texto, otros colaboradores. ¡Las críticas constructivas y las sugerencias ayudaron a mejorar la calidad de ese producto! La idea es seguir mejorando, así que seguimos abiertos a las aportaciones de todos los interesados en colaborar.



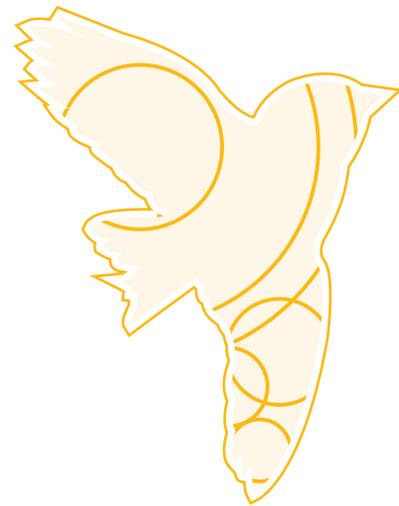
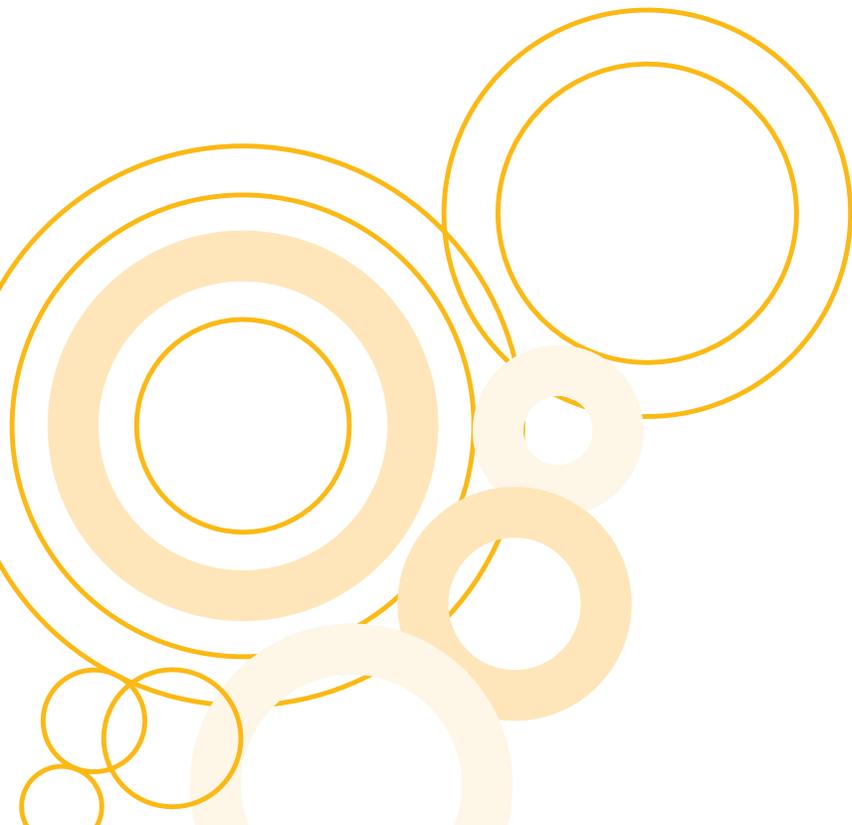
Dedicatoria

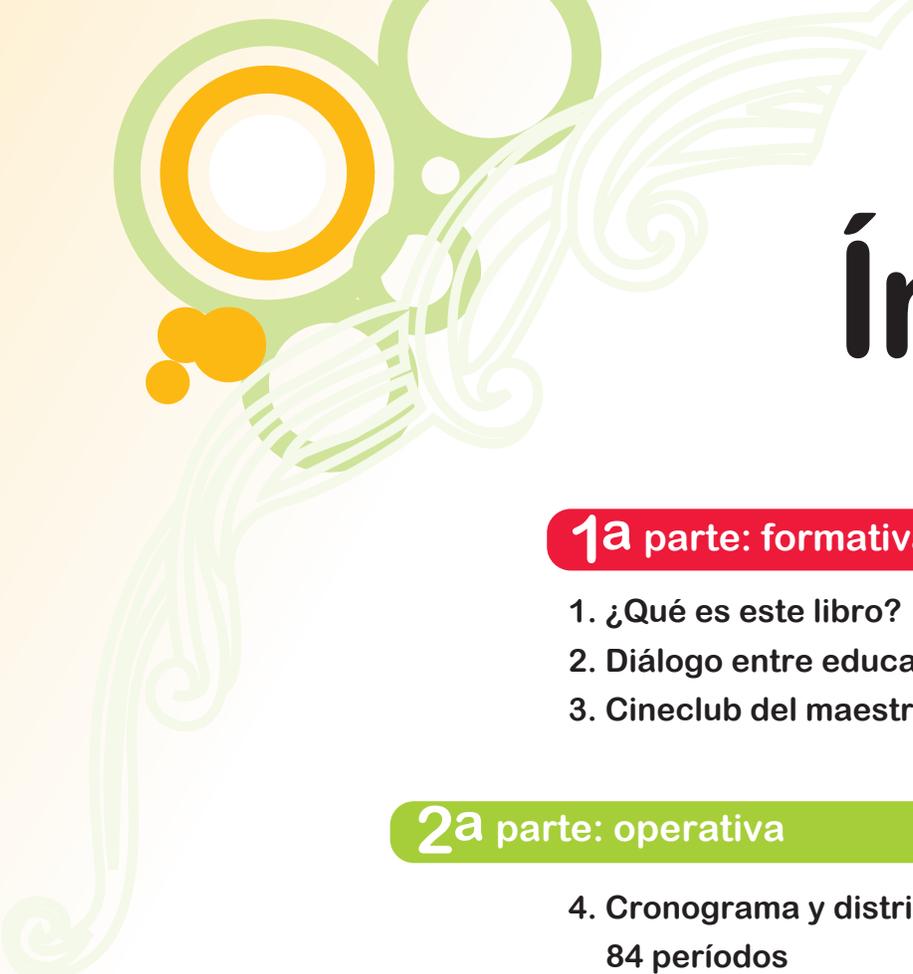
Este libro va dedicado a todos los maestros de seminario que, con su entusiasmo y profesionalismo ayudan a la juventud guatemalteca a formar parte del cambio positivo de este país. Y, en especial va dedicado a los maestros que en los años iniciales se lanzaron a esta propuesta innovadora con integridad e ilusión.



Notas:







Índice

1a parte: formativa

- | | |
|-----------------------------|----|
| 1. ¿Qué es este libro? | 14 |
| 2. Diálogo entre educadores | 22 |
| 3. Cineclub del maestro | 30 |

2a parte: operativa

- | | |
|---|----|
| 4. Cronograma y distribución de 84 períodos | 38 |
| 5. Orientaciones prácticas | 41 |

3a parte: teórica

- | | |
|----------------------|----|
| 6. Diálogos teóricos | 74 |
|----------------------|----|

Bibliografía

147





1^a parte: formativa

¿Qué es este libro?
Diálogo entre educadores
Cineclub del maestro



Notas:



¿Qué es este libro?

La guía del maestro y de la maestra fue pensada especialmente para ti. En ella, se explica la metodología y la fundamentación de las actividades propuestas en los distintos materiales generados para los jóvenes:

- El libro "Sueños de Jóvenes Ciudadanos" □
- Agenda para soñar e investigar
- Juego ORACULUM

Como los tres últimos materiales están incorporados en el libro para estudiantes, la guía seguirá la ruta marcada por éste.

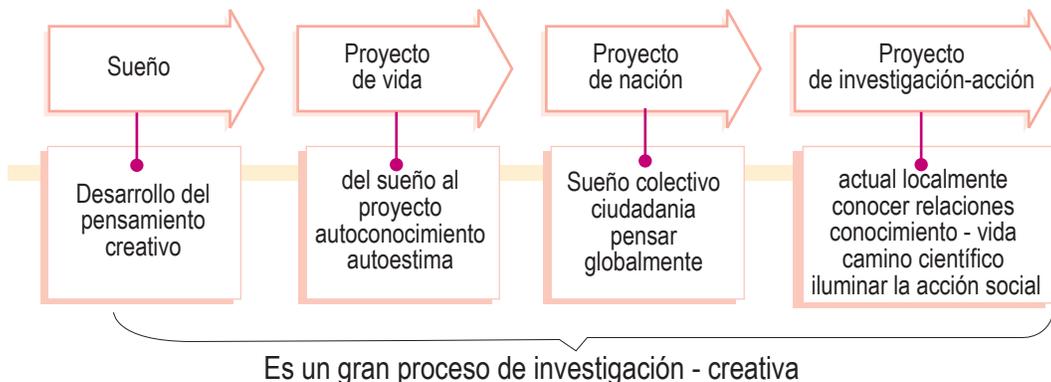
Se plantea la realización de actividades con distribución de tiempo y de sesiones para orientar tu trabajo, que seguramente, es nuevo en esta

asignatura. Solamente, tú conocerás concretamente cuál es el ritmo de tus alumnos para poder brindarles las adaptaciones necesarias a su realidad. Es importante que recuerdes, que **la guía y el libro** están elaborados para **84 sesiones** de clases, durante el ciclo escolar.

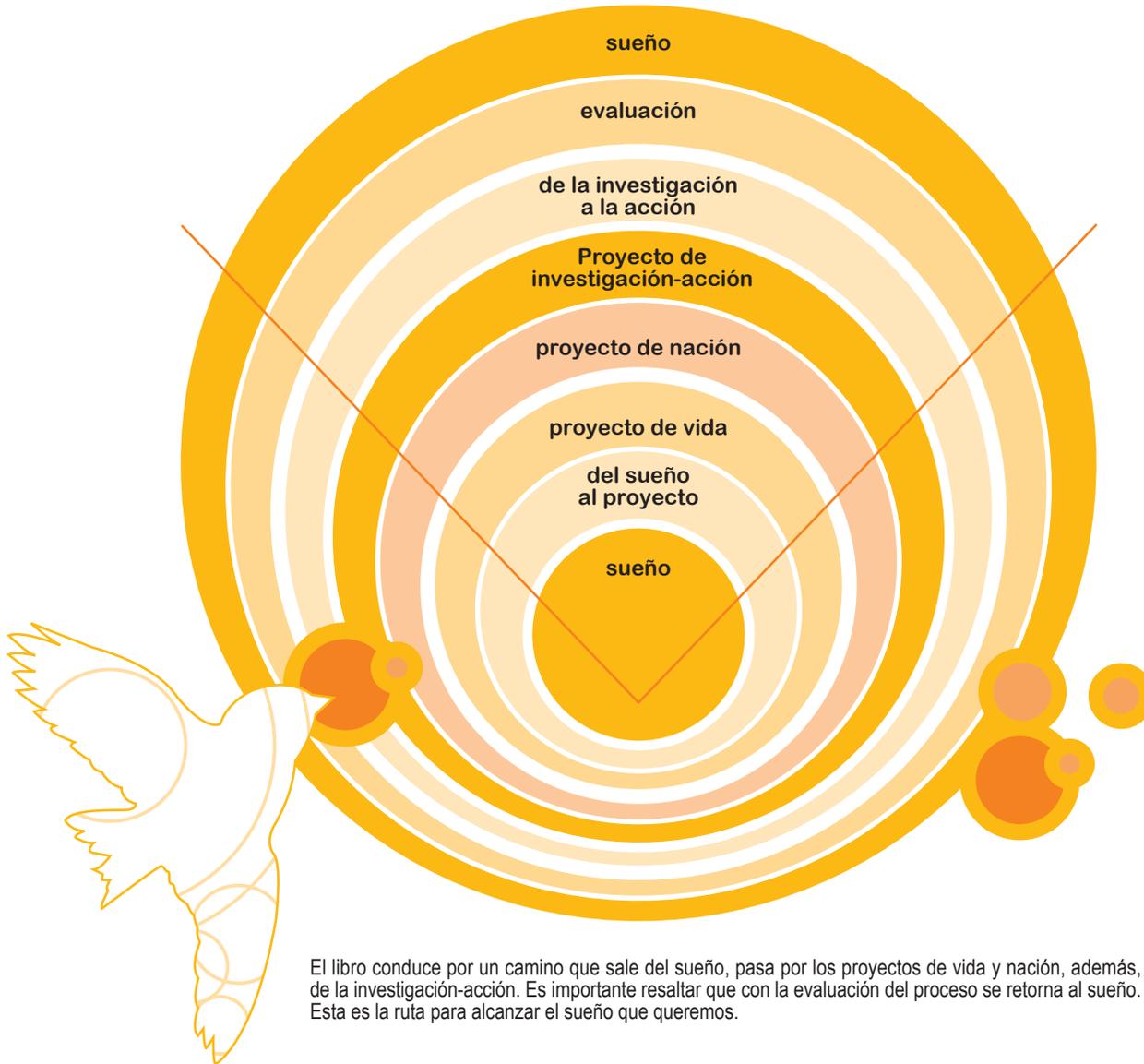
El libro de los alumnos está integrado por **siete capítulos** con distintas cantidades de clases (sesiones). Adáptalo a la realidad de tus estudiantes pero no te olvides de mantener lo que es esencial del programa.

Recibe esta guía como a una compañera de trabajo diario y no como un recetario a cumplirse con rigidez.

Lo esencial del programa es que los estudiantes pasen por un proceso que les conduzca por el siguiente camino:



La temática y los conceptos



El libro conduce por un camino que sale del sueño, pasa por los proyectos de vida y nación, además, de la investigación-acción. Es importante resaltar que con la evaluación del proceso se retorna al sueño. Esta es la ruta para alcanzar el sueño que queremos.

En cada uno de los capítulos se indican temas importantes relacionados con la temática general.

Temática general	Conceptos específicos	Metodología
Sueño	Soñar despierto Imaginar Relación: sueño / realidad / fantasía Visión Misión Metas	Creativa
Del sueño al proyecto	Proyecto Proyectar	Creativa De proyectos
Proyecto de vida	La propia vida como un proyecto creativo Libertad Autonomía Tiempo Biografía Autoimagen Autoconocimiento Autoestima Autodeterminación Inconsciente / consciente Valores Estrategia Proyecto de vida	Creativa De proyectos
Proyecto de nación	Ciudadanía	Creativa De proyectos
Proyecto de investigación	¿Qué es investigación? ¿Por qué investigar? (razones) ¿Qué tipo de investigación? ¿cuál es el proceso de investigación? ¿En qué comunidades? Planteamiento del problema Habilidades de investigación Autoinvestigación Investigación individual y grupal Proyecto de investigación (partes) Diario de investigación Implicaciones éticas de la investigación Autoevaluación Redacción Proyecto de investigación	Métodos de investigación Familias • Cuantitativa/cualitativa • De gabinete/de campo Enfoques • Investigación-acción • Estudio de casos • Experimentos • Encuestas Técnicas • Documentos • Entrevistas • Observaciones • Cuestionarios

Las habilidades

Se plantean diversas actividades que pretenden desarrollar, en general, las habilidades de investigación y las de pensamiento investigativo. Dicho libro está pensado como un proceso en donde los estudiantes, paso a paso practican sus habilidades.

Se profundiza en la **práctica** de las **habilidades** porque es mejor saber utilizarlas, que sólo conocer su significado.

Habilidades de pensamiento creativo-investigativo

- indagar
- formular hipótesis
- buscar alternativas
- anticipar consecuencias
- seleccionar posibilidades
- imaginar

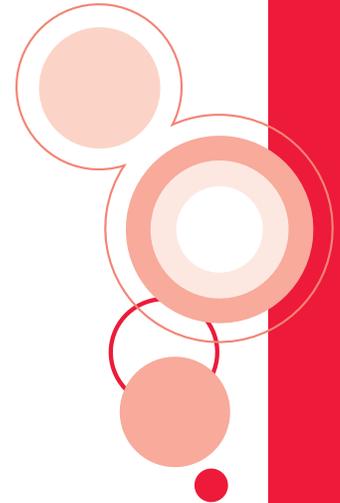
Habilidades de la investigación en general

- observar
- escuchar
- leer
- preguntar
- elegir
- sintetizar
- organizar
- escribir
- presentar
- evaluar

Las actitudes

Se estimulan para ser desarrolladas de distintas formas, durante la práctica del libro base. A su vez, es valioso indicar que son actitudes propias de una comunidad de investigación. No existe espacio donde las expliquen. Además, se hace uso de diversas actividades y de metodologías que sustentan el proceso estructurado del libro. Estas son:

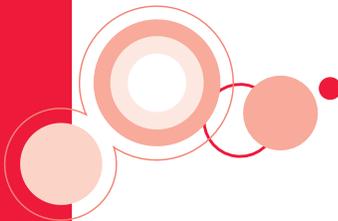
- curiosidad
- cuidado con los demás
- respeto mutuo
- apertura
- flexibilidad
- fluidez
- responsabilidad
- compromiso
- reflexión
- búsqueda constante
- diálogo



Los procesos y productos

La propuesta de trabajo del seminario, está integrada por tres procesos que generan cuatro productos distintos: uno individual (proyecto de vida) y dos colectivos (proyecto de nación y proyecto de investigación-acción). El cuarto proceso, es el aprendizaje de investigación brindado durante el ciclo escolar, el cual es colectivo e individual; una vez que la clase se haya transformado en una **comunidad de investigación**.

Proceso	Capítulos	Productos	Forma
1	2,3 y 4	1. Proyecto de vida	Individual
2	5	2. Proyecto de nación	Grupal
3	6 y 7	3. Proyecto de investigación-acción	Grupal
4	Del 1 al 7	4. Proceso de aprendizaje/investigación	Individual Grupal



A continuación encontrarás información sobre cada actividad propuesta en el libro de los estudiantes.



Cartas

En el recorrido de las distintas secciones del libro, la autora se comunicará con los estudiantes por medio de cartas escritas en primera persona, ya que se necesita adquirir un tono de diálogo personalizado para el desarrollo de la temática.



Árbol del conocimiento

Es la parte dedicada a la información y a la estructura conceptual que se generará por medio de textos teóricos, citas y datos interdisciplinarios de distintas fuentes: Científica, filosófica, periodística, etc.



Historia

A lo largo del libro habrá una historia de jóvenes que pasan por el mismo proceso que los lectores. El objetivo es ejemplificar situaciones similares. Es fundamental analizar el pensamiento de los personajes y su forma de actuar e interactuar.



Preguntas

Los alumnos encontrarán preguntas para estimular su creatividad y reflexión. Además, tendrán espacio para formular sus propias interrogantes.



Actividades creativas de Maizol

Se proponen distintos tipos de actividades, que en general, son técnicas creativas y/o lúdicas para desarrollar el pensamiento, la emoción, los valores, los temas y las pautas de convivencia.



Cineclub

Se sugieren películas con temas relevantes. Lo ideal sería crear un cineclub en o entre las escuelas que participan en el proyecto. El fin es dialogar y generar actividades después de ver cada película.



Camino del entendimiento

Al final de cada capítulo, habrá un espacio dedicado para este momento reflexivo, el estudiante podrá utilizarlo para su proceso de aprendizaje. Es una etapa metacognitiva en la cual se reconoce y se otorga un significado al aprendizaje.



Agenda para soñar

En varios capítulos del libro aparecerá una ficha relacionada a la agenda. La idea es que el libro sirva de cuadro de síntesis de la experiencia cotidiana, que conlleva el desarrollo de hábitos y actitudes no sólo mentales, sino de convivencia.



Música

En varios capítulos del manual del y de la estudiante aparecera una ficha para utilizar música de interes de los jóvenes en ella se propone varias actividades.



Datos adicionales de la historia

La historia, que es ficticia, está basada en personas y hechos reales que ocurrieron durante una experiencia vivida en agosto y septiembre de 2005, del proyecto piloto LA SENDA DE LOS SUEÑOS. La idea es aprovechar experiencias, sensaciones, perfiles de jóvenes guatemaltecos reales, sin nombrar directamente a ninguno. Es decir, lo que pasa en la historia no ocurrió tal como se presenta. Los personajes son un mosaico de características encontradas en varias personas distintas. El contexto se encuentra en un evento de formación de líderes en el IRTRA de Retalhuleu. De verdad ocurrió en ese lugar y en esa fecha; pero no como se narra en la historia.

Los protagonistas son cuatro:

Ixmukane´ Aj Tzutujil

Ixmukane´ es una indígena de Santiago de Atitlán, de la etnia Tzutujil. Su apellido tiene que ver con su etnia y significa gente que viene del maíz. Ella tiene 16 años de edad y su sueño es ser líder maya para actuar con las mujeres, los niños y los ancianos de los grupos indígenas de Guatemala. Es la voz de la cosmovisión maya, de los Acuerdos de Paz, entre otros.

Luis Marley

Luis Marley es garífuna, nació en Livingston. Su apellido es un homenaje al mítico músico Bob Marley. Tiene 15 años y es caribeño negro. Su gran sueño es ser un músico de fama mundial, viajar por varios países y difundir las características de su cultura.

Carlos Moreno

Carlos Moreno es ladino, tiene 18 años y vive en la capital. Su gran sueño es ser un empresario exitoso. Todavía no tiene claro su campo de actuación; sin embargo, se prepara para realizar su sueño con mucha ilusión. Le gusta leer libros como los de Covey.

Ana Pascual

Ana pascual tiene 17 años, es extranjera y vive en Antigua Guatemala desde hace algunos años. Es rubia de ojos azules, lo que le da un aspecto gringo. Sin embargo, es española y nació en Barcelona. Su gran sueño es crear una ONG que atienda a jóvenes interesados en el desarrollo científico y tecnológico de su país de corazón: Guatemala.▯

Cada capítulo presenta un diálogo entre ellos o alguna reflexión personal. Los cuatro personajes pasan por diferentes estados emocionales y mentales: bloqueo, desbloqueo, agresividad, amistad, miedo, alegría, duda, etc. Realizan actividades similares a las de los lectores del libro. Son un recurso didáctico importante para la comprensión temática y metodológica. Además, sirven como referente de actuación ética.

Diálogo entre educadores

En la segunda parte de esta guía encontrarás un cronograma de actividades y algunas orientaciones generales que te pueden ayudar en la tarea de FACILITAR EL APRENDIZAJE de tus estudiantes. Pero NO te olvides que el sujeto del aprendizaje es el estudiante y de que tu tarea es acompañarlo, apoyarlo, encauzarlo, pero nunca hacer por él lo que a él le cabe.

Piensa que todos estos materiales son tus **aliados** en esta tarea de innovación educativa. Y, que si tienes necesidad de comprender mejor sus bases teóricas sólo debes consultar la tercera parte de esta guía.

Por ahora te dejo algunas **sugerencias metodológicas para transformar el aula en un ambiente reflexivo y creativo.**

- **Considerar la condición interactiva de todo.** Hay un otro en nosotros y un nosotros en el otro. La interacción es generadora de lenguaje y del fenómeno de la existencia. Las propuestas y actividades dialógicas de este programa reflejan eso y son la base para ese trabajo. Verlas fragmentadamente quitaría de ellas su principal contribución.
- **Considerar aquello que está en la base de la estructura motivacional de los alumnos.** Intentar conocer los valores, las creencias, los conocimientos previos que los alumnos traen al aula y a partir de los cuáles actúan y piensan. A partir del reconocimiento de esta base motivacional hay que buscar cómo conectar pensamiento, discurso, acción y sentimiento a través de la conducción de un diálogo entre ellos.
- **Comenzar escuchando a los alumnos y no dando "lecciones de moral".** Procurar conducir la reflexión del alumno sobre lo que él mismo dice y evitar juzgarlo en grupo. Cuando se investiga no se juzga precipitadamente nada ni a nadie.

- **Comprender los sentimientos como puertas hacia el mundo exterior.**
Por tanto, respetar y considerar los sentimientos de los alumnos, pero sin dejar que el grupo se deje llevar por sentimientos como miedo, envidia, celos, competiciones en función de disputas de poder... Ayudar a los alumnos a que los elaboren, ya que es imposible eliminar la posibilidad de que aparezcan.

- **Considerar el propio cuerpo de los alumnos como vías de expresión y comunicabilidad;** considerar lo que no se dice pero se muestra. Las relaciones interpersonales de conflicto, dependencia, cooperación e interdependencia se mostrarán y no siempre podrán ser explicitadas. El profesor necesitará estar atento a este nivel de comunicación, actuando de manera proactiva para que el ambiente del aula sea siempre un ambiente provechoso y agradable.

- **Cultivar actitudes como:**
 - Dar la bienvenida a ideas nuevas.
 - Evitar criticar excesivamente, principalmente en los inicios de cualquier proceso.
 - "Leer" los grupos constantemente, estar atento a los estereotipos o a las visiones anteriores.
 - Considerar positivamente a los "líderes negativos", al papel de esos participantes en el juego social y en el entramado del aula. Pensar en qué cosas afirma su "no" y qué tipo de "sí" hay dentro de ese "no".
 - Crear e investigar actividades a partir de las propuestas del libro que pueden ser trasladadas a otros contextos: relajación, vivencias, encuentros, proyectos, talleres, conferencias, temas de los medios masivos, bailes, películas, videos, teatro, etc.

- **Considerar adecuadamente las fuerzas de la repetición y de la transformación.** El profesor necesita preguntarse constantemente, cosas como:
 - ¿Cuándo la disciplina es una forma de humanización? ¿Cuándo es una forma de domesticación?
 - ¿En qué medida la metodología tiene relación con la disciplina? El alumno inquieto y desinteresado, ¿está inquieto, por qué? ¿Está desinteresado de qué?
 - ¿Con qué regularidad nos cuestionamos nuestra práctica educativa?
 - ¿Hasta que punto estamos dispuestos a reflexionar y elaborar nuestro hacer cotidiano? ¿Rompe con nuestros patrones, o seguimos repitiendo las mismas fórmulas, tanto las que funcionan como las que a lo largo del tiempo hemos comprobado que no funcionan?

- **Esperar lo inesperado.** Todo trabajo debe ser realizado por su valor intrínseco de acuerdo con el momento y las circunstancias, y no sólo con vistas al resultado. En todas las acciones, incluso en las más inocentes, el profesor debe buscar adaptarse a las exigencias del tiempo. Necesita cultivar una relación positiva entre lo planeado y lo inesperado, nunca eliminar uno en función del otro, considerando ambos.

- **Ver más allá de la superficialidad de la rutina.** El día a día puede insistir en ser duro con quien se propone trabajar en un programa como éste. Al final, vivimos en un contexto social y cultural complejo. Las personas capaces de pensar por sí mismas incomodan y el esfuerzo por la actitud ética todavía no es de todos. El profesor no podrá perder de vista el SENTIDO de su actuación en la vida de los jóvenes y de la propuesta más amplia de este programa.

Sobre las motivaciones

¿Qué hizo que llegases a leer esta parte del libro? ¿Qué te motivó? Piensa en ello y utiliza este espacio en blanco para explicitarlo:

¿Cómo fue eso de reconocer y explicitar tu motivación? ¿Cambia eso, en algún sentido, tu relación en el libro? ¿Por qué?

Recuerda que cada persona en este mundo tiene sus intereses y motivaciones. Ellas son el motor que nos lleva a emprender acciones. La falta de motivación es en general un gran problema para aprender (y para enseñar...) ¿Quién aprende algo cuando no está motivado para hacerlo?¶

PARA REFLEXIONAR: Los jóvenes son personas y , por lo tanto, también tienen sus motivaciones. Por eso no debemos olvidarnos de tener en cuenta sus intereses y voluntades. ¿Y si no están motivados? Esta pregunta es importante ya que nuestra tarea como educadores es despertar "los motores del aprendizaje" y ponerlos en acción.

Este libro fue creado para inspirar a los educadores y educadoras interesados en la formación de personas mejores, capaces de ayudar a construir un mundo mejor. Si formas parte de ese grupo, estás invitado a seguir con la conversación-lectura de este libro. Si no, también lo estás; quizás la lectura te abra nuevas posibilidades educativas.

Y, ¿cómo se puede ayudar a alguien a ser mejor persona y capaz de ayudar a construir un mundo mejor? De diversas maneras, pero una de ellas es, sin lugar a dudas, ofreciéndole oportunidades de aprendizaje para el autoconocimiento y para el conocimiento del mundo; y ayudando a que cada uno aprenda a querer a la vez que aprende a querer al mundo. Y eso necesariamente supone un trabajo personal a nivel del pensamiento, de las emociones, de las actitudes y de las acciones. Es importante ayudar a potenciar la capacidad de pensar, sentir y actuar de los jóvenes. Es de esto que trata este libro. Muestra perspectivas y recursos para que sea posible educar en esa dirección. El propósito de este libro es ofrecer una praxis: la oportunidad de practicar un programa educativo de manera reflexionada y fundamentada. La educación del siglo XXI no necesita discursos sin método. Necesita recursos y posibilidades concretas para transformar ideas en realidad vivida en las aulas. Por más que algunas ideas educativas sean interesantes no servirán de mucho si no se sabe como transformarlas en acciones en el aula. Por eso, no nos interesa sólo presentar las ideas, sino proponer como operar con ellas e implantarlas. Pero, no sólo se trata de ofrecer técnicas y recursos; la complejidad contemporánea pide algo que vaya más allá de las recetas. Es necesario saber el por qué de cada actividad, cuál es su sentido y a qué tipo de educación se refiere. Es por eso que en este libro no se presentan las propuestas prácticas sin reflexión ni fundamentación. Entendemos que es importante que el educador/a sea consciente de sus intervenciones pedagógicas y que comprenda con claridad lo que ellas causan en los jóvenes a los que educa. Por ejemplo, es importante que el educador comprenda lo que pasa con el pensamiento de los jóvenes cuando se les hace una u otra pregunta. De la misma manera que es importante que tenga clara la dirección de su intervención educativa desde una perspectiva ética: ¿cuáles son los valores que priorizo? ¿Y por qué esos y no otros? ¿Qué tipo de actitud está siendo reforzada? ¿Por qué?

Este es un libro para ser montado y remontado por quien lo lee. ¡Inspírate en él, crea tus alternativas, experimenta, prueba, cuestiona, critica, duda, busca, investiga, dialoga con él!

Sobre los juicios intuitivos

Juicios intuitivos son aquellas ideas previas que tenemos sobre algo, que no necesariamente elaboramos conscientemente después de una investigación o reflexión. Son importantes porque definen mucho el conocimiento previo que tenemos sobre los temas. Comencemos por tus juicios intuitivos:☐

Para ti que significa:

Soñar

Proyectar

Investigar

Pensar

Pensar creativamente

Actuar

Sentir

Valores

Actitudes éticas

Utilizar el diálogo como método

Observación: si puedes dialogar con alguien sobre tus opiniones y conceptos será mucho más interesante. La propuesta de este libro tiene que ver con esos temas. Así que la lectura y la práctica de las actividades propuestas son oportunidades de elaboración de tus juicios intuitivos. Al final del año, después de haber leído/practicado las actividades, sería interesante releer tus juicios intuitivos y averiguar:▮

¿Qué se amplió?

¿Qué se profundizó?

¿Qué permaneció?

PARA REFLEXIONAR: ¿Consideras los juicios intuitivos de los alumnos que educas? ¿en qué momento?

Cineclub del maestro soñador

A seguir vas a encontrar la sugerencia de 3 películas para que veas y reflexiones sobre tu relación profesional. Las películas elegidas tienen en común:

- **El foco en la cuestión del maestro como un "educador" y no solamente como un "funcionario" del conocimiento.** El educador es aquel interesado no solamente en pasar informaciones, sino en ayudar a formar personas mejores. En función de esto, el educador ayuda a que sus alumnos encuentren sentido en lo que estudian y busca las maneras de que sus niños y jóvenes comprendan el valor de la vida, de la propia vida y del conocimiento.
- **El cuestionamiento del modelo tradicional de educación** y sus efectos en la vida de niños y jóvenes.
- **El planteamiento de aspectos creativos y novedosos** en la relación pedagógica entre maestros y estudiantes.

Sería interesante poder compartir la película y un diálogo sobre ella con otros compañeros maestros. Seguramente el diálogo será más rico y lleno de perspectivas, si el grupo es formado por varias personas.

Las tres películas que se sugieren, son:

1. La sociedad de los poetas muertos
2. Los chicos del coro
3. La lengua de las mariposas





PELÍCULA: La sociedad de los Poetas Muertos

Título original: Dead poets Society | País y año: EEUU-1989
Género: drama | Duración: 128 min
Dirección: Meter Weir | Guión: Tom Schulman

SINOPSIS

Basada en un impecable guión de Tom Schulman, ganador del Oscar en 1990, la película La Sociedad de los Poetas Muertos expone una realidad educativa que provoca varios tipos de reflexión. En 1959, la Academia Walton sigue manteniendo el clásico modelo de educación victoriana. Los muchachos que allí estudian lo hacen con el único fin de triunfar en el futuro, pero sin cuestionarse mucho el valor del estudio y del conocimiento humano. El nuevo curso cuenta con la novedad de una incorporación: un profesor de literatura, John Keating, antiguo alumno del centro que actúa de manera innovadora y creativa. El nuevo profesor conduce sus estudiantes al placer del lenguaje poético, al romanticismo, a la búsqueda de la identidad y del sentido del aprendizaje en sus vidas personales, y a la canalización de las posibilidades vocacionales.

COMENTARIO

Es una película con muchos recursos y posibilidades y esperemos que los maestros que la vean no se limiten a pensar que se trata solamente de la historia de un profesor que incita a los alumnos a subirse sobre las mesas. Esta película muestra como un profesor ayuda a los alumnos a descubrir sus propios caminos, rompiendo con algunas pautas de la escuela tradicional, rígida y severa. En ella, profesores y alumnos tienen una búsqueda común por el sentido del conocimiento en la vida humana. Ella cuestiona las prácticas rígidas y memorísticas de las escuelas tradicionales, contrastadas y retadas por el exalumno convertido en maestro, que viene decidido a romper dichas formas de enseñanza y aprendizaje. El foco está en las distintas potencialidades de pensar y sentir a profundidad de los jóvenes, y en la capacidad del maestro de abrir las mentes y los corazones de sus alumnos al valor de sus sueños personales, al goce de la lectura, a la libertad de pensamiento y a la fuerza del conocimiento en la proyección de la propia vida la película se torna indispensable para docentes preocupados por la formación de niños y jóvenes, además de ofrecerles información.[]

ACTIVIDAD

Después de ver la película con tus compañeros maestros dialoga sobre las siguientes preguntas:[]

- [] ¿Cuáles son las principales reflexiones que haces a partir de la película? ¿Por qué estos aspectos reflexionados son importantes para ti?
- [] Considerando lo que la película presenta, ¿Qué aspectos de la pedagogía tradicional te llaman la atención? ¿Por qué?
- [] Considerando lo que la película presenta, ¿Qué aspectos creativos e innovadores de la pedagogía te llaman la atención? ¿Por qué?
- [] ¿Dirías tú que es importante enseñar a los jóvenes a vivir? ¿Por qué? Carpe diem, ¿es enseñar a vivir? ¿Por qué?



PELÍCULA: Los Chicos del Coro

Título original: Les Choristes
Género: drama
Dirección: Christophe Barratier

País y año: Francia y Suiza-2004
Duración: 95 min
Guión: Christophe Barratier y Philippe Lopes-Curval;
basado en la película "La Cage Aux Rossignols" (1945)
de Jean Dréville

SINOPSIS

"En 1949, Clément Mathieu (Gerard Jugnot), profesor de música en paro, empieza a trabajar como vigilante en un internado de reeducación de menores. Especialmente represivo, el sistema de educación del director Rachin (François Berléand) apenas logra mantener la autoridad sobre los alumnos difíciles. El mismo Mathieu siente una íntima rebeldía ante los métodos de Rachin y una mezcla de desconcierto y compasión por los chicos. En sus esfuerzos por acercarse a ellos, descubre que la música atrae poderosamente el interés de los alumnos y se entrega a la tarea de familiarizarlos con la magia del canto, al tiempo que va transformando sus vidas para siempre".
(<http://www.labutaca.net/films/27/leschoristes.htm>)

COMENTARIO

Según el director Christophe Barratier: Situar la película en el año 1949 no es casual, ya que en Francia, después de la guerra, se constituyeron los centros de reinserción llamados comúnmente correccionales. En esa misma época se creó la "Protección Judicial de la Juventud". La película es un cuestionamiento a la manera como se trataban a los niños y jóvenes "difíciles" que cayeron en el estado de abandono y/o de marginación en la Francia de entonces.

El maestro que vea la película de Barratier disfrutará de ella contagiado por su positiva y esperanzada visión de la vida, a través de este maestro que acredita en el valor de sus estudiantes. Es una película llena de encanto y emociones, seguramente tocará a la fibra del maestro que la vea.

ACTIVIDAD

Después de ver la película con tus compañeros maestros dialoga sobre las siguientes preguntas:

- ¿Cuáles son las principales reflexiones que haces a partir de la película? ¿Por qué estos aspectos reflexionados son importantes para tí?
- Considerando lo que la película presenta, ¿Qué aspectos del tratamiento dado a los muchachos "difíciles" te llama la atención? ¿Por qué?
- Considerando lo que la película presenta, ¿Qué aspectos creativos e innovadores de la pedagogía empleada por el maestro te llaman la atención? ¿Por qué?
- ¿Dirías tú que es importante creer en los jóvenes? ¿Por qué? ¿Cree el maestro de la película en sus estudiantes? ¿Qué actitudes de él son reveladoras de tu respuesta?



PELÍCULA: La lengua de las Mariposas

Título original: []

Género: drama[]

Dirección: José Luis Cuerda[]

País y año: España-1999

Duración: 95 min

Guión: Rafael Azcona. Basado en tres cuentos[]
de ¿Qué me quieres, amor? De Manuel Rivas.[]

SINOPSIS

Don Gregorio es un maestro especial que en un mundo en el que los profesores les pegan a los niños, él sólo se atreve acompañarlos y a darles el ejemplo de su integridad, su buen humor y su bondad. Es educador por vocación preocupado con la formación que ofrece a sus alumnos, más allá de todos los conocimientos que comparte con ellos: cómo hace el tilonorrinco para cortejar, la obra de don Antonio Machado y por qué la lengua de las mariposas, como la enroscada cuerda de un reloj, tiene esa extraña forma de espiral. Don Gregorio es un maestro, en tiempos de guerra, que intenta dar a sus niños una lección de dignidad, pero que se encuentra con la ignorancia y la rigidez de una sociedad que no está preparada para aquel modelo de educador.

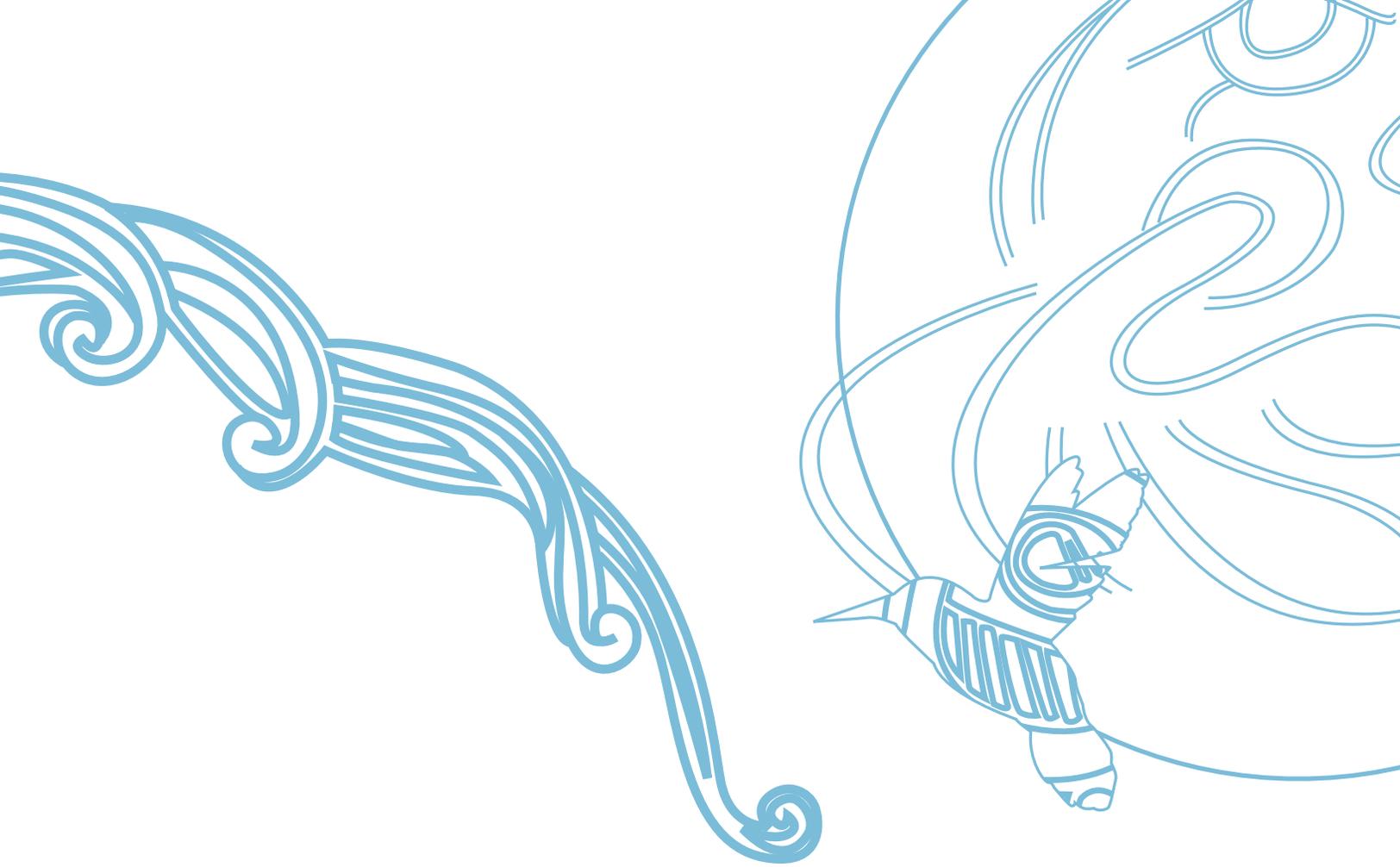
COMENTARIO

"La Lengua de las Mariposas, dirigida por José Luis Cuerda -director de El Bosque Animado y productor de las películas de Alejandro Amenábar-, y escrita por Rafael Azcona, el guionista más respetado de España, parte de tres cuentos de Manuel Rivas, un escritor gallego que, desde su columna en El País y a través de las páginas de su narrativa, ha demostrado, en términos de Cuerda, "que es un maestro en hacer que palpite lo menudo que casi nadie ve, en aplicar bálsamo honrado a las heridas, en decir verdades como puños del niño". (...) Es en el trabajo sobre la base de La lengua de las mariposas, un cuento inolvidable, en donde la película de Cuerda encuentra su belleza y sus interrogantes. Se convierte en un relato encantador, conmovedor y duro, y termina, como para ser justo con su material de base, de la misma manera como terminan los cuentos. El espectador se queda ahí, solo, lleno de preguntas. Y trata de imaginar, por cuenta de la compasión que ha alcanzado a sentir por los personajes, cómo habrá sido la vida de esas vidas. Algo tuvo que cambiar después de semejante final. <http://ricardosilvaromero.com/htmls/taller/cineensemana/KO/lalenguadelas.htm>

ACTIVIDAD

Después de ver la película con tus compañeros maestros dialoga sobre las siguientes preguntas:[]

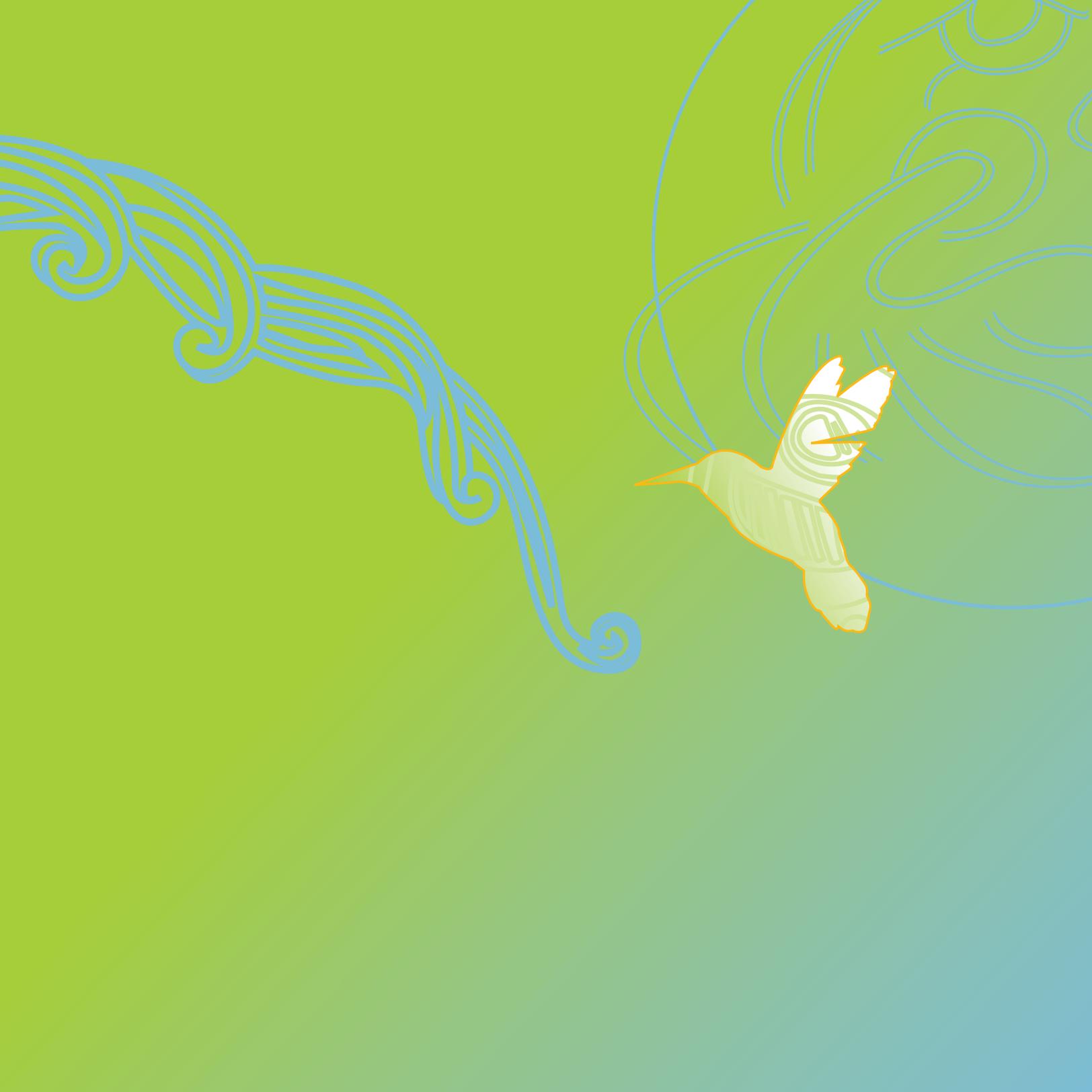
- [] ¿Cuáles son las principales reflexiones que haces a partir de la película? ¿Por qué estos aspectos reflexionados son importantes para ti?
- [] Considerando lo que la película presenta, ¿Qué aspectos de la posición personal y profesional del maestro crees que son buenos modelos educativos? ¿Por qué?
- [] Desde tu perspectiva, ¿cuáles serían los aspectos de este maestro que no sirven de buen modelo para otros maestros? ¿Por qué?





2^a parte: operativa

Cronograma y distribución
de aulas
Orientaciones prácticas



Notas:



Cronograma y distribución de 84 secciones

Observe el siguiente cuadro:

Meses	1er. mes	2do. mes	3er. mes	4to. mes	5to. mes	6to. mes	7mo. mes
Sesiones	12	12	12	12	12	12	12
Capítulos	1, 2, 3	4	5	6	6	6	6 y 7
Temas	Sueño Proyecto de vida	Proyecto de vida	Proyecto de nación	Proyecto de investigación -acción	Proyecto de investigación -acción	Proyecto de investigación -acción	Proyecto de investigación -acción

En él se puede averiguar una propuesta de distribución de tiempo y de contenidos que se define por un total de:

24 sesiones para la parte de sueño y proyecto de vida son igual a 28,5% del tiempo total
 12 sesiones para la parte de proyecto de nación son igual a 14,2% del tiempo total
 48 sesiones para el proyecto de investigación-acción son igual a 57,15% del tiempo total

La manera de dividir los contenidos y actividades de cada capítulo en cada mes dependerá de cuántos períodos totales tiene el maestro (si es de jornada nocturna, de fines de semana y/o tiene alguna característica especial, podrá adaptarse de manera más cómoda, organizando su tiempo según la propuesta global).

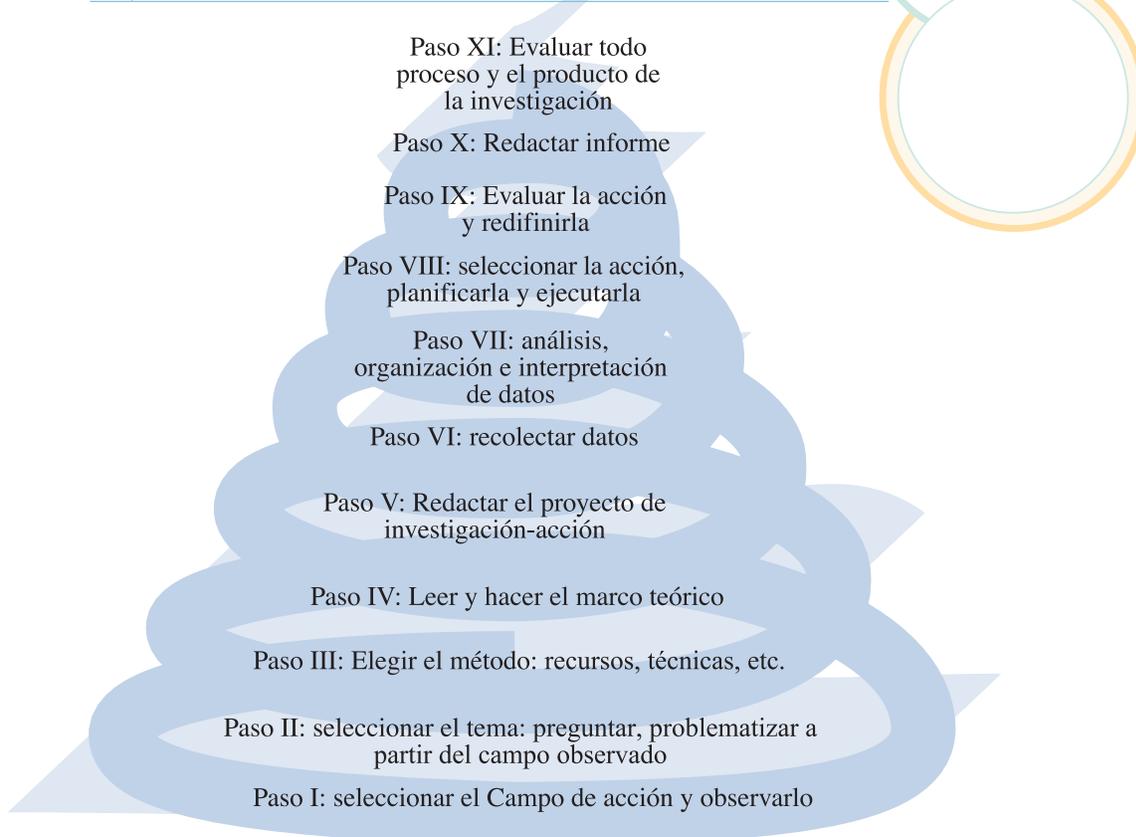
Cuadro de prioridades para quienes no tengan todas las sesiones disponibles

Si tienes menos tiempo considere que:

- 1º) El trabajo con el cineclub y las músicas pueden ser tareas extra-curriculares
- 2º) La lectura de las cartas y de los capítulos de la historia pueden ser manejados en menos tiempo que una sesión para cada una. Pueden leer los textos antes de la sesión y solamente participar de un diálogo que ocupe menos tiempo que todo una sesión
- 3º) Utilices el juego oraculum menos veces de lo que pretendía
- 4º) Revises el trabajo de agenda con menos frecuencia que la que esta sugerida en el libro de los estudiantes
- 5º) Priorice las actividades de maizol que es la parte de la metodología de desarrollo de pensamiento creativo, crítico, ciudadano e investigativo
- 6º) Priorice las actividades del árbol del conocimiento que es la parte de contenidos y conceptos
- 7º) Priorice las actividades del camino del entendimiento que es la parte que sigue con el desarrollo de la capacidad de pensar de los jóvenes y de la concienciación de su proceso de aprendizaje

En el cuadro de investigación-acción que está al final de la página cambiar las informaciones para:

mes	pasos de la espiral de la investigación
4º	Paso I: seleccionar el campo de acción y observarlo Paso II: seleccionar el tema: preguntar, problematizar a partir del campo observado Paso III: Elegir el método: recursos, técnicas, etc.
5º	Paso IV: Leer y hacer el marco teórico Paso V: Redactar el proyecto de investigación-acción
6º	Paso VI: Recolectar datos Paso VII: Análisis, organización e interpretación de datos Paso VIII: Seleccionar la acción, planificarla y ejecutarla Paso IX: Evaluar la acción y redefinirla
7º	Paso X: redactar el informe Paso XI: Evaluar todo el proceso y el producto de la investigación



The background is a solid light green color with a subtle gradient, being lighter in the top-left corner and darker in the bottom-right. Overlaid on this background are several large, overlapping, semi-transparent circles in a slightly darker shade of green. These circles are arranged in a way that they appear to be part of a larger, abstract design, possibly representing a globe or a network of connections. The text "Orientaciones prácticas" is positioned in the lower right quadrant of the image.

**Orientaciones
prácticas**

Ahora tendrás las sesiones distribuidas por capítulos, según el manual de la y el estudiante, con sugerencias metodológicas.

Capítulo 1

¿Qué es este libro?

Objetivo

Presentar la propuesta del trabajo anual y sus materiales.

Sesión

1

- Distribuye la AGENDA DEL JOVEN CIUDADANO INVESTIGADOR y explica su propósito y la utilización diaria.
- Distribuye el manual de los estudiantes "Seminario de jóvenes ciudadanos con criterio" y explica la interacción con los materiales anteriores.
- Brinda información del contenido de dicho libro hasta la

Para esta sesión es fundamental tener a mano todos los materiales que utilizarás durante el año para darlos a conocer con tus estudiantes.

Es valioso que los jóvenes perciban el valor que tienen para el Ministerio de Educación y que reciban los materiales como "regalos", por su importancia como personas. A su vez, es indispensable que comprendan que su país invierte en ellos porque los valora.

A continuación encontrarás algunos datos básicos de los objetivos de cada material.

Material a utilizar

Objetivo

Libro

- Estructurar el proceso de investigación y de creación/construcción del PROYECTO DE VIDA y DE NACIÓN.
- Desarrollar habilidades y competencias de investigación.
- Informar sobre temas clave relativos a: investigación, proyecto de vida y desarrollo de la ciudadanía en la nación.
- Estructurar los pasos del camino de la investigación-acción

Agenda

- Sistematizar la generación de hábitos creativos e investigativos.
- Estimular diariamente el desarrollo de actitudes.
- Ser el diario de investigación-acción

Juego

Oraculum

Observaciones:

este material lo vas a utilizar según tu propio criterio, adecuación al ritmo de las aulas y los temas desarrollados.

- Motivar el autoconocimiento.
- Desarrollar hábitos creativos, mentales y de convivencia.
- Desarrollar habilidades y competencias de investigación.
- Desarrollar actitudes y valores de convivencia (diálogo y hábitos de comunidad)

A continuación encontrarás recomendaciones para conocer las primeras páginas del libro.

Generalidades del título

Con estas consideraciones de fondo, en este año el tema eje que orientará los trabajos de investigación del Curso de Seminario es "Liderazgo Juvenil y Cultura Ciudadana". Con ello, establecemos un vínculo de las acciones educativas con las políticas del Gobierno de Guatemala, que ha declarado el año 2007, como el "Año de la Ciudadanía".

Objetivo de la carta de la autora

La carta explica el fundamento del libro: guiar al joven para que realice conscientemente su proyecto de vida; es indispensable que este mensaje quede claro. Los estudiantes necesitan conocer que es el inicio en el mundo del autoconocimiento y de la comprensión para ser creadores de su propio destino.

Explicación de la página No.14

Esta página explica las sesiones del libro y la inclusión de materiales como: juego y agenda. Es necesario que los jóvenes reconozcan los iconos de cada sesión y su finalidad. Asimismo, que detrás de esas actividades está un planteamiento metodológico reflexivo, dialógico y creativo. Es decir, no son acciones aisladas, sino una metodología integral que pretende incidir en todas sus dimensiones: corporal, emocional, mental, social, interactiva, entre otras.

Capítulo 2

Sueño

En este capítulo, se introduce a los jóvenes al mundo del sueño despierto. Son motivados por medio de diversas actividades de desbloqueo y activación del pensamiento para que reflexionen sobre sus sueños y orienten su vida.

El producto del capítulo es la redacción de:

VISIÓN

MISIÓN

METAS

Sesión No. de página en el Libro de la y **Sugerencias metodológicas**
el estudiante

	17	Carta Pide a un alumno que lea la carta en voz alta y conduzca un pequeño diálogo relacionado sus opiniones. Brinda algunos minutos para que realicen la actividad propuesta en parejas.
	18	Maizol Solicita que realicen las actividades sugeridas sobre este personaje y que expliquen lo que ocurrirá. Es necesario que cuando creas conveniente realices la actividad "llamar a maizol", porque se trata de desbloquear psicofísicamente.
	19	Relajación En el libro del alumno se describen los pasos de relajación y los puedes leer mientras están descansando. Después les pides que describan sus sensaciones, ideas e imágenes. Permite que se coloquen en pequeños grupos para compartir dicha experiencia. A continuación encontrarás otra sugerencia de relajación; la puedes utilizar en otros momentos: 1. Colócate cómodamente y siente tu propia respiración. Respira 20 veces tranquilamente, inhalando por la nariz y exhalando por la boca.

Sesión No. de página en el Libro de la y **Sugerencias metodológicas**
el estudiante

		<p>2. Imagina que te levantas y te diriges hacia la puerta. Afuera hay un campo agradable. Allí, ves el verde de la copa de los árboles. Mira el cielo azul, escucha el canto de las aves y el sonido del viento que estremece las hojas a su paso, siente la brisa recorriendo suavemente tus mejillas, junto al aroma característico del campo. Bajo tus pies ves un camino rojizo arcilloso. Camina con tranquilidad por dicho sendero y a tu lado ves los arbustos con frutos de colores y entre las copas de los árboles, claros de luces del sol; escucha el sonido de las hojas que crujen mientras caminas sobre ellas, siente el agradable calor que emana del propio suelo y siente todas las fragancias que surgen. Sigue caminando cada vez más tranquilo... Mientras continúas por el camino, escucha el sonido de una cascada y ve hacia ella. Mira el lago de agua cristalina, pura y limpia. El sol está calentándote y todo esto hace que estés profundamente relajado disfrutando. Con tus manos toma un poco de agua pura y cristalina y échala sobre tu cabeza. Siente como el líquido cristalino y limpio recorre cada centímetro de tu cuero cabelludo... Continúa echándote agua por las diferentes partes del cuerpo y percibe como estás tranquilo disfrutando cada vez más... Entra al lago y recibe las aguas de la cascada que te dejan cada vez más tranquilo y relajado. Siéntete parte de la naturaleza y percibe la fluidez de la energía del agua dentro y fuera de ti.</p> <p>3. Sal del lago y siente el sol caliente en tu cuerpo. Regresa disfrutando de la belleza de los árboles, la tierra, el cielo, el aire... Tranquilamente, llega otra vez, al lugar de origen y abre los ojos manteniendo las sensaciones agradables del estado de relajación.</p>
	<p>20</p>	<p>Historia PREGUNTAS DE LOS ESTUDIANTES Después de la lectura del texto, pide a los jóvenes que hagan preguntas sobre lo que más les llamó la atención. Genera un pequeño diálogo con relación a las interrogantes.</p> <p>SOBRE SOÑAR No te olvides de llamar la atención para el comentario que hace Ixmucane' sobre "perder tiempo cuando se sueña". Pregunta a tus estudiantes su opinión al respecto.</p> <p>SOBRE LAS DIFERENCIAS EN UNA SOCIEDAD MULTICULTURAL Dedica tiempo para que en la clase platicuen aspectos relacionados a la pregunta que hace la protagonista al final del texto. Es importante que los jóvenes piensen sobre qué es lo que puede unir a la gente tan diferente que vive en Guatemala. Este cuestionamiento es valioso para quien vive en una sociedad multicultural como la guatemalteca.</p>

Sesión No. de página en el Libro de la y el estudiante **Sugerencias metodológicas**



21

SOBRE COMUNIDADES DE DIÁLOGO

Dedica esta sesión a escuchar a tus alumnos y a conocer el tipo de ideas y formas de pensamiento que manifiestan. Es el momento idóneo para decirles que juntos formarán una Comunidad de Diálogo. Analiza con ellos el tipo de reglas para transformar la clase en una comunidad así. Toma en cuenta:

Las comunidades de diálogo son espacios donde sus integrantes se sienten seguros para expresar sus vivencias, experiencias, sueños, visiones y proyectos. Todos escuchan y hablan en un ambiente de respeto mutuo y reciprocidad. Es importante que en cada sesión, la comunidad elija a un facilitador del diálogo encargado de organizar las intervenciones. Para que las comunidades funcionen bien, existen algunas actitudes que deben ser cultivadas por todos:

- Considerar aquello que está en la base de la estructura motivacional de los integrantes. Intentar conocer los valores, las creencias, los conocimientos previos a partir de quiénes actúan y lo que piensan.
- Iniciar con la habilidad de escuchar unos a otros. Evita las "lecciones de moral". Se debe procurar conducir la reflexión individual y colectiva sobre todo, lo que se dice, sin prejuicios. Cuando se investiga, se sueña, se imagina, se crea, se buscan nuevas salidas; no se juzga precipitadamente nada ni a nadie.
- Comprender los sentimientos como puertas hacia el mundo exterior y por ende, respetar y considerar los sentimientos de todos, sin reforzar aquellos que pueden bloquear al grupo, como: el miedo, la envidia, los celos, las disputas por el poder, etc.
- Dar la bienvenida a ideas nuevas, evitar criticar excesivamente, principalmente, en los inicios de cualquier proceso.
- Al no estar de acuerdo, hacerlo refiriéndose a las ideas y no a las personas que las emiten.
- Considera la condición interactiva de todo: existe un otro en nosotros y un nosotros en el otro. La interacción es generadora del fenómeno de la existencia, por ello dialogar es importante.



Actividades Maizol

ACTIVIDADES DE DESBLOQUEO

Esta sesión es para iniciar el proceso de desbloqueo mental. Normalmente, existe un bloqueo mental generalizado por varias razones, lo que hace que los estudiantes no realicen buenas investigaciones, ni generen proyectos nuevos. A su vez, llegan a obstaculizar su propio aprendizaje. Por ello, es importante efectuar diversas actividades para ayudarles en el proceso de lluvia de ideas.

Sesión No. de página en
el Libro de la y **Sugerencias metodológicas**
el estudiante

22

Las dos técnicas sugeridas están relacionadas con desbloqueo mental; a la vez, con el del lenguaje escrito, ya que los estudiantes tendrán que generar proyectos escritos durante el año.

LLUVIA DE IDEAS

La lluvia de ideas es uno de los nombres de la técnica brainstorming. No te olvides de utilizar este recurso varias veces en la sesión, siempre funciona.

Deja a cada grupo un tiempo para la actividad individual, así como, para la puesta en común. Te recuerdo que dicha actividad tiene un tono lúdico y es bueno que los alumnos la disfruten.

ESCRITURA AUTOMÁTICA

Están propuestas dos actividades de escritura automática, una es "secreta"; es importante que así lo sea. Y la otra, puede ser comentada con los compañeros. Esa técnica es valiosa y ayuda a influir en el lenguaje escrito. Para que funcione bien no puede ser "vigilada", ni "corregida". Algunos de los resultados de escritura automática pueden ser "absurdos" y eso es deseable que pase, por lo que no puede ser corregido ni juzgado.

Además, ese texto no tiene ningún compromiso con las reglas ortográficas y/o gramaticales. Así, que dicha técnica es un "calentamiento" nada más. Si quieres pedir que aprovechen las ideas originales, solicita que escriban OTRO texto que utilice elementos resultantes de la escritura automática.

EVALUACIÓN: Las preguntas de Maizol son autoevaluativas, díles que respondan:

¿Has Podido pensar a gusto? ¡Espero que sí!

¿Has descubierto algo nuevo sobre el mundo de los sueños?

Posee siempre una actitud activa y positiva. ¡Es importante!



Actividades Maizol

IMAGINAR VISUALIZAR

Como este capítulo es dedicado a SOÑAR, es importante que los jóvenes ejerciten habilidades de pensamiento. Llama la atención al respecto, es valioso que comprendan el sentido de la actividad. Evidentemente, existen otras formas de desarrollar la imaginación y la capacidad de visualizar de distinta manera a lo planteado en el libro. Recuerda que por ahora, todo es un acercamiento al tema y a la metodología.

Sesión	No. de página en el Libro de la y el estudiante	Sugerencias metodológicas
--------	---	---------------------------

23

Al inicio, cada actividad deberá ser realizada individualmente; busca después las formas idóneas de compartir las experiencias de los jóvenes en parejas o en grupos pequeños. Solamente, al final de cada sesión deberás poner en común dicha actividad con los estudiantes, para garantizar la realización de éstas y buscar entre todos el sentido que tienen.

LOS OPUESTOS

Sigue el mismo procedimiento sugerido para las actividades anteriores: primero individual, después en parejas o en pequeños grupos y por último la puesta común entre todos. Es necesario resaltar que además de aquellas preguntas planteadas en el libro de los estudiantes, debes utilizar otras para efectuar actividades similares. Por ejemplo:

- Representa las cosas invertidas en la mente: hacia atrás, de adentro hacia afuera, de arriba hacia abajo, etc.
- Transforma una idea positiva en negativa o viceversa.
- Cambia la perspectiva: dar la vuelta, alejarse, acercarse mucho, realizar algo distinto; pregunta la opinión a personas ajenas.
- Expresa lo que otros no dicen o lo que no están haciendo.

MANDALA

Para esa clase se necesitarán colores: ceras de color, rotuladores, lápices, acuarelas, etc. Antes de efectuar la mandala que está en el libro, sería bueno que llevarán a cabo otra en una hoja en blanco. Es una actividad individual que después puede ser compartida entre todos.

- Mandala individual en una hoja en blanco
- Compartir en grupos de cinco, las individuales: cada quien explica qué sintió y cómo fue su experiencia.
- Otra mandala individual -ahora en el libro.
- Otra etapa para compartir en grupos de cinco, con distintos integrantes para que convivan con los demás compañeros.

Sesión No. de página en el Libro de la y el estudiante **Sugerencias metodológicas**



24

Historia

Después de la lectura del texto pídeles que formulen preguntas sobre los aspectos que quieran compartir. Platica con tus estudiantes sobre sus cuestionamientos. Añade información sobre el proyecto LA SENDA DE LOS SUEÑOS en 2005/2006: Está integrado por cinco partes.

- LA SIEMBRA DE LOS SUEÑOS: talleres para 1001 jóvenes maestros - agosto de 2005.
- LA VOZ DE LOS SUEÑOS: comunicación de los sueños de los estudiantes por medio de radio, televisión, libro y vídeo.
- LA OFICINA DE LOS SUEÑOS: trabajo de multiplicación - entre septiembre de 2005 y febrero de 2006.
- LA COSECHA DE LOS SUEÑOS: seminario DE JOVEN PARA JOVEN, proyectando el futuro para febrero 2006.
- Sueños de jóvenes ciudadanos: trabajo en la asignatura de seminario.



25

Preguntas

SOBRE LA IMPORTANCIA DE PREGUNTAR

Retoma con tus estudiantes las interrogantes sobre el texto de la HISTORIA. A su vez, debes reforzar la idea que aprender a preguntar es fundamental, ya que éstas son como los motores de aprendizaje y de desarrollo del pensamiento. Además, el cuestionar es uno de los actos mentales indispensables para realizar una buena investigación. Un proceso de investigación exitoso inicia con el correcto planteamiento de las preguntas.

Sesión	No. de página en el Libro de la y el estudiante	Sugerencias metodológicas
		<p>SOBRE LA ACTIVIDAD DE LEONARDO DA VINCI Para realizar esta actividad recuerda a los alumnos que se llevará a cabo por medio de tormenta de ideas, por ello, no se deben olvidar las reglas de dicha técnica. Después de efectuarlo individualmente, genera espacios para que compartan las preguntas con sus compañeros.</p> <p>SOBRE LAS PREGUNTAS Y EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO En esta sección están sugeridas algunas preguntas que los jóvenes están invitados a utilizar en los momentos de diálogo con sus compañeros. Si todos las usan, unos ayudarán a estimular el desarrollo del pensamiento de otros.</p>
	<p>26</p>	<p>Cineclub En las páginas 26, 27, 28 y 29 están los datos relevantes del director y la película en cuestión. Inicialmente, lee junto a tus estudiantes sólo la información del director y después la de la película para enfatizar en el diálogo relacionado a ésta, lo que ayudará a que los jóvenes puedan ser originales en sus aportaciones.</p> <p>Conduce la realización de las actividades sugeridas en el libro del alumno de forma dialógica.</p>
	<p>31</p>	<p>El árbol del conocimiento Es el momento en que los jóvenes comprendan que la palabra SUEÑO, aquí significa parte importante de su proyecto de vida: VISIÓN, MISIÓN, METAS.</p> <p>Empieza con la lectura de los conceptos, después pide que realicen las actividades propuestas individualmente, luego deben compartir con algún compañero. Después, lee de nuevo los conceptos y solicita que verifiquen si, los han utilizado bien.</p>

Sesión	No. de página en el Libro de la y el estudiante	Sugerencias metodológicas
	33	Agenda Para realizar la actividad de síntesis cada alumno tendrá que tener su agenda en la clase. Asimismo, puede ser una buena oportunidad para que los conozcas mejor. Solicita que efectúen dicha actividad individualmente y luego que compartan en parejas.
	33	Música Seguramente tienes el CD de música generado, especialmente, para el Año de la Paz. Necesitarás un equipo de música y el CD para que realicen las actividades propuestas.
	34	Camino del entendimiento Esta es una etapa metacognitiva, es importante en el proceso de aprendizaje de tus estudiantes. Es el momento de entender lo que han estado haciendo. Solicita que efectúen individualmente las actividades de la página 34. Al final, realiza una puesta en común.

Capítulo 3

Del sueño al proyecto

Este capítulo refiere la transformación del sueño en proyecto. Las actividades buscan ayudar a los jóvenes para que estructuren y clarifiquen sus ideas. Guía su imaginación hacia el objetivo del proyecto de vida establecido en el capítulo No.4. Lo que se espera como resultado, es la estructura del proyecto de vida a nivel general.

CRONOGRAMA

SESIÓN No.12	SESIÓN No.13	SESIÓN No.14	SESIÓN No.15	SESIÓN No.16	SESIÓN No. 17
Carta	Árbol del conocimiento	Historia		Cineclub Película (Ed Wood)	Camino del entendimiento

Sesión No. de página en el Libro de la y el estudiante **Sugerencias metodológicas**

	37	<p>Carta</p> <p>Después de la lectura del texto pídeles que formulen preguntas sobre los aspectos en los que quieran profundizar. Establece una conversación para relacionar sus cuestionantes.</p>
	38	<p>Árbol del conocimiento y actividades de Maizol</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las dos secciones están dedicadas al MAPA MENTAL. • Leer la sección que explica la técnica. • Realizar individualmente la actividad de la página 36. • Compartir en grupos de cinco los mapas mentales individuales. • Generar un mapa mental por grupo a partir de los mapas individuales. • Pega sobre la pared los mapas mentales colectivos en forma de mural. • Platicar de lo mapas mentales de los estudiantes de tu clase.
	40	

Sesión No. de página en
el Libro de la y **Sugerencias metodológicas**
el estudiante

		<p>Árbol del conocimiento y actividades de Maizol</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terminar la actividad de la clase anterior.
	<p>41</p>	<p>Historia</p> <p>Después de la lectura del texto, solicita que formulen preguntas sobre los aspectos que quieren conocer. Dirige el diálogo relacionando sus interrogantes.</p>
	<p>42</p>	<p>Actividades de Maizol</p> <p>Inicia con la lectura en esta página. Si no conoces el cuento de la lechera, a continuación te explicamos para que puedas contarles a tus alumnos:</p> <p>Hace mucho tiempo, en una granja rodeada de animales, vivía la joven Elisa. Una mañana de verano se despertó antes de lo acostumbrado.</p> <p>¡Felicidades, Elisa! (le dijo su madre). Espero que hoy las vacas den mucha leche porque luego irás a venderla al pueblo y todo el dinero que te den por ella será para ti. Ese será mi regalo de cumpleaños.</p> <p>¡Aquello sí que era una sorpresa! ¡Con razón pensaba Elisa que algo bueno iba a pasarle! Ella que nunca</p> <p>había tenido dinero, iba a ser la dueña de todo lo que le dieran por la leche. ¡Y por si fuera poco, parecía que las vacas también se habían puesto de acuerdo en felicitarla, porque aquel día daban más leche que nunca!</p> <p>Cuando tuvo un cántaro, grande y lleno, se puso en camino. Había empezado a calcular lo que le darían por la leche cuando oyó un carro. En él iba Lucía hacia el pueblo para vender sus verduras.</p> <p>-¿Quieres venir conmigo en el carro? (le preguntó. - Muchas gracias, pero no subo porque con los baches la leche puede salirse y hoy lo que gane será para mí.</p> <p>¡Vaya suerte! (exclamó Lucía). Seguro que ya sabes en lo que te lo vas a gastar. Cuando se fue Lucía, Elisa se puso a pensar en las cosas que podría comprarse con aquel dinero. Ya sé lo que voy a comprar: ¡una cesta llena de huevos! Esperaré a que salgan los pollitos, los cuidaré y alimentaré muy bien, y cuando crezcan se convertirán en hermosos gallos y gallinas. Elisa se imaginaba las gallinas crecidas y hermosas; siguió pensando qué haría después.</p> <p>- Entonces iré a venderlos al mercado y con el dinero que gane compraré un cedito, le daré muy bien de comer y todos desearán comprarlo, así cuando lo venda, con el dinero que saque, me compraré una ternera que dé mucha leche. ¡Qué maravilla! Será como si todos los días fuera mi cumpleaños o tuviera dinero para gastar.</p>

Sesión No. de página en
el Libro de la y **Sugerencias metodológicas**
el estudiante

		<p>Ya se imaginaba vendiendo su leche en el mercado y comprándose vestidos, zapatos y otras cosas. Estaba tan contenta con sus fantasías que tropezó, sin darse cuenta, con una rama que había en el suelo y el cántaro se rompió.</p> <p>-¡Adiós a mis pollitos, a mis gallinas, a mi cerdito y a mi ternera! ¡Adiós a mis sueños de tener una granja! No sólo he perdido la leche sino que el cántaro se rompió. ¿Qué le voy a decir a mi madre? ¡Está bien que me pase esto por ser tan fantasiosa!</p> <p>Y así es como acaba el cuento de la lechera. Sin embargo, cuando regresó a la granja le contó a su madre lo que había pasado. Era una madre muy comprensiva y le habló así:</p> <p>- No te preocupes, hija, cuando tenía tu edad era igual de fantasiosa que tú, pero gracias a eso empecé con negocios parecidos a los que te imaginabas y al final, logré tener esta granja. La imaginación es buena si se acompaña de un poco de cuidado con lo que haces.</p> <p>Elisa aprendió mucho ese día y a partir de entonces, tuvo cuidado cuando su madre la mandaba al mercado.</p> <p><i>Fuente: Adaptación de la fábula de La fontaine. (Http://www.bme.es)</i> <i>Nota: las siguientes actividades deben ser individuales, pero marcadas por ti, ya que deberás leer las consignas con ritmo común. Al final, pide que se efectúe una puesta en común.</i></p>
	<p>43</p>	<p>Juego Oraculum</p> <p>La guía la encuentras en el juego. Recuerda que deberán formar grupos de cuatro y que el juego puede seguirse en la próxima clase dedicada a él. No se tiene que acabar sólo porque terminó el tiempo de la asignatura. Deben anotar cómo quedó. Es una herramienta interesante para el autoconocimiento; aprovecha la oportunidad para conocer un poco más de tus estudiantes.</p>
		<p>Cineclub</p> <p>En la página 46 están los datos relevantes del director y la película en cuestión. Inicialmente, lee junto a tus estudiantes sólo la información del director y después la de la película para enfatizar en el diálogo relacionado a ésta, lo que ayudará a que los jóvenes puedan ser originales en sus aportaciones. Conduce la realización de las actividades sugeridas en el libro del alumno de forma dialógica.</p>
	<p>44</p>	<p>Camino del entendimiento</p> <p>Esa es una etapa metacognitiva, es importante en el proceso de aprendizaje de tus estudiantes. Es el momento de entender lo que han estado haciendo. Solicita que efectúen individualmente las actividades de la página 44. Al final, realiza una puesta en común.</p>

Capítulo 4

Proyecto de vida

Este capítulo es el central del libro porque estructura todo lo que se "preparó" durante los capítulos anteriores, además es el eje que agrupa lo venidero. Es decir, al inicio, se desarrollaron aspectos que serán utilizados en la elaboración del PROYECTO DE VIDA. Eran capítulos introductorios que presentaron aspectos metodológicos de la mente y de la psique, así como de la dotación de herramientas.

Del proyecto de vida se generará el PROYECTO DE INVESTIGACIÓN. Es fundamental que se comprenda que el SENTIDO de la investigación está en el proyecto de vida. Es decir, que los alumnos tendrán que partir de sus proyectos de vida para efectuar dicha investigación, ya que es conforme sus intereses individuales y personales. Evidentemente, el proyecto de investigación es grupal. Es importante que se agrupen, sin olvidar que se tienen proyectos de vida individuales.

El resultado es la redacción del PROYECTO DE VIDA. En los capítulos anteriores se redactó: visión, misión y metas. Ahora, se explicarán los valores y el desarrollo de estrategias a corto, mediano y largo plazo. Sin embargo, proyectar la propia vida no es una actividad aislada, sino se efectuará junto a las de autoconocimiento y autoestima.

Están pensadas para que los jóvenes realicen un trabajo serio, como lo es: el pensar su propia vida; de forma divertida, creativa y amena.

¡Disfruta tú también!

Sesión	No. de página en el Libro de la y el estudiante	Sugerencias metodológicas
--------	---	---------------------------



47

Carta

La carta trae ciertas claves que serán desarrolladas después en las actividades de MAIZOL: son de autoconocimiento, imaginación, fantasía y proyecto de vida; por ello, es importante que comprendan el contenido de ésta. Pide que algún estudiante lea, luego establece un diálogo relacionado con los aspectos de mayor interés para ellos. Después, cada uno deberá escribir una carta de respuesta a la autora. Dicha respuesta deberá ser colocada en el sitio electrónico: www.suenoguate.blogspot.com

Sesión No. de página en
el Libro de la y **Sugerencias metodológicas**
el estudiante



48

Maizol

La actividad que está en la página 48 deberá efectuarse en cartulinas para generar carteles que se puedan colgar en las paredes de la escuela. Además, podrán ser colgados en el sitio electrónico. Resulta valioso que se manejen las dos perspectivas de tiempo y la comparación entre ellas. Por ello, veamos generalidades del Calendario Tzol'kin.

CALENDARIO TZOL'KIN

Seguramente, sabes mucho más sobre este tema, por lo que no tengo que añadir mayor información, solamente recordarte que:

El Tzol'kin es un calendario sagrado maya, en el que elegían los días propicios para sembrar o cosechar; así mismo, nombraban a sus habitantes y realizaban rituales, entre otros usos. Este calendario posee 260 días, por lo que no es un calendario solar, sino un manual de tiempo que combina patrones que rigen la vida. Y son los nawales: Imix, Ik, Akbal, Kan, Chikchan, Kimi, Manik, Lamat, Muluk, Ok, Chuwen, Eb, Ben, Ix, Men Kib, Kaban, Etnab, Kawak, Ahau.



49

Árbol del conocimiento

Los temas centrales son el autoconocimiento y la autoestima. Es importante que los alumnos lean las instrucciones y que después realicen individualmente lo que se les solicita. Asimismo, en parejas deberán intercambiar sus listas y ejercicios; debe ser como un sistema autodidacta. Por ejemplo; la palabra autopoiesis es un concepto nuevo en el ámbito científico y para conocer más de él necesitamos mayor información, por ello:

Autopoiesis en las ciencias

El ejemplo más cercano es de sistema autopoietico que es la célula de los tejidos orgánicos, que a través de la interacción con el entorno reproduce sus propios elementos estructurales; el concepto se originó en la biología, de la mano de los científicos chilenos Humberto Maturana y Francisco Varela.

La célula padece cambios constantemente -esto es, no está en equilibrio- y sin embargo, su organización se mantiene estable; la célula absorbe energía y materiales del entorno y los adapta a su propia estructura. Formalmente, un sistema autopoietico se define por estar operacionalmente cerrado, estructuralmente determinado, y autorregulado.

Los seres vivos son sistemas autopoieticos; ciertos autores, de forma notable Niklas Luhmann con relación a la sociología, han utilizado el concepto en otros ámbitos.

Referencias

- Varela, Francisco J.; & Maturana, Humberto R. (1973). De máquinas y seres vivos: una teoría sobre la organización biológica. Santiago de Chile: Editorial Universitaria. Existe edición revisada de 1995, con un prefacio.

Sesión No. de página en el Libro de la y el estudiante **Sugerencias metodológicas**

	<p>51</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Varela, Francisco J.; Maturana, Humberto R.; & Uribe, R. (1974). Autopoiesis: the organization of living systems, its characterization and a model. Biosystems 5 187-196. -el primer artículo que describe, con la terminología contemporánea, el concepto de autopoiesis. • Varela, Francisco J. Autopoiesis y una Biología de la intencionalidad. Enlazado en enero de 2005. • Bastías, Luis E. La Autopoiesis de la Organización. Fundamento teórico para la administración, propuesto desde el paradigma sistema-cibernético. Enlazado en enero de 2005 <p>Y existe documentación extra que se puede descargar.</p> <p>SOBRE LA ACTIVIDAD: (PIENSA QUE ERES UN SISTEMA CREADO Y AUTODETERMINADO) Experimenta pedir a los estudiantes que piensen en diferentes sistemas: sanguíneo, por ejemplo; una vez garantizado que comprenden qué es un sistema y cómo funciona, solicita que realicen la actividad para que se vean a sí mismos, como un sistema que seguirá las propias órdenes (autodeterminado)</p>
		<p>Historia</p> <p>Después de leer la historia, los jóvenes deberán elegir cuál o cuáles de las actividades de los personajes quieren hacer: memorias del inconsciente, de autorretrato o de autoescultura; comentadas por Carlos. Si algún alumno desea más de una o todas, está permitido. Debes dar un plazo para que los alumnos redacten sus memorias y/o autorretratos que coincidan con la sesión 29, porque cuando vuelven a la historia y descubren que los personajes han hecho una exposición de sus trabajos, tal como lo deberán preparar ellos.</p>
		<p>Juego Oraculum</p> <p>Recuerda que deberán formar grupos de cuatro y que el juego puede seguirse en la próxima clase dedicada a él. No se tiene que acabar sólo porque terminó el tiempo de la asignatura. Deben anotar cómo quedó. Es una herramienta interesante para el autoconocimiento; aprovecha la oportunidad para conocer un poco más de tus estudiantes.</p> <p>OBSERVACIÓN IMPORTANTE: Recomienda que todas las clases destinadas al juego en este capítulo sean vistas como una "sección". Es decir, las seis clases deben ser utilizadas para jugar una vez, pero con mayor tiempo para ampliar y profundizar en una sola pregunta sobre aspectos importantes para el tema del PROYECTO DE VIDA. De esta forma, se utilizará mejor el potencial del juego.</p>

Sesión No. de página en el Libro de la y el estudiante **Sugerencias metodológicas**

	<p>53</p>	<p>Maizol Todas las actividades de la página son para que los jóvenes puedan IMAGINAR y FANTASEAR de distintas formas. Es una actividad de desbloqueo y flujo mental. El objetivo es que generen su AUTORRETRATO, así, que tienes que dirigir la actividad para que lleguen a eso. El AUTORRETRATO podrá ser dibujado, pintado o escrito.</p>
	<p>54</p>	<p>Agenda y música Agenda: Cada alumno tendrá que tener su agenda en la clase para realizar esta actividad de síntesis. También puede ser una buena oportunidad para que los conozcas mejor. Pide que realicen la actividad individualmente y que después compartan en parejas. Música: Necesitarás un equipo de música y CD'S para que efectúen las actividades propuestas.</p>
	<p>55</p>	<p>Maizol Pide a los alumnos que cierren los ojos y lee las actividades sugeridas en el libro de ellos. Espacio, aprende a estar consciente de la propia respiración, no siempre es fácil. Tienes que profundizar en el tema de respiración utilizando varias actividades como: conciencia corporal, teatro, yoga, etc.</p>
	<p>56</p>	<p>Juego Oraculum Recuerda que deberán formar grupos de cuatro y que el juego puede seguirse en la próxima clase dedicada a él. No se tiene que acabar sólo porque terminó el tiempo de la asignatura. Deben anotar cómo quedó. Es una herramienta interesante para el autoconocimiento; aprovecha la oportunidad para conocer un poco más de tus estudiantes.</p>

Sesión No. de página en
el Libro de la y **Sugerencias metodológicas**
el estudiante

	<p>57</p>	<p>El árbol del conocimiento</p> <p>Lo más importante de esta sección es que los jóvenes comprendan que deben conocerse en una perspectiva histórica; incluyendo la de los demás. De ahí, el manejo de los conceptos: AUTOBIOGRAFÍA, PROYECTO DE VIDA, AUTOENGAÑO. Para orientar a que realicen la actividad con los demás, resulta valioso proponerles categorías para que comenten sobre ellas. Esto ayuda para que se trabaje con objetividad.</p> <p>Categorías sugeridas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocimientos explícitos e implícitos • Habilidades técnico funcionales • Habilidades cognitivas • Habilidades afectivas • Habilidades interpersonales • Creencias y modelos mentales • Valores éticos • Actitudes
	<p>58</p>	<p>Maizol</p> <p>AUTOBIOGRAFÍA</p> <p>Las cuatro próximas clases serán sobre esta temática. Es importante que los estudiantes realicen las actividades conscientemente. Esta sección es de preparación, por ello, se plantean actividades de flujo: lluvia de ideas y escritura automática. Sin embargo, se amplía en la parte de COMPARACIÓN y de INVESTIGACIÓN.</p>
	<p>59</p>	<p>Historia</p> <p>Solicita a los estudiantes que organicen la exposición de sus autorretratos, autoesculturas y memorias del inconsciente en el establecimiento. Después de leer las historias tienes que proponer que lleven a cabo alguna de las actividades sugeridas y así incluirlas en su autobiografía: obituario, línea de tiempo de autorretratos y/o acceder al sitio electrónico indicado para verificar su fecha de nacimiento en los glifos mayas e investigar su significado.</p>
	<p>60</p>	<p>Maizol</p> <p>INVENTARIOS</p> <p>Es como un repaso de lo que puede ser importante en la vida de los alumnos, hasta ahora. Quizás las actividades de esta sección puedan hacer surgir algún recuerdo difícil o doloroso;</p>

Sesión No. de página en
el Libro de la y **Sugerencias metodológicas**
el estudiante

		por ello, debes estar atento, no olvides que el objetivo es que los estudiantes se conozcan más y que superen sus dificultades.
	61	<p>Maizol METACOGNICIÓN: Es importante que los jóvenes retomen todo lo que han efectuado para extraer los datos relevantes y reestructurar su autobiografía. El trabajo anterior es aporte para este momento de cierre. MUESTRA: Evidentemente, la muestra se realizará después que se efectúen todos los trabajos. Es importante hacerlo porque, además de crear compromiso público; a lo que generalmente ayuda es a que presenten trabajos con mayor calidad, a su vez, es un estímulo a todos aquellos que no están participando directamente de esta actividad. REFLEXIÓN EVALUATIVA: Esta reflexión asegurará a internalizar lo que de verdad fue importante para cada uno de los alumnos a lo largo del proceso. Además, lo que resulta de la internalización ayudará a mejorar el proyecto de vida con base a elementos de calidad.</p>
	62	<p>Juego Oraculum El juego contiene una guía de instrucciones. Recuerda que deberán formar grupos de cuatro y que el juego puede seguirse en la próxima clase dedicada a él. No se tiene que acabar sólo porque terminó el tiempo de la asignatura. Deben anotar cómo quedó. Es una herramienta interesante para el autoconocimiento; aprovecha la oportunidad para conocer un poco más de tus estudiantes.</p>
	63	<p>Maizol LOGOTIPO Los estudiantes tienen que tener presente que están seleccionando la imagen que les representa, así como, su futuro proyecto. Resalta este aspecto. Se tiene programada una clase entera a este aspecto para que lo piensen desde de distintas perspectivas: individualmente y en grupos pequeños.</p>
	64	<p>Maizol PRINCIPALES ÁREAS No permitas que los alumnos sean muy rápidos en la definición de estas áreas. Por lo que, dedicaremos toda una clase. Luís Castañeda en su libro UN PLAN DE VIDA PARA JÓVENES.</p>

Sesión No. de página en
el Libro de la y **Sugerencias metodológicas**
el estudiante

de ediciones PODER, propone algunos aspectos que deben ser contemplados en el plan de vida. Éstos son: espiritual, intelectual, afectivo/emocional, familiar, recreativo, social, corporal, ocupacional y económico. Se recomienda que antes de esta actividad lean algunas páginas relacionadas con la temática en dicho libro o puedes proporcionarles una explicación más amplia. Lo más importante, es que comprendan que las PRINCIPALES ÁREAS son sus PRIORIDADES, es decir, reflejar varios aspectos a cuidar y priorizar en su vida.

VALORES

Es importante que los alumnos realicen bien esta parte, aunque en la próxima sección (ÁRBOL DEL CONOCIMIENTO) lo realizarán de nuevo. No siempre es fácil conectar nuestros valores con lo que priorizamos en la vida y este es el propósito de la actividad.



65

El árbol del conocimiento

VALORES

Después de leer el texto conceptual, pide a los estudiantes que efectúen la actividad propuesta. Conduce un diálogo sobre el tema y sus actividades.



66

Agenda y música

De aquí en adelante esta sección estará destinada a los VALORES, seguramente ayudará a que los alumnos amplíen la comprensión del tema, ya que es complejo.

Agenda: Cada estudiante tendrá que tener su agenda en la clase para realizar esta actividad de síntesis. También puede ser una buena oportunidad para que los conozcas mejor. Pide que realicen la actividad individualmente y que después compartan en parejas.

Música: Necesitarás un equipo de música y CD'S para que efectúen las actividades propuestas. Sería interesante organizar un CONCIERTO en el establecimiento con las parodias creadas por los alumnos. Obviamente, será posible si se tienen en clase estudiantes con habilidades musicales. Es una buena oportunidad para descubrir los talentos.



67

Maizol

OCHO MINI MAPAS MENTALES

El objetivo es pensar en cada área individual y luego generar ideas amplias para elaborar mejor el mapa mental general. Después de la actividad individual, pide a cada uno que compartan sus mapas en parejas.

Esto ayudará a tener otra perspectiva de lo que está realizando. Si tienes tiempo, solicita que cambien de pareja para intercambiar con los demás.

Sesión No. de página en
el Libro de la y **Sugerencias metodológicas**
el estudiante

	<p>68</p>	<p>Juego Oraculum</p> <p>La guía del juego la puedes encontrar en las instrucciones de l mismo. Recuerda que deberán formar grupos de cuatro y que el juego puede seguirse en la próxima clase dedicada a él. No se tiene que acabar sólo porque terminó el tiempo de la asignatura. Deben anotar cómo quedó. Es una herramienta interesante para el autoconocimiento; aprovecha la oportunidad para conocer un poco más de tus estudiantes.</p>
	<p>69</p>	<p>Maizol</p> <p>Está dedicada a la síntesis de la información que se produjo con los ocho mapas mentales. En este momento los alumnos tienen que decidir qué es más importante entre todo lo demás. Como puedes observar, el trabajo con el mapa mental es un movimiento de análisis y síntesis, pensamiento divergente y convergente. Lo que será valioso al momento de generar el proyecto de investigación. Lee la pregunta que está al final de la página y propone una lluvia de ideas para las estrategias de cada área prioritaria. REMARCAR: ESTRATEGIAS son formas de hacer acciones concretas para lograr metas y objetivos claros.</p>
	<p>70</p>	<p>Historia</p> <p>Pide que alguien lea la historia. Luego que se reúnan en pequeños grupos y formulen preguntas sobre aspectos que deseen conversar. Asimismo, solicita que analicen la actitud de cada personaje y verifiquen si se identifican con alguno de ellos. LAGUNAS Pide que efectúen la actividad que está realizando lxmukane´ en el penúltimo párrafo. Les ayudará a conocerse mejor y utilizarán algunos elementos de la historia para su proyecto de vida.</p>
	<p>71</p>	<p>Maizol</p> <p>Cada uno deberá revisar su mapa mental y pensar en su propósito de vida. Después es importante que generes un diálogo entre todos. Las palabras tienen que reflejar lo que de verdad quieren. Esta actividad ayuda a rescatar el VALOR DE LA PALABRA.</p>
	<p>72</p>	<p>El árbol del conocimiento</p> <p>Lee los datos contenidos en la página; pide que investiguen en el periódico y que citen mayor información al respecto. Para generar entre todos un DICCIONARIO DE SOÑADORES GUATEMALTECOS, solicita que consulten varias fuentes, no sólo en libros y periódicos, sino con la familia, entre amigos, en el establecimiento, etc. El objetivo es encontrar ejemplos en personas que lucharon por sus sueños en el país.</p>

Sesión No. de página en
el Libro de la y **Sugerencias metodológicas**
el estudiante

	<p>73</p>	<p>Maizol MAPA DE ESTRATÉGIAS -Las acciones que ayudarán concretamente en la realización del proyecto de vida son las que fundamenta esta actividad. Los alumnos deben estar conscientes de que sus sueños se concretizarán y que el propósito es aprender a pensar estratégicamente.</p>
	<p>74</p>	<p>Historia Es posible que muchos jóvenes se sientan como Ana, por lo que tienes que aprovechar esta sección para brindar la oportunidad de expresión a los que se sienten así. Lo importante radica en observar la forma de superación de bloqueo en el personaje, además de aprender al respecto. Leer después de conversar entre todos, es una buena idea. Diles que intenten realizar las actividades que hizo Ana.</p>
	<p>75</p>	<p>Juego Oraculum Recuerda que deberán formar grupos de cuatro y que el juego puede seguirse en la próxima clase dedicada a él. No se tiene que acabar sólo porque terminó el tiempo de la asignatura. Deben anotar cómo quedó. Es una herramienta interesante para el autoconocimiento; aprovecha la oportunidad para conocer un poco más de tus estudiantes.</p>
	<p>76</p>	<p>Maizol Se debe dedicar tiempo para reflexionar en cuanto a los errores y aceptarlos, ya que de eso se trata la vida y se tiene que permitir el equivocarse y aprender de ello. Solicita que cada uno realice la lluvia de ideas o escritura automática de las propuestas que aparecen al final de la página.</p>
	<p>77</p>	<p>Historia Pide que lean la historia y que analicen las formas del proyecto propuestas. Cada uno deberá pensar en la estructura que tendrá su proyecto. En parejas deberán dialogar respecto al texto y al formato que pretenden realizar. Sería interesante sugerir a los alumnos que lean el libro de SEAN COVEY: Los 7 hábitos de los adolescentes altamente efectivos.</p>

Sesión No. de página en el Libro de la y el estudiante **Sugerencias metodológicas**

	<p>82</p>	<p>Agenda y música Agenda: Para realizar esta actividad de síntesis, cada alumno tendrá que tener su agenda en la clase. A su vez, puede ser una buena oportunidad para que los conozcas mejor. Pide que realicen la actividad individualmente y que después compartan en parejas. Música: Necesitarás un equipo de música y CD'S para que efectúen las actividades propuestas.</p>
	<p>78</p>	<p>Maizol ESQUEMA DEL PROYECTO DE VIDA Se debe generar el esquema que ayudará en la estructura del proyecto de vida. Este es un momento de síntesis del trabajo anterior. Se trata de elaborar lo que tienen pensado.</p>
	<p>84</p>	<p>Juego Oraculum Lee las instrucciones que están dentro del juego. Recuerda que deberán formar grupos de cuatro y que el juego puede seguirse en la próxima clase dedicada a él. No se tiene que acabar sólo porque terminó el tiempo de la asignatura. Deben anotar cómo quedó. Es una herramienta interesante para el autoconocimiento; aprovecha la oportunidad para conocer un poco más de tus estudiantes.</p>
	<p>83</p>	<p>Maizol EVALUACIÓN Es importante que los jóvenes vean rápidamente la autoevaluación de sus proyectos. Al mismo tiempo, deben reflexionar sobre el valor de efectuar una actividad como ésta.</p> <p>Feria de proyectos de vida Es interesante crear estos momentos públicos, porque además de generar mayor compromiso con la calidad del trabajo, también sirven para generar "caldo de cultivo" en la comunidad educativa y familiar. Es importante ampliar día a día la "cultura de proyectos de vida" lo que se logra por medio de acciones como ésta.</p>
	<p>85</p>	<p>Camino del entendimiento Es una etapa metacognitiva importante en el proceso de aprendizaje de tus alumnos. Es el momento de entender lo que has realizado hasta ahora. Pide que efectúen individualmente las actividades de la página 85. Al final plantea una puesta en común.</p>

Capítulo 5

Del proyecto de vida al proyecto de nación

Ese capítulo es un puente entre los capítulos 1, 2 y 3 que trataban de temas más intimistas como lo son la cuestión del sueño personal y del proyecto de vida; y el capítulo 6 que trata de la cuestión del proyecto de investigación-acción.

El objetivo de ese capítulo es ayudar a los estudiantes a percibirse a sí mismos como CIUDADANOS. Durante todas las actividades del capítulo, ellos estarán siendo guiados para desarrollar su identidad cultural y pensar en la forma en que ellos como individuos pueden cooperar con su país.

En este capítulo los estudiantes serán incentivados a PENSAR GLOBALMENTE, planteándose cuál es la Guatemala de sus sueños. Pero a la vez tienen que tener en cuenta los varios ámbitos de actuación de un ciudadano:

- Ordenamiento Fiscal
- Jurídico: Marco Legal
- Educación Vial
- Cultura Tributaria
- Ornato: Limpieza de vías y espacios públicos
- Sufragio: Participación a través del voto
- Derechos y deberes constitucionales
- Equidades: laboral, étnica, social, de género
- Respeto a las diferencias pluriculturales y multilingüísticas

Y la otra cosa fundamental es que quede claro el planteamiento ético de este "ser ciudadano": los valores y las actitudes presentadas. PENSAR UN PROYECTO DE NACIÓN ES UN ACTO CIUDADANO.

El producto del capítulo es el proyecto de nación (trabajo colectivo)

Recordamos que esta es una actividad educativa. Un proyecto de nación "en serio" es algo a ser desarrollado por todos los miembros de la sociedad: gobierno, sociedad civil, instituciones, etc.

El objetivo clave de este capítulo es que los jóvenes comprendan que ellos forman parte de la gente que puede ayudar al país a ser un mejor lugar para vivir en la medida en que lo asumen como ciudadanos activos, participativos, proactivos y propositivos. Lo que los jóvenes tienen que tener presente es que este proyecto servirá de mirada global para las cuestiones que pretenden manejar en su proyecto de investigación-acción. Es el conjunto de los tres proyectos (de vida, de nación y de investigación-acción) que va a generar en los jóvenes un cambio significativo como ciudadanos (mental y actitudinal).

A nivel metodológico no se introduce ninguna técnica nueva diferente de las anteriores. Lo que se propone es una reutilización, en este contenido, de las herramientas ya conocidas.

Sesión No. de página en
el Libro de la y **Sugerencias metodológicas**
el estudiante

	<p>37</p>	<p>Carta</p> <p>Resaltar la importancia de este capítulo para lo que se pretende con ese seminario que es lo de formar jóvenes ciudadanos.</p> <p>Y resaltar la parte de la carta que refuerza la cuestión de ser ciudadano con criterio: este seminario se llama: seminario de jóvenes ciudadanos con criterio. ¿y cómo se forma un criterio? para tener criterio hay que desarrollar la propia capacidad de pensar críticamente, además de realizar variadas actividades de fortalecimiento mental que es lo que estas haciendo desde el inicio de este libro. o sea que ¡ya estás en el camino! pero, en este capítulo tendrás más actividades para fortalecer tu capacidad de pensar de manera criteriosa, razonable</p>
	<p>38</p>	<p>Maizol</p> <p>Resaltar la idea de este “sueño colectivo” que es la motivación para desarrollar una visión ciudadana más amplia, amorosa y entusiasmada. En la realidad se trata de recuperar ideales ciudadanos y la esperanza de que si es posible ayudar en el desarrollo del país. El sueño colectivo es una utopía. Las utopías ayudan a ampliar la visión y a superar las asperezas del “aquí y ahora”.</p>
	<p>40</p>	<p>Historia</p> <p>Llamar la atención para el contraste que aparece en el texto sobre jóvenes de sociedades del bien estar y jóvenes de países en desarrollo. El hecho de tener garantizadas mejores condiciones materiales no necesariamente conduce a una evolución humana. Esta parte de la historia es importante para que se tenga en cuenta que la idea de desarrollo que aparece de fondo es el desarrollo que incluye una buena plataforma ética y un desarrollo en valores humanos también.</p>
	<p>40</p>	<p>Maizol</p> <p>El calentamiento mental que se produce en la primera parte de la actividad es importante para la calidad de la reflexión sobre el sentido de se hacer un proyecto de nación. Y esto es muy importante ya que no se trata de hacer solamente un ejercicio más como estudiante, sino que se trata de pensar globalmente de abrir la mente para pensar su país y el desarrollo posible de sus país.</p> <p>Entender el sentido de esta actividad ayudará en el compromiso del joven como ciudadano.</p>

Sesión No. de página en
el Libro de la y **Sugerencias metodológicas**
el estudiante

 <p>¿Qué es nación?</p>	<p>37</p>	<p>El árbol del conocimiento</p> <p>Reforzar el concepto de nación y la idea de que es una actividad académica, ya que un proyecto de nación en serio es algo mucho más amplio de lo que se propone.</p>
 <p>¿Qué es ciudadanía?</p>	<p>38</p>	<p>El árbol del conocimiento</p> <p>En las paginas ... y ... se trabaja con el concepto de ciudadanía. Es fundamental que los jóvenes no solo entiendan este texto sino que también investiguen en otros textos más sobre este concepto que es suficientemente amplio para generar mucha necesidad e investigación. En el año de 2007, el MINEDUC distribuyó a los maestros asesores de seminario un material llamado MANUAL DEL PROYECTO CIUDADANO. Esta puede ser una buena fuente de información para el maestro.</p> <p>También en el año 2007, el movimiento ciudadano lanzó una colección de libros sobre su metodología de diálogos ciudadanos que pueden ser interesantes fuentes tanto para los jóvenes como para los maestros. Averiguar informaciones en la pagina web del movimiento: www.guateamala.com</p>
 <p>Valores ciudadanos</p>	<p>40</p>	<p>El árbol del conocimiento</p> <p>Además de la lista de valores que se presenta en esta página, es importante ver con los jóvenes que otros valores ellos creen ser importantes para incluir en este apartado.</p> <p>Además, se puede organizar con ellos un MERCADO DE VALORES, donde unos puedan intercambiar sus valores éticos con los valores ciudadanos de los demás. Además de divertido, puede ser muy instructivo una vez que cada joven tendrá que explicar bien porque ha elegido los valores que pretende intercambiar con los demás.</p> <p>Para hacer el MERCADO DE VALORES cada joven tiene un tiempo para escribir en cada papel un valor ciudadano que cree importante. Luego hay un tiempo para que todos se junten en el centro del salón de clase para ir intercambiando valores unos con otros (como en un mercado común).Lo único es que se trata de dialogar con cada uno que se encuentra explicar sus razones y escuchar las de los demás para decidir se intercambia los valores o no. Quien da los valores no los pierde que los ha escrito por valorarlos.</p>

Sesión No. de página en el Libro de la y **Sugerencias metodológicas** el estudiante



Ámbitos de la acción ciudadana

37

El árbol del conocimiento

Solamente recordar que los ámbitos que aparecen en la página NO son los únicos y con los jóvenes se puede listar otros. Lo único es recordar que después en el proyecto de nación tendrán que poner cada ámbito listado y pensar estrategias para las metas a corto, mediano y largo plazo para cada uno de los ámbitos.

Para trabajar el ámbito ciudadano que tiene que ver con la diversidad cultural de Guatemala, hay dos materiales que pueden ser buenas fuentes de investigación:

- 1) En 2007 Prensa Libre, en colaboración con Guate visión lanzó la colección de 22 fascículos bajo el título VOCES ANCESTRALES con el objetivo de difundir la diversidad cultural de Guatemala. Cada fascículo trata de una comunidad lingüística: su historia, n° de hablantes, área geográfica, departamentos y municipios, límites lingüísticos, visión de mundo y de vida, festividades, indumentaria, artes y artesanías, gastronomía, vivienda, ocupación, economía, además de algunas palabras y frases en español y en el idioma de lo cual trata el fascículo.
- 2) Prensa Libre con el apoyo de Bancafe ha publicado otra colección de fascículos llamada GUATEMALA MULTICULTURAL destinada a ser un material de apoyo en el aula. Propone temas mas generales como "Culturas vivas" (fascículo 1), "Las creencias en Guatemala" (fascículo 6), "Pueblos mestizos" (fascículo 9), "Arte maya contemporaneo" (fascículo 16), entre otros.



38

Maizol

En esta pagina esta el formato del proyecto de nación que podrá contener otros ítems ADEMÁS de los que aparecen en la página.



40

Maizol

Pedir a los jóvenes que monten un mapa mental a su manera para organizar las estrategias para las metas a corto, mediano y largo plazo para cada uno de los ámbitos de acción ciudadana.

Y, recordar que no se trata de hacer un trabajo extenso lleno de palabras

Es importante que los jóvenes no solamente cumplan con la obligatoriedad de hacer el trabajo, sino que también es fundamental reflexionar y evaluar la experiencia de pensar globalmente en su país en compañía de los demás.

También sera interesante realizar la FERIA DE PROYECTOS DE NACIÓN porque es una oportunidad de sensibilizar la comunidad educativa, la familia y los propios jóvenes que se sienten valorados por ello.

Sesión No. de página en el Libro de la y Sugerecias metodológicas el estudiante

		La sugerencia de leer el Plan Nacional de Desarrollo Cultural vale la pena tenerlo en cuneta ya que hay mas de un documento y algunos son más accesibles a los jóvenes.
	38	<p>Cineclub</p> <p>Evidentemente las películas sugeridas en el cineclub son PROVOCADORAS de reflexión. Toda y cualquier actitud de sus protagonistas es material de análisis crítica y no necesariamente modelos e actitud a seguir. La función del cineclub es potenciar el pensamiento crítico y no hacer adoctrinamiento moral, por esto no siempre se pone modelos de acción “políticamente correctos”. Al revés en la película La Playa, por ejemplo hay comportamientos de jóvenes muy cuestionables y es exactamente por esto que se propone la película. Se trata de provocar la reflexión sobre estas actitudes autodestructivas y destructivas. Y, a partir de este análisis crítico llegar a un nivel de conciencia mas desarrollado.</p>
	40	<p>Agenda y música</p> <p>Hacer el monitoreo de la agenda en el aula es muy importante ya que ella es una herramienta importante para el cambio de actitud y de hábitos.</p> <p>Es importante no olvidar que utilizar la música como recurso didáctico tiene como finalidad mantener la motivación de los jóvenes en alta a la vez que se hace con ellos una reflexión sobre la cultura.</p>
	40	<p>Camino del entendimiento</p> <p>Este ejercicio metacognitivo es fundamental para que los jóvenes se hagan concientes de lo que están aprendiendo tanto con el proyecto de vida como con el proyecto de nación. Vale la pena que tengan claro lo que se esta produciendo tanto a nivel individual como a nivel colectivo.</p>

Capítulo 6

Del proyecto de investigación a la acción

Mientras en el capítulo anterior los jóvenes aprendieron a **pensar globalmente**, en este capítulo ellos aprenden a **actuar localmente** a través de la metodología científica de la investigación-acción. lo cual no es cualquier acción la que van a practicar los jóvenes, sino una acción más rigurosa y basada en datos, hechos y en un conocimiento más reflexionado y elaborado..

el capítulo trata de la metodología de investigación-acción trabajada desde la perspectiva de los varios procesos de su proceso caracterizado por la espiral de la investigación que se reproduce a seguir. Dominar cada paso y conducir el proceso de investigación -acción que harán los estudiantes es tarea del maestro.

El producto esperado de este capítulo es el informe de la investigación.

Paso XI: Evaluar todo
proceso y el producto de
la investigación

Paso X: Redactar informe

Paso IX: Evaluar la acción
y redefinirla

Paso VIII: seleccionar la acción,
planificarla y ejecutarla

Paso VII: análisis,
organización e interpretación
de datos

Paso VI: recolectar datos

Paso V: Redactar el proyecto de
investigación-acción

Paso IV: Leer y hacer el marco teórico

Paso III: Elegir el método: recursos, técnicas, etc.

Paso II: seleccionar el tema: preguntar, problematizar a
partir del campo observado

Paso I: seleccionar el Campo de acción y observarlo

Sesión No. de página en el Libro de la y **Sugerencias metodológicas** el estudiante

	<p>37</p>	<p>Carta Como suele pasar las cartas introducen los temas de cada capítulo. Destacar la relación entre el proyecto de nación y el proyecto de investigación-acción, el papel importante de la agenda a partir de este momento, la idea de que ellos está sendo trabajados como sujetos investigadores desde el 1º momento y que la acción que van a emprender NO es una acción cualquiera, sino científica, sistematizada, pensada, con conocimiento.</p>
	<p>38</p>	<p>Historia Este capítulo de la historia da pautas para el trabajo en la comunidad e investigación. Explorar esto!</p>
	<p>40</p>	<p>Cineclub Existen varias películas de ciencia ficción y de acción social que pueden ser utilizadas además de las que están sugeridas. La idea es trabajar el pensamiento crítico con relación al papel de la ciencia que es fundamental pero que no es libre de errores y debilidades.</p>
 <p>¿Qué es investigar? ¿Porqué investigar? Tipos de investigación</p>	<p>37</p>	<p>El árbol del conocimiento Estos temas son los conceptos básicos para empezar a entrar en el tema de la investigación en general. Puede ser una introducción a la temática central que es la espiral del proceso de investigación-acción que vienen en seguida.</p>
 <p>Proceso de investigación.</p>	<p>38</p>	<p>El árbol del conocimiento Digamos que este es el núcleo central de este capítulo es IMPORTANTISIMO entender la espiral del proceso de investigación-acción porque es la estructura del método que van a seguir a partir de este momento. Hay que gastar el tiempo que sea necesario para que este bien entendido cada paso.</p>
	<p>40</p>	<p>Maizol Una investigación-acción empieza por el campo en el cual se va actuar. Es MUY IMPORTANTE conocerlo ANTES de problematizarlo, hacerse preguntas y razonar hipotéticamente. Esto porque NO SE TRATA de ir al campo para comprobar o no nuestras hipótesis. Se trata de conocer el campo, identificar sus debilidades y planearse posibles soluciones (hipótesis) para estos problemas (debilidades).</p>
		<p>Maizol Una vez reconocido el campo e identificados sus puntos débiles, hay que problematizarlos. Problematizar algo es transformarlo en cuestión, en pregunta, en algo que genere la búsqueda de soluciones. Para algunas personas este paso es lo mismo que formular hipótesis y de alguna manera si lo es.</p>

Sesión No. de página en el Libro de la y **Sugerencias metodológicas**
el estudiante

		Lo único es que es dentro de este paradigma y no de otro que parte de las hipótesis para “forzar la realidad a adecuarse a ellas”. Este paso es MUY IMPORTANTE porque se trata de encontrar el “motor de la investigación”, lo que la justifica.
 elegir el método, recursos, técnicas, etc.	37	El árbol del conocimiento Una vez definido el campo y los “problemas/preguntas/hipótesis” a investigar, es importante definir las estrategias, las técnicas y las herramientas que se utilizará para la colecta de datos. Evidentemente no hace falta utilizar todo lo que se presenta en el manual de los estudiantes. Cada comunidad de investigación según las características del campo y de lo que pretenden investigar elegirá lo que sea más adecuado.
	38	Este es un momento de conocer todo esta parte más teórica par tomas decisiones con más información. El maestro puede ampliar las informaciones ofrecidas en este apartado desde que no confunda a los jóvenes con el exceso de informaciones. Hay que recordar que nuestra tarea es hacer con que el joven se convierta en un sujeto investigador, que desarrolle sus habilidades y competencias investigativas y que viva una experiencia de aprendizaje que sea significativa. No se trata de dar toda la teoría de la metodología científica en esta etapa escolar. Esta tarea es competencia de las universidades. En resumen: la información ofrecida ebe atender al criterio de la utilidad para el proyecto que ellos irán desarrollar.
 leer / hacer marco teórico	40	El árbol del conocimiento Una vez definido el campo, lo que se va a investigar y como se va a colectar los datos, hay que hacer el marco teórico y para esto hace falta leer. Leer sobre los temas involucrados en el campo, en su problematizacion y en las posibilidades de soluciones (hipótesis), leer sobre metodología de la investigación, leer sobre todo aquello que tenga conexión con el proyecto de investigación-acción que empieza a delinearse con más firmeza. Para que no haya solamente un “pegar y colar”, es fundamental que los jóvenes consideren las informaciones de su manual a respeto del tema.
		Agenda La trea principal ahora es que el joven entienda el papel y el valor de un DIARIO DE INVESTIGACIÓN en la investigación-acción. Se trata de una herramienta central en esta metodología. Se hace falta, que investiguen más sobre el tema de este diario para ampliar las informaciones de su manual.
		Maizol En este apartado aparece el formato del proyecto de investigación-acción que tienen que montar. De hecho ya habían empleado a hacer cada una de las partes que ahora se juntan para formar el proyecto.

Sesión No. de página en el Libro de la y el estudiante **Sugerencias metodológicas**

		Evidentemente existen otros tipos de formato de proyectos de investigación-acción y se puede incluir otros ítems además de aquellos que están listados.
	38	Camino del entendimiento Este camino de entendimiento es para provocar una conciencia sobre esta primera fase de elaboración del proyecto de investigación-acción. Esto porque a partir de ahora los jóvenes ya irán al campo y cambiará mucho el tipo de trabajo que venían haciendo hasta entonces. Por esto lo mejor es que vayan muy ubicados y con conciencia de su papel como jóvenes ciudadanos investigadores.
	40 empezando a actuar y recolectar datos	El árbol del conocimiento Llegar al campo puede ser muy abrumador para algunos jóvenes y muy estimulante para otros. El maestro en esta etapa tiene que estar muy conciente de su papel de monitor del trabajo de los jóvenes, de tutor de sus acciones y prepararse para dar las retroalimentaciones adecuadas.
	37 consideraciones éticas	Camino del entendimiento Este camino del entendimiento es un "auto en el camino" para considerar los aspectos éticos importantes que hay que considerar en una investigación.
	37 análisis organización e interpretación de datos	El árbol del conocimiento Analizar, organizar e interpretar datos es una etapa fundamental y difícil de llevar a cabo con objetividad. Es muy importante que tomen su tiempo para hacerlo de buena manera.
	38	Agenda Esta parte de la agenda se suma a la observación anterior, ya que la misma es una fuente de datos que se va a contrastar con los demás.
	40 selección de la acción planificación y ejecución	Maizol Solamente en este punto que se actúa, es por esto que esta acción NO es una acción cualquiera sino una acción pensada de manera sistemática y a partir de una metodología científica.
	40 evaluar la acción y redefinirla	Maizol Como la investigación-acción es un ciclo de planificación, acción, observación y reflexión. Es importante que se evalúe la acción y se averigüe si hay que redefinirla y/o actuar de otra manera.

Sesión No. de página en el Libro de la y **Sugerencias metodológicas**
el estudiante

	<p>37 redacción del informe</p>	<p>El árbol del conocimiento Llamar la atención de los jóvenes para que consideren cada una de las observaciones que se hace sobre la redacción del informe. Redactar un informe de investigación-acción no es fácil y muchos no son capaces de trasladar al papel toda la riqueza del proceso vivido. Pero... forma parte de esta excelencia académica que queremos lograr que ellos se esfuerzen para que el informe gane también en calidad.</p>
	<p>38 formato del informe</p>	<p>El árbol del conocimiento Lo que se sugiere en el libro es lo que se espera que se cumpla no solo académicamente sino también para el Premio Nacional de Excelencia. Existen otros formatos para hacer informes de investigación-acción pero este fue el elegido para este programa. Se puede añadir otros elementos, pero no quitar los que se propone, son básicos.</p>
	<p>38 evaluación</p>	<p>El árbol del conocimiento Hay varias maneras de evaluar dentro de este programa y este es el momento de hacerse conciente de ellos.</p>
	<p>40</p>	<p>Historia Este capítulo de la historia pretende cerrar el ciclo de todo el trabajo emprendido desde el inicio del año. Será un buen recurso para que ellos piensen sobre su propia experiencia.</p>
		<p>Camino del entendimiento Este es un momento reflexivo importante para cosechar que quedo de este año tan intenso y tan lleno de proyectos y de retos.</p>

Capítulo 7

Volver a soñar

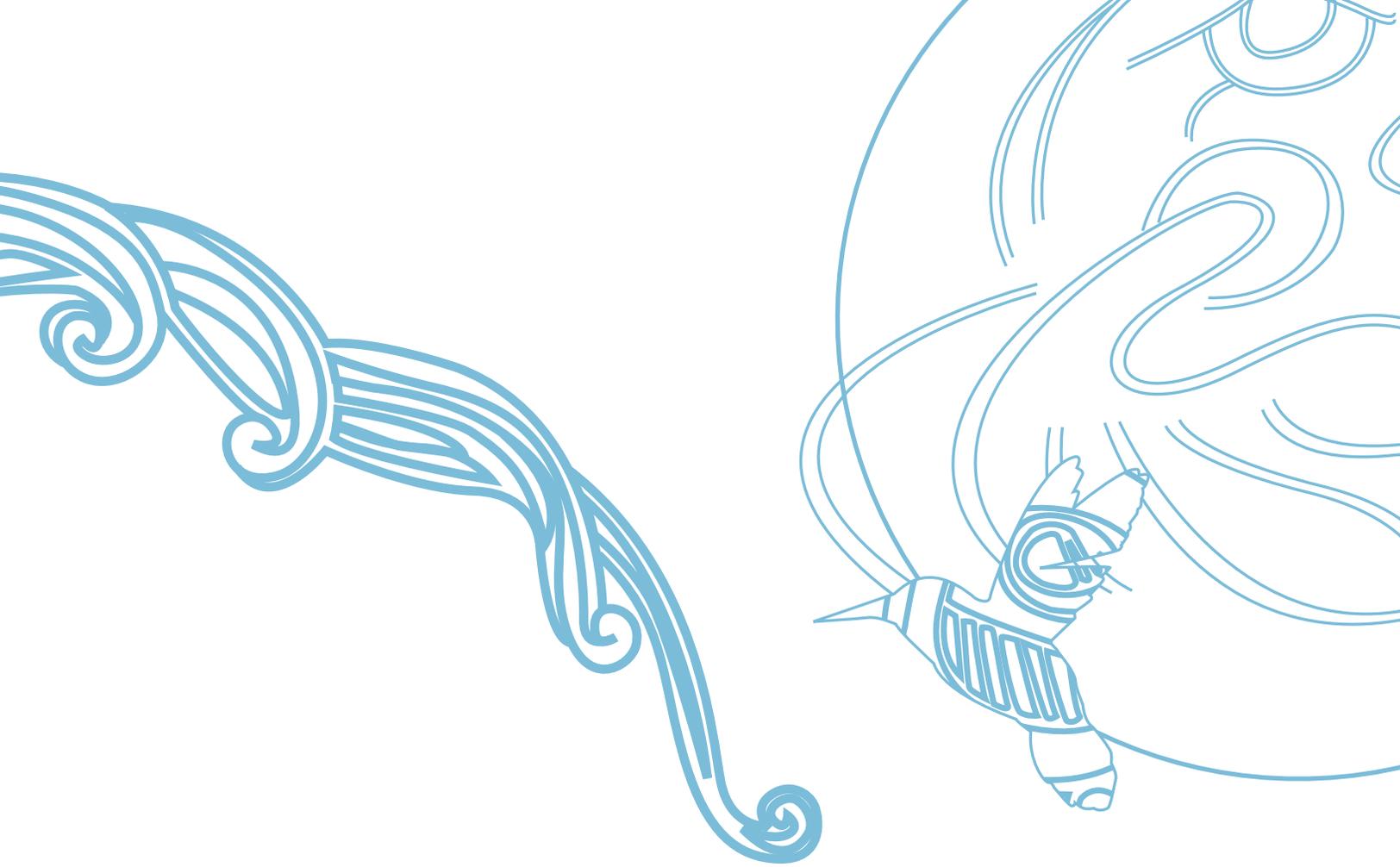
Este capítulo pretende recordar la importancia de volver a plantearse nuevas metas una vez concluido un ciclo y concretado los objetivos propuestos.

El producto del capítulo es una reflexión sobre la importancia de seguir desarrollando la capacidad de pensar de uno mismo mientras siga vivo.

Sesión No. de página en el Libro de la y el estudiante **Sugerencias metodológicas**

	37	Carta Un buena sugerión es después de leer la carta de la autora, escribir cartas unos a otros contando sus aventuras durante el año y sus aprendizajes con los proyectos de vida, de nación y de investigación-acción.
	38	Maizol Se trata de las habilidades de investigación. Este es un buen momento para retornar a la parte ya trabajada con ellos sobre COMO SE FORMA UN CRITERIO y sobre las habilidades de pensamiento trabajadas anteriormente. Y que tengan presente que se trata de seguir estimulando su mente para que ella les conduzca a buen puerto en la vida.

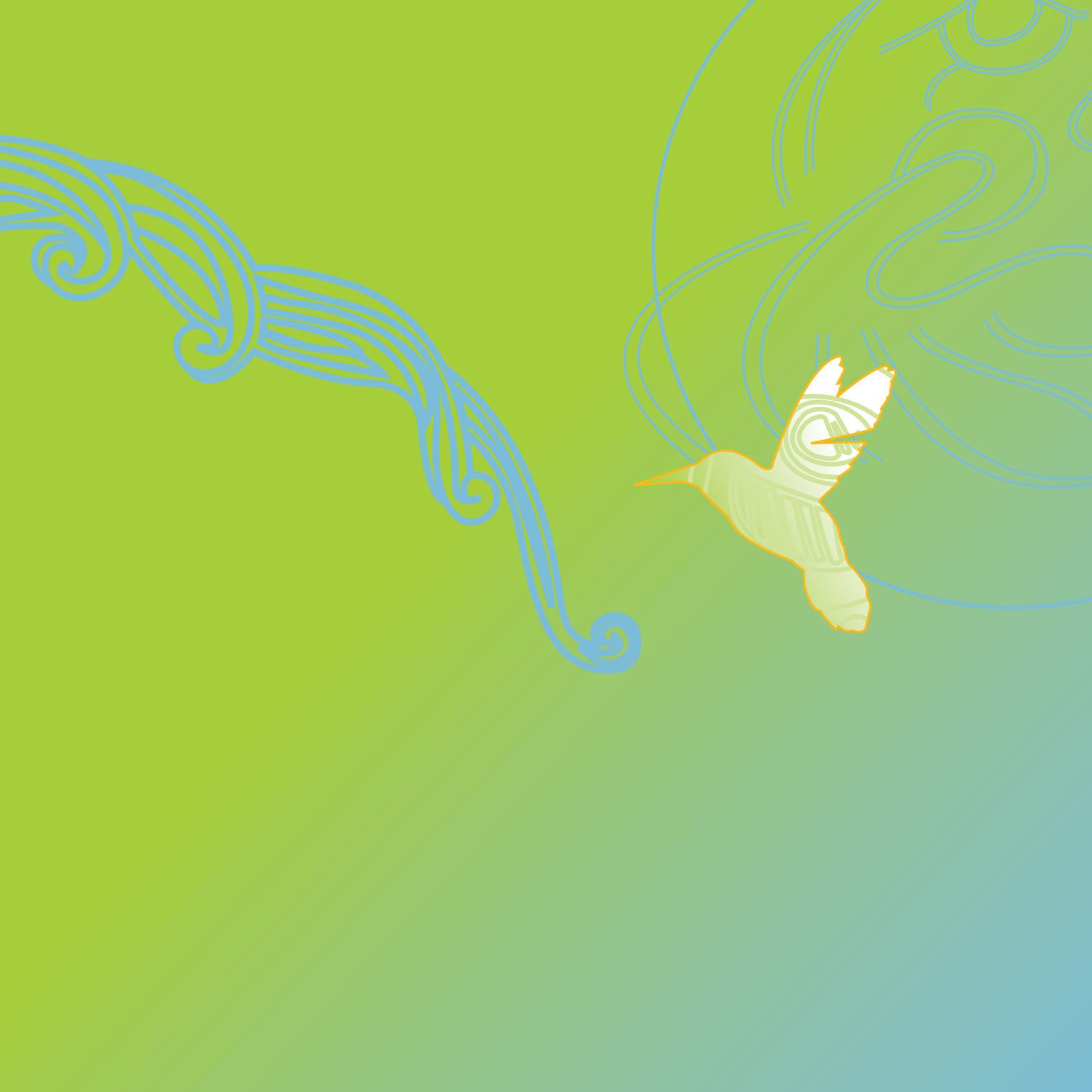
Como ha sido un año tan intenso, celebre con sus estudiantes los logros alcanzados. Seguramente todos vosotros han trabajado mucho y merecen ser reconocidos por ello.





2^a parte: operativa

Cronograma y distribución
de aulas
Orientaciones prácticas



Notas:



Cronograma y distribución de 84 secciones

Observe el siguiente cuadro:

Meses	1er. mes	2do. mes	3er. mes	4to. mes	5to. mes	6to. mes	7mo. mes
Sesiones	12	12	12	12	12	12	12
Capítulos	1, 2, 3	4	5	6	6	6	6 y 7
Temas	Sueño Proyecto de vida	Proyecto de vida	Proyecto de nación	Proyecto de investigación -acción	Proyecto de investigación -acción	Proyecto de investigación -acción	Proyecto de investigación -acción

En él se puede averiguar una propuesta de distribución de tiempo y de contenidos que se define por un total de:

24 sesiones para la parte de sueño y proyecto de vida son igual a 28,5% del tiempo total

12 sesiones para la parte de proyecto de nación son igual a 14,2% del tiempo total

48 sesiones para el proyecto de investigación-acción son igual a 57,15% del tiempo total

La manera de dividir los contenidos y actividades de cada capítulo en cada mes dependerá de cuántos períodos totales tiene el maestro (si es de jornada nocturna, de fines de semana y/o tiene alguna característica especial, podrá adaptarse de manera más cómoda, organizando su tiempo según la propuesta global).

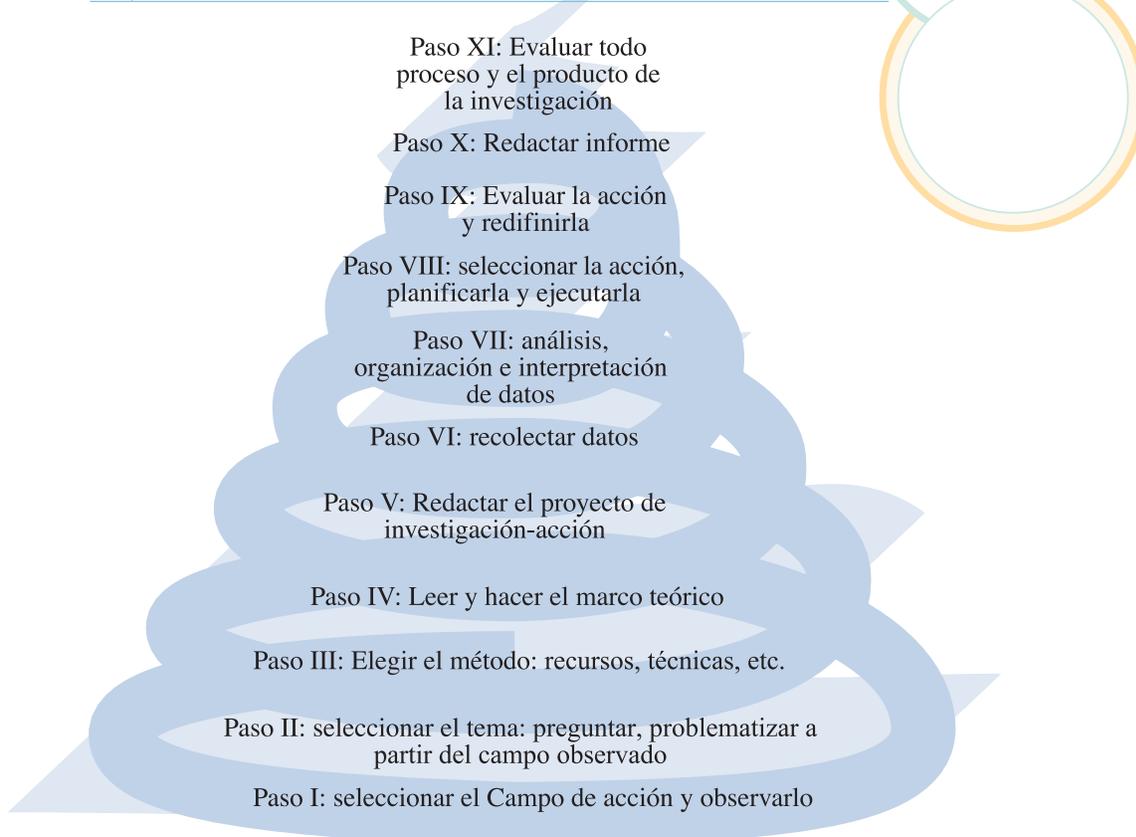
Cuadro de prioridades para quienes no tengan todas las sesiones disponibles

Si tienes menos tiempo considere que:

- 1º) El trabajo con el cineclub y las músicas pueden ser tareas extra-curriculares
- 2º) La lectura de las cartas y de los capítulos de la historia pueden ser manejados en menos tiempo que una sesión para cada una. Pueden leer los textos antes de la sesión y solamente participar de un diálogo que ocupe menos tiempo que todo una sesión
- 3º) Utilices el juego oraculum menos veces de lo que pretendía
- 4º) Revises el trabajo de agenda con menos frecuencia que la que esta sugerida en el libro de los estudiantes
- 5º) Priorice las actividades de maizol que es la parte de la metodología de desarrollo de pensamiento creativo, crítico, ciudadano e investigativo
- 6º) Priorice las actividades del árbol del conocimiento que es la parte de contenidos y conceptos
- 7º) Priorice las actividades del camino del entendimiento que es la parte que sigue con el desarrollo de la capacidad de pensar de los jóvenes y de la concienciación de su proceso de aprendizaje

En el cuadro de investigación-acción que está al final de la página cambiar las informaciones para:

mes	pasos de la espiral de la investigación
4º	Paso I: seleccionar el campo de acción y observarlo Paso II: seleccionar el tema: preguntar, problematizar a partir del campo observado Paso III: Elegir el método: recursos, técnicas, etc.
5º	Paso IV: Leer y hacer el marco teórico Paso V: Redactar el proyecto de investigación-acción
6º	Paso VI: Recolectar datos Paso VII: Análisis, organización e interpretación de datos Paso VIII: Seleccionar la acción, planificarla y ejecutarla Paso IX: Evaluar la acción y redefinirla
7º	Paso X: redactar el informe Paso XI: Evaluar todo el proceso y el producto de la investigación



The background is a solid light green color with a subtle gradient, being lighter in the top-left corner and darker in the bottom-right. Overlaid on this background are several large, overlapping, semi-transparent circles in a slightly darker shade of green. These circles are arranged in a way that they appear to be part of a larger, abstract design, possibly representing a globe or a network of connections. The text "Orientaciones prácticas" is positioned in the lower right quadrant of the image.

**Orientaciones
prácticas**

Ahora tendrás las sesiones distribuidas por capítulos, según el manual de la y el estudiante, con sugerencias metodológicas.

Capítulo 1

¿Qué es este libro?

Objetivo

Presentar la propuesta del trabajo anual y sus materiales.

Sesión

1

- Distribuye la AGENDA DEL JOVEN CIUDADANO INVESTIGADOR y explica su propósito y la utilización diaria.
- Distribuye el manual de los estudiantes "Seminario de jóvenes ciudadanos con criterio" y explica la interacción con los materiales anteriores.
- Brinda información del contenido de dicho libro hasta la

Para esta sesión es fundamental tener a mano todos los materiales que utilizarás durante el año para darlos a conocer con tus estudiantes.

Es valioso que los jóvenes perciban el valor que tienen para el Ministerio de Educación y que reciban los materiales como "regalos", por su importancia como personas. A su vez, es indispensable que comprendan que su país invierte en ellos porque los valora.

A continuación encontrarás algunos datos básicos de los objetivos de cada material.

Material a utilizar

Objetivo

Libro

- Estructurar el proceso de investigación y de creación/construcción del PROYECTO DE VIDA y DE NACIÓN.
- Desarrollar habilidades y competencias de investigación.
- Informar sobre temas clave relativos a: investigación, proyecto de vida y desarrollo de la ciudadanía en la nación.
- Estructurar los pasos del camino de la investigación-acción

Agenda

- Sistematizar la generación de hábitos creativos e investigativos.
- Estimular diariamente el desarrollo de actitudes.
- Ser el diario de investigación-acción

Juego

Oraculum

Observaciones:

este material lo vas a utilizar según tu propio criterio, adecuación al ritmo de las aulas y los temas desarrollados.

- Motivar el autoconocimiento.
- Desarrollar hábitos creativos, mentales y de convivencia.
- Desarrollar habilidades y competencias de investigación.
- Desarrollar actitudes y valores de convivencia (diálogo y hábitos de comunidad)

A continuación encontrarás recomendaciones para conocer las primeras páginas del libro.

Generalidades del título

Con estas consideraciones de fondo, en este año el tema eje que orientará los trabajos de investigación del Curso de Seminario es "Liderazgo Juvenil y Cultura Ciudadana". Con ello, establecemos un vínculo de las acciones educativas con las políticas del Gobierno de Guatemala, que ha declarado el año 2007, como el "Año de la Ciudadanía".

Objetivo de la carta de la autora

La carta explica el fundamento del libro: guiar al joven para que realice conscientemente su proyecto de vida; es indispensable que este mensaje quede claro. Los estudiantes necesitan conocer que es el inicio en el mundo del autoconocimiento y de la comprensión para ser creadores de su propio destino.

Explicación de la página No.14

Esta página explica las sesiones del libro y la inclusión de materiales como: juego y agenda. Es necesario que los jóvenes reconozcan los iconos de cada sesión y su finalidad. Asimismo, que detrás de esas actividades está un planteamiento metodológico reflexivo, dialógico y creativo. Es decir, no son acciones aisladas, sino una metodología integral que pretende incidir en todas sus dimensiones: corporal, emocional, mental, social, interactiva, entre otras.

Capítulo 2

Sueño

En este capítulo, se introduce a los jóvenes al mundo del sueño despierto. Son motivados por medio de diversas actividades de desbloqueo y activación del pensamiento par que reflexionen sobre sus sueños y orienten su vida.

El producto del capítulo es la redacción de:

VISIÓN

MISIÓN

METAS

Sesión No. de página en el Libro de la y **Sugerencias metodológicas**
el estudiante

	17	Carta Pide a un alumno que lea la carta en voz alta y conduzca un pequeño diálogo relacionado sus opiniones. Brinda algunos minutos para que realicen la actividad propuesta en parejas.
	18	Maizol Solicita que realicen las actividades sugeridas sobre este personaje y que expliquen lo que ocurrirá. Es necesario que cuando creas conveniente realices la actividad "llamar a maizol", porque se trata de desbloquear psicofísicamente.
	19	Relajación En el libro del alumno se describen los pasos de relajación y los puedes leer mientras están descansando. Después les pides que describan sus sensaciones, ideas e imágenes. Permite que se coloquen en pequeños grupos para compartir dicha experiencia. A continuación encontrarás otra sugerencia de relajación; la puedes utilizar en otros momentos: 1. Colócate cómodamente y siente tu propia respiración. Respira 20 veces tranquilamente, inhalando por la nariz y exhalando por la boca.

Sesión No. de página en el Libro de la y **Sugerencias metodológicas**
el estudiante

		<p>2. Imagina que te levantas y te diriges hacia la puerta. Afuera hay un campo agradable. Allí, ves el verde de la copa de los árboles. Mira el cielo azul, escucha el canto de las aves y el sonido del viento que estremece las hojas a su paso, siente la brisa recorriendo suavemente tus mejillas, junto al aroma característico del campo. Bajo tus pies ves un camino rojizo arcilloso. Camina con tranquilidad por dicho sendero y a tu lado ves los arbustos con frutos de colores y entre las copas de los árboles, claros de luces del sol; escucha el sonido de las hojas que crujen mientras caminas sobre ellas, siente el agradable calor que emana del propio suelo y siente todas las fragancias que surgen. Sigue caminando cada vez más tranquilo... Mientras continúas por el camino, escucha el sonido de una cascada y ve hacia ella. Mira el lago de agua cristalina, pura y limpia. El sol está calentándote y todo esto hace que estés profundamente relajado disfrutando. Con tus manos toma un poco de agua pura y cristalina y échala sobre tu cabeza. Siente como el líquido cristalino y limpio recorre cada centímetro de tu cuero cabelludo... Continúa echándote agua por las diferentes partes del cuerpo y percibe como estás tranquilo disfrutando cada vez más... Entra al lago y recibe las aguas de la cascada que te dejan cada vez más tranquilo y relajado. Siéntete parte de la naturaleza y percibe la fluidez de la energía del agua dentro y fuera de ti.</p> <p>3. Sal del lago y siente el sol caliente en tu cuerpo. Regresa disfrutando de la belleza de los árboles, la tierra, el cielo, el aire... Tranquilamente, llega otra vez, al lugar de origen y abre los ojos manteniendo las sensaciones agradables del estado de relajación.</p>
	<p>20</p>	<p>Historia PREGUNTAS DE LOS ESTUDIANTES Después de la lectura del texto, pide a los jóvenes que hagan preguntas sobre lo que más les llamó la atención. Genera un pequeño diálogo con relación a las interrogantes.</p> <p>SOBRE SOÑAR No te olvides de llamar la atención para el comentario que hace Ixmucane' sobre "perder tiempo cuando se sueña". Pregunta a tus estudiantes su opinión al respecto.</p> <p>SOBRE LAS DIFERENCIAS EN UNA SOCIEDAD MULTICULTURAL Dedica tiempo para que en la clase platicuen aspectos relacionados a la pregunta que hace la protagonista al final del texto. Es importante que los jóvenes piensen sobre qué es lo que puede unir a la gente tan diferente que vive en Guatemala. Este cuestionamiento es valioso para quien vive en una sociedad multicultural como la guatemalteca.</p>

Sesión No. de página en el Libro de la y el estudiante **Sugerencias metodológicas**



21

SOBRE COMUNIDADES DE DIÁLOGO

Dedica esta sesión a escuchar a tus alumnos y a conocer el tipo de ideas y formas de pensamiento que manifiestan. Es el momento idóneo para decirles que juntos formarán una Comunidad de Diálogo. Analiza con ellos el tipo de reglas para transformar la clase en una comunidad así. Toma en cuenta:

Las comunidades de diálogo son espacios donde sus integrantes se sienten seguros para expresar sus vivencias, experiencias, sueños, visiones y proyectos. Todos escuchan y hablan en un ambiente de respeto mutuo y reciprocidad. Es importante que en cada sesión, la comunidad elija a un facilitador del diálogo encargado de organizar las intervenciones. Para que las comunidades funcionen bien, existen algunas actitudes que deben ser cultivadas por todos:

- Considerar aquello que está en la base de la estructura motivacional de los integrantes. Intentar conocer los valores, las creencias, los conocimientos previos a partir de quiénes actúan y lo que piensan.
- Iniciar con la habilidad de escuchar unos a otros. Evita las "lecciones de moral". Se debe procurar conducir la reflexión individual y colectiva sobre todo, lo que se dice, sin prejuicios. Cuando se investiga, se sueña, se imagina, se crea, se buscan nuevas salidas; no se juzga precipitadamente nada ni a nadie.
- Comprender los sentimientos como puertas hacia el mundo exterior y por ende, respetar y considerar los sentimientos de todos, sin reforzar aquellos que pueden bloquear al grupo, como: el miedo, la envidia, los celos, las disputas por el poder, etc.
- Dar la bienvenida a ideas nuevas, evitar criticar excesivamente, principalmente, en los inicios de cualquier proceso.
- Al no estar de acuerdo, hacerlo refiriéndose a las ideas y no a las personas que las emiten.
- Considera la condición interactiva de todo: existe un otro en nosotros y un nosotros en el otro. La interacción es generadora del fenómeno de la existencia, por ello dialogar es importante.



Actividades Maizol

ACTIVIDADES DE DESBLOQUEO

Esta sesión es para iniciar el proceso de desbloqueo mental. Normalmente, existe un bloqueo mental generalizado por varias razones, lo que hace que los estudiantes no realicen buenas investigaciones, ni generen proyectos nuevos. A su vez, llegan a obstaculizar su propio aprendizaje. Por ello, es importante efectuar diversas actividades para ayudarles en el proceso de lluvia de ideas.

Sesión No. de página en
el Libro de la y **Sugerencias metodológicas**
el estudiante

22

Las dos técnicas sugeridas están relacionadas con desbloqueo mental; a la vez, con el del lenguaje escrito, ya que los estudiantes tendrán que generar proyectos escritos durante el año.

LLUVIA DE IDEAS

La lluvia de ideas es uno de los nombres de la técnica brainstorming. No te olvides de utilizar este recurso varias veces en la sesión, siempre funciona.

Deja a cada grupo un tiempo para la actividad individual, así como, para la puesta en común. Te recuerdo que dicha actividad tiene un tono lúdico y es bueno que los alumnos la disfruten.

ESCRITURA AUTOMÁTICA

Están propuestas dos actividades de escritura automática, una es "secreta"; es importante que así lo sea. Y la otra, puede ser comentada con los compañeros. Esa técnica es valiosa y ayuda a influir en el lenguaje escrito. Para que funcione bien no puede ser "vigilada", ni "corregida". Algunos de los resultados de escritura automática pueden ser "absurdos" y eso es deseable que pase, por lo que no puede ser corregido ni juzgado.

Además, ese texto no tiene ningún compromiso con las reglas ortográficas y/o gramaticales. Así, que dicha técnica es un "calentamiento" nada más. Si quieres pedir que aprovechen las ideas originales, solicita que escriban OTRO texto que utilice elementos resultantes de la escritura automática.

EVALUACIÓN: Las preguntas de Maizol son autoevaluativas, díles que respondan:

¿Has Podido pensar a gusto? ¡Espero que sí!

¿Has descubierto algo nuevo sobre el mundo de los sueños?

Posee siempre una actitud activa y positiva. ¡Es importante!



Actividades Maizol

IMAGINAR VISUALIZAR

Como este capítulo es dedicado a SOÑAR, es importante que los jóvenes ejerciten habilidades de pensamiento. Llama la atención al respecto, es valioso que comprendan el sentido de la actividad. Evidentemente, existen otras formas de desarrollar la imaginación y la capacidad de visualizar de distinta manera a lo planteado en el libro. Recuerda que por ahora, todo es un acercamiento al tema y a la metodología.

Sesión	No. de página en el Libro de la y el estudiante	Sugerencias metodológicas
--------	---	---------------------------

23

Al inicio, cada actividad deberá ser realizada individualmente; busca después las formas idóneas de compartir las experiencias de los jóvenes en parejas o en grupos pequeños. Solamente, al final de cada sesión deberás poner en común dicha actividad con los estudiantes, para garantizar la realización de éstas y buscar entre todos el sentido que tienen.

LOS OPUESTOS

Sigue el mismo procedimiento sugerido para las actividades anteriores: primero individual, después en parejas o en pequeños grupos y por último la puesta común entre todos. Es necesario resaltar que además de aquellas preguntas planteadas en el libro de los estudiantes, debes utilizar otras para efectuar actividades similares. Por ejemplo:

- Representa las cosas invertidas en la mente: hacia atrás, de adentro hacia afuera, de arriba hacia abajo, etc.
- Transforma una idea positiva en negativa o viceversa.
- Cambia la perspectiva: dar la vuelta, alejarse, acercarse mucho, realizar algo distinto; pregunta la opinión a personas ajenas.
- Expresa lo que otros no dicen o lo que no están haciendo.

MANDALA

Para esa clase se necesitarán colores: ceras de color, rotuladores, lápices, acuarelas, etc. Antes de efectuar la mandala que está en el libro, sería bueno que llevarán a cabo otra en una hoja en blanco. Es una actividad individual que después puede ser compartida entre todos.

- Mandala individual en una hoja en blanco
- Compartir en grupos de cinco, las individuales: cada quien explica qué sintió y cómo fue su experiencia.
- Otra mandala individual -ahora en el libro.
- Otra etapa para compartir en grupos de cinco, con distintos integrantes para que convivan con los demás compañeros.

Sesión No. de página en el Libro de la y el estudiante **Sugerencias metodológicas**



24

Historia

Después de la lectura del texto pídeles que formulen preguntas sobre los aspectos que quieran compartir. Platica con tus estudiantes sobre sus cuestionamientos. Añade información sobre el proyecto LA SENDA DE LOS SUEÑOS en 2005/2006: Está integrado por cinco partes.

- LA SIEMBRA DE LOS SUEÑOS: talleres para 1001 jóvenes maestros - agosto de 2005.
- LA VOZ DE LOS SUEÑOS: comunicación de los sueños de los estudiantes por medio de radio, televisión, libro y vídeo.
- LA OFICINA DE LOS SUEÑOS: trabajo de multiplicación - entre septiembre de 2005 y febrero de 2006.
- LA COSECHA DE LOS SUEÑOS: seminario DE JOVEN PARA JOVEN, proyectando el futuro para febrero 2006.
- Sueños de jóvenes ciudadanos: trabajo en la asignatura de seminario.



25

Preguntas

SOBRE LA IMPORTANCIA DE PREGUNTAR

Retoma con tus estudiantes las interrogantes sobre el texto de la HISTORIA. A su vez, debes reforzar la idea que aprender a preguntar es fundamental, ya que éstas son como los motores de aprendizaje y de desarrollo del pensamiento. Además, el cuestionar es uno de los actos mentales indispensables para realizar una buena investigación. Un proceso de investigación exitoso inicia con el correcto planteamiento de las preguntas.

Sesión	No. de página en el Libro de la y el estudiante	Sugerencias metodológicas
		<p>SOBRE LA ACTIVIDAD DE LEONARDO DA VINCI Para realizar esta actividad recuerda a los alumnos que se llevará a cabo por medio de tormenta de ideas, por ello, no se deben olvidar las reglas de dicha técnica. Después de efectuarlo individualmente, genera espacios para que compartan las preguntas con sus compañeros.</p> <p>SOBRE LAS PREGUNTAS Y EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO En esta sección están sugeridas algunas preguntas que los jóvenes están invitados a utilizar en los momentos de diálogo con sus compañeros. Si todos las usan, unos ayudarán a estimular el desarrollo del pensamiento de otros.</p>
	<p>26</p>	<p>Cineclub En las páginas 26, 27, 28 y 29 están los datos relevantes del director y la película en cuestión. Inicialmente, lee junto a tus estudiantes sólo la información del director y después la de la película para enfatizar en el diálogo relacionado a ésta, lo que ayudará a que los jóvenes puedan ser originales en sus aportaciones.</p> <p>Conduce la realización de las actividades sugeridas en el libro del alumno de forma dialógica.</p>
	<p>31</p>	<p>El árbol del conocimiento Es el momento en que los jóvenes comprendan que la palabra SUEÑO, aquí significa parte importante de su proyecto de vida: VISIÓN, MISIÓN, METAS.</p> <p>Empieza con la lectura de los conceptos, después pide que realicen las actividades propuestas individualmente, luego deben compartir con algún compañero. Después, lee de nuevo los conceptos y solicita que verifiquen si, los han utilizado bien.</p>

Sesión	No. de página en el Libro de la y el estudiante	Sugerencias metodológicas
	33	Agenda Para realizar la actividad de síntesis cada alumno tendrá que tener su agenda en la clase. Asimismo, puede ser una buena oportunidad para que los conozcas mejor. Solicita que efectúen dicha actividad individualmente y luego que compartan en parejas.
	33	Música Seguramente tienes el CD de música generado, especialmente, para el Año de la Paz. Necesitarás un equipo de música y el CD para que realicen las actividades propuestas.
	34	Camino del entendimiento Esta es una etapa metacognitiva, es importante en el proceso de aprendizaje de tus estudiantes. Es el momento de entender lo que han estado haciendo. Solicita que efectúen individualmente las actividades de la página 34. Al final, realiza una puesta en común.

Capítulo 3

Del sueño al proyecto

Este capítulo refiere la transformación del sueño en proyecto. Las actividades buscan ayudar a los jóvenes para que estructuren y clarifiquen sus ideas. Guía su imaginación hacia el objetivo del proyecto de vida establecido en el capítulo No.4. Lo que se espera como resultado, es la estructura del proyecto de vida a nivel general.

CRONOGRAMA

SESIÓN No.12	SESIÓN No.13	SESIÓN No.14	SESIÓN No.15	SESIÓN No.16	SESIÓN No. 17
Carta	Árbol del conocimiento	Historia		Cineclub Película (Ed Wood)	Camino del entendimiento

Sesión No. de página en el Libro de la y el estudiante **Sugerencias metodológicas**

	37	<p>Carta</p> <p>Después de la lectura del texto pídeles que formulen preguntas sobre los aspectos en los que quieran profundizar. Establece una conversación para relacionar sus cuestionantes.</p>
	38	<p>Árbol del conocimiento y actividades de Maizol</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las dos secciones están dedicadas al MAPA MENTAL. • Leer la sección que explica la técnica. • Realizar individualmente la actividad de la página 36. • Compartir en grupos de cinco los mapas mentales individuales. • Generar un mapa mental por grupo a partir de los mapas individuales. • Pega sobre la pared los mapas mentales colectivos en forma de mural. • Platicar de lo mapas mentales de los estudiantes de tu clase.
	40	

Sesión No. de página en
el Libro de la y **Sugerencias metodológicas**
el estudiante

		<p>Árbol del conocimiento y actividades de Maizol</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terminar la actividad de la clase anterior.
	<p>41</p>	<p>Historia</p> <p>Después de la lectura del texto, solicita que formulen preguntas sobre los aspectos que quieren conocer. Dirige el diálogo relacionando sus interrogantes.</p>
	<p>42</p>	<p>Actividades de Maizol</p> <p>Inicia con la lectura en esta página. Si no conoces el cuento de la lechera, a continuación te explicamos para que puedas contarles a tus alumnos:</p> <p>Hace mucho tiempo, en una granja rodeada de animales, vivía la joven Elisa. Una mañana de verano se despertó antes de lo acostumbrado.</p> <p>¡Felicidades, Elisa! (le dijo su madre). Espero que hoy las vacas den mucha leche porque luego irás a venderla al pueblo y todo el dinero que te den por ella será para ti. Ese será mi regalo de cumpleaños.</p> <p>¡Aquello sí que era una sorpresa! ¡Con razón pensaba Elisa que algo bueno iba a pasarle! Ella que nunca</p> <p>había tenido dinero, iba a ser la dueña de todo lo que le dieran por la leche. ¡Y por si fuera poco, parecía que las vacas también se habían puesto de acuerdo en felicitarla, porque aquel día daban más leche que nunca!</p> <p>Cuando tuvo un cántaro, grande y lleno, se puso en camino. Había empezado a calcular lo que le darían por la leche cuando oyó un carro. En él iba Lucía hacia el pueblo para vender sus verduras.</p> <p>-¿Quieres venir conmigo en el carro? (le preguntó. - Muchas gracias, pero no subo porque con los baches la leche puede salirse y hoy lo que gane será para mí.</p> <p>¡Vaya suerte! (exclamó Lucía). Seguro que ya sabes en lo que te lo vas a gastar. Cuando se fue Lucía, Elisa se puso a pensar en las cosas que podría comprarse con aquel dinero. Ya sé lo que voy a comprar: ¡una cesta llena de huevos! Esperaré a que salgan los pollitos, los cuidaré y alimentaré muy bien, y cuando crezcan se convertirán en hermosos gallos y gallinas. Elisa se imaginaba las gallinas crecidas y hermosas; siguió pensando qué haría después.</p> <p>- Entonces iré a venderlos al mercado y con el dinero que gane compraré un cedito, le daré muy bien de comer y todos desearán comprarlo, así cuando lo venda, con el dinero que saque, me compraré una ternera que dé mucha leche. ¡Qué maravilla! Será como si todos los días fuera mi cumpleaños o tuviera dinero para gastar.</p>

Sesión No. de página en el Libro de la y **Sugerencias metodológicas**
el estudiante

		<p>Ya se imaginaba vendiendo su leche en el mercado y comprándose vestidos, zapatos y otras cosas. Estaba tan contenta con sus fantasías que tropezó, sin darse cuenta, con una rama que había en el suelo y el cántaro se rompió.</p> <p>-¡Adiós a mis pollitos, a mis gallinas, a mi cerdito y a mi ternera! ¡Adiós a mis sueños de tener una granja! No sólo he perdido la leche sino que el cántaro se rompió. ¿Qué le voy a decir a mi madre? ¡Está bien que me pase esto por ser tan fantasiosa!</p> <p>Y así es como acaba el cuento de la lechera. Sin embargo, cuando regresó a la granja le contó a su madre lo que había pasado. Era una madre muy comprensiva y le habló así:</p> <p>- No te preocupes, hija, cuando tenía tu edad era igual de fantasiosa que tú, pero gracias a eso empecé con negocios parecidos a los que te imaginabas y al final, logré tener esta granja. La imaginación es buena si se acompaña de un poco de cuidado con lo que haces.</p> <p>Elisa aprendió mucho ese día y a partir de entonces, tuvo cuidado cuando su madre la mandaba al mercado.</p> <p><i>Fuente: Adaptación de la fábula de La fontaine. (Http://www.bme.es)</i> <i>Nota: las siguientes actividades deben ser individuales, pero marcadas por ti, ya que deberás leer las consignas con ritmo común. Al final, pide que se efectúe una puesta en común.</i></p>
	<p>43</p>	<p>Juego Oraculum</p> <p>La guía la encuentras en el juego. Recuerda que deberán formar grupos de cuatro y que el juego puede seguirse en la próxima clase dedicada a él. No se tiene que acabar sólo porque terminó el tiempo de la asignatura. Deben anotar cómo quedó. Es una herramienta interesante para el autoconocimiento; aprovecha la oportunidad para conocer un poco más de tus estudiantes.</p>
		<p>Cineclub</p> <p>En la página 46 están los datos relevantes del director y la película en cuestión. Inicialmente, lee junto a tus estudiantes sólo la información del director y después la de la película para enfatizar en el diálogo relacionado a ésta, lo que ayudará a que los jóvenes puedan ser originales en sus aportaciones. Conduce la realización de las actividades sugeridas en el libro del alumno de forma dialógica.</p>
	<p>44</p>	<p>Camino del entendimiento</p> <p>Esa es una etapa metacognitiva, es importante en el proceso de aprendizaje de tus estudiantes. Es el momento de entender lo que han estado haciendo. Solicita que efectúen individualmente las actividades de la página 44. Al final, realiza una puesta en común.</p>

Capítulo 4

Proyecto de vida

Este capítulo es el central del libro porque estructura todo lo que se "preparó" durante los capítulos anteriores, además es el eje que agrupa lo venidero. Es decir, al inicio, se desarrollaron aspectos que serán utilizados en la elaboración del PROYECTO DE VIDA. Eran capítulos introductorios que presentaron aspectos metodológicos de la mente y de la psique, así como de la dotación de herramientas.

Del proyecto de vida se generará el PROYECTO DE INVESTIGACIÓN. Es fundamental que se comprenda que el SENTIDO de la investigación está en el proyecto de vida. Es decir, que los alumnos tendrán que partir de sus proyectos de vida para efectuar dicha investigación, ya que es conforme sus intereses individuales y personales. Evidentemente, el proyecto de investigación es grupal. Es importante que se agrupen, sin olvidar que se tienen proyectos de vida individuales.

El resultado es la redacción del PROYECTO DE VIDA. En los capítulos anteriores se redactó: visión, misión y metas. Ahora, se explicarán los valores y el desarrollo de estrategias a corto, mediano y largo plazo. Sin embargo, proyectar la propia vida no es una actividad aislada, sino se efectuará junto a las de autoconocimiento y autoestima.

Están pensadas para que los jóvenes realicen un trabajo serio, como lo es: el pensar su propia vida; de forma divertida, creativa y amena.

¡Disfruta tú también!

Sesión	No. de página en el Libro de la y el estudiante	Sugerencias metodológicas
--------	---	---------------------------



47

Carta

La carta trae ciertas claves que serán desarrolladas después en las actividades de MAIZOL: son de autoconocimiento, imaginación, fantasía y proyecto de vida; por ello, es importante que comprendan el contenido de ésta. Pide que algún estudiante lea, luego establece un diálogo relacionado con los aspectos de mayor interés para ellos. Después, cada uno deberá escribir una carta de respuesta a la autora. Dicha respuesta deberá ser colocada en el sitio electrónico: www.suenoguate.blogspot.com

Sesión No. de página en
el Libro de la y **Sugerencias metodológicas**
el estudiante



48

Maizol

La actividad que está en la página 48 deberá efectuarse en cartulinas para generar carteles que se puedan colgar en las paredes de la escuela. Además, podrán ser colgados en el sitio electrónico. Resulta valioso que se manejen las dos perspectivas de tiempo y la comparación entre ellas. Por ello, veamos generalidades del Calendario Tzol'kin.

CALENDARIO TZOL'KIN

Seguramente, sabes mucho más sobre este tema, por lo que no tengo que añadir mayor información, solamente recordarte que:

El Tzol'kin es un calendario sagrado maya, en el que elegían los días propicios para sembrar o cosechar; así mismo, nombraban a sus habitantes y realizaban rituales, entre otros usos. Este calendario posee 260 días, por lo que no es un calendario solar, sino un manual de tiempo que combina patrones que rigen la vida. Y son los nawales: Imix, Ik, Akbal, Kan, Chikchan, Kimi, Manik, Lamat, Muluk, Ok, Chuwen, Eb, Ben, Ix, Men Kib, Kaban, Etnab, Kawak, Ahau.



49

Árbol del conocimiento

Los temas centrales son el autoconocimiento y la autoestima. Es importante que los alumnos lean las instrucciones y que después realicen individualmente lo que se les solicita. Asimismo, en parejas deberán intercambiar sus listas y ejercicios; debe ser como un sistema autodidacta. Por ejemplo; la palabra autopoiesis es un concepto nuevo en el ámbito científico y para conocer más de él necesitamos mayor información, por ello:

Autopoiesis en las ciencias

El ejemplo más cercano es de sistema autopoietico que es la célula de los tejidos orgánicos, que a través de la interacción con el entorno reproduce sus propios elementos estructurales; el concepto se originó en la biología, de la mano de los científicos chilenos Humberto Maturana y Francisco Varela.

La célula padece cambios constantemente -esto es, no está en equilibrio- y sin embargo, su organización se mantiene estable; la célula absorbe energía y materiales del entorno y los adapta a su propia estructura. Formalmente, un sistema autopoietico se define por estar operacionalmente cerrado, estructuralmente determinado, y autorregulado.

Los seres vivos son sistemas autopoieticos; ciertos autores, de forma notable Niklas Luhmann con relación a la sociología, han utilizado el concepto en otros ámbitos.

Referencias

- Varela, Francisco J.; & Maturana, Humberto R. (1973). De máquinas y seres vivos: una teoría sobre la organización biológica. Santiago de Chile: Editorial Universitaria. Existe edición revisada de 1995, con un prefacio.

Sesión No. de página en el Libro de la y el estudiante **Sugerencias metodológicas**

	<p>51</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Varela, Francisco J.; Maturana, Humberto R.; & Uribe, R. (1974). Autopoiesis: the organization of living systems, its characterization and a model. Biosystems 5 187-196. -el primer artículo que describe, con la terminología contemporánea, el concepto de autopoiesis. • Varela, Francisco J. Autopoiesis y una Biología de la intencionalidad. Enlazado en enero de 2005. • Bastías, Luis E. La Autopoiesis de la Organización. Fundamento teórico para la administración, propuesto desde el paradigma sistema-cibernético. Enlazado en enero de 2005 <p>Y existe documentación extra que se puede descargar.</p> <p>SOBRE LA ACTIVIDAD: (PIENSA QUE ERES UN SISTEMA CREADO Y AUTODETERMINADO) Experimenta pedir a los estudiantes que piensen en diferentes sistemas: sanguíneo, por ejemplo; una vez garantizado que comprenden qué es un sistema y cómo funciona, solicita que realicen la actividad para que se vean a sí mismos, como un sistema que seguirá las propias órdenes (autodeterminado)</p>
		<p>Historia</p> <p>Después de leer la historia, los jóvenes deberán elegir cuál o cuáles de las actividades de los personajes quieren hacer: memorias del inconsciente, de autorretrato o de autoescultura; comentadas por Carlos. Si algún alumno desea más de una o todas, está permitido. Debes dar un plazo para que los alumnos redacten sus memorias y/o autorretratos que coincidan con la sesión 29, porque cuando vuelven a la historia y descubren que los personajes han hecho una exposición de sus trabajos, tal como lo deberán preparar ellos.</p>
		<p>Juego Oraculum</p> <p>Recuerda que deberán formar grupos de cuatro y que el juego puede seguirse en la próxima clase dedicada a él. No se tiene que acabar sólo porque terminó el tiempo de la asignatura. Deben anotar cómo quedó. Es una herramienta interesante para el autoconocimiento; aprovecha la oportunidad para conocer un poco más de tus estudiantes.</p> <p>OBSERVACIÓN IMPORTANTE: Recomienda que todas las clases destinadas al juego en este capítulo sean vistas como una "sección". Es decir, las seis clases deben ser utilizadas para jugar una vez, pero con mayor tiempo para ampliar y profundizar en una sola pregunta sobre aspectos importantes para el tema del PROYECTO DE VIDA. De esta forma, se utilizará mejor el potencial del juego.</p>

Sesión No. de página en el Libro de la y el estudiante **Sugerencias metodológicas**

	<p>53</p>	<p>Maizol Todas las actividades de la página son para que los jóvenes puedan IMAGINAR y FANTASEAR de distintas formas. Es una actividad de desbloqueo y flujo mental. El objetivo es que generen su AUTORRETRATO, así, que tienes que dirigir la actividad para que lleguen a eso. El AUTORRETRATO podrá ser dibujado, pintado o escrito.</p>
	<p>54</p>	<p>Agenda y música Agenda: Cada alumno tendrá que tener su agenda en la clase para realizar esta actividad de síntesis. También puede ser una buena oportunidad para que los conozcas mejor. Pide que realicen la actividad individualmente y que después compartan en parejas. Música: Necesitarás un equipo de música y CD'S para que efectúen las actividades propuestas.</p>
	<p>55</p>	<p>Maizol Pide a los alumnos que cierren los ojos y lee las actividades sugeridas en el libro de ellos. Espacio, aprende a estar consciente de la propia respiración, no siempre es fácil. Tienes que profundizar en el tema de respiración utilizando varias actividades como: conciencia corporal, teatro, yoga, etc.</p>
	<p>56</p>	<p>Juego Oraculum Recuerda que deberán formar grupos de cuatro y que el juego puede seguirse en la próxima clase dedicada a él. No se tiene que acabar sólo porque terminó el tiempo de la asignatura. Deben anotar cómo quedó. Es una herramienta interesante para el autoconocimiento; aprovecha la oportunidad para conocer un poco más de tus estudiantes.</p>

Sesión No. de página en
el Libro de la y **Sugerencias metodológicas**
el estudiante

	<p>57</p>	<p>El árbol del conocimiento</p> <p>Lo más importante de esta sección es que los jóvenes comprendan que deben conocerse en una perspectiva histórica; incluyendo la de los demás. De ahí, el manejo de los conceptos: AUTOBIOGRAFÍA, PROYECTO DE VIDA, AUTOENGAÑO. Para orientar a que realicen la actividad con los demás, resulta valioso proponerles categorías para que comenten sobre ellas. Esto ayuda para que se trabaje con objetividad.</p> <p>Categorías sugeridas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocimientos explícitos e implícitos • Habilidades técnico funcionales • Habilidades cognitivas • Habilidades afectivas • Habilidades interpersonales • Creencias y modelos mentales • Valores éticos • Actitudes
	<p>58</p>	<p>Maizol</p> <p>AUTOBIOGRAFÍA</p> <p>Las cuatro próximas clases serán sobre esta temática. Es importante que los estudiantes realicen las actividades conscientemente. Esta sección es de preparación, por ello, se plantean actividades de flujo: lluvia de ideas y escritura automática. Sin embargo, se amplía en la parte de COMPARACIÓN y de INVESTIGACIÓN.</p>
	<p>59</p>	<p>Historia</p> <p>Solicita a los estudiantes que organicen la exposición de sus autorretratos, autoesculturas y memorias del inconsciente en el establecimiento. Después de leer las historias tienes que proponer que lleven a cabo alguna de las actividades sugeridas y así incluirlas en su autobiografía: obituario, línea de tiempo de autorretratos y/o acceder al sitio electrónico indicado para verificar su fecha de nacimiento en los glifos mayas e investigar su significado.</p>
	<p>60</p>	<p>Maizol</p> <p>INVENTARIOS</p> <p>Es como un repaso de lo que puede ser importante en la vida de los alumnos, hasta ahora. Quizás las actividades de esta sección puedan hacer surgir algún recuerdo difícil o doloroso;</p>

Sesión No. de página en
el Libro de la y **Sugerencias metodológicas**
el estudiante

		por ello, debes estar atento, no olvides que el objetivo es que los estudiantes se conozcan más y que superen sus dificultades.
	61	<p>Maizol METACOGNICIÓN: Es importante que los jóvenes retomen todo lo que han efectuado para extraer los datos relevantes y reestructurar su autobiografía. El trabajo anterior es aporte para este momento de cierre. MUESTRA: Evidentemente, la muestra se realizará después que se efectúen todos los trabajos. Es importante hacerlo porque, además de crear compromiso público; a lo que generalmente ayuda es a que presenten trabajos con mayor calidad, a su vez, es un estímulo a todos aquellos que no están participando directamente de esta actividad. REFLEXIÓN EVALUATIVA: Esta reflexión asegurará a internalizar lo que de verdad fue importante para cada uno de los alumnos a lo largo del proceso. Además, lo que resulta de la internalización ayudará a mejorar el proyecto de vida con base a elementos de calidad.</p>
	62	<p>Juego Oraculum El juego contiene una guía de instrucciones. Recuerda que deberán formar grupos de cuatro y que el juego puede seguirse en la próxima clase dedicada a él. No se tiene que acabar sólo porque terminó el tiempo de la asignatura. Deben anotar cómo quedó. Es una herramienta interesante para el autoconocimiento; aprovecha la oportunidad para conocer un poco más de tus estudiantes.</p>
	63	<p>Maizol LOGOTIPO Los estudiantes tienen que tener presente que están seleccionando la imagen que les representa, así como, su futuro proyecto. Resalta este aspecto. Se tiene programada una clase entera a este aspecto para que lo piensen desde de distintas perspectivas: individualmente y en grupos pequeños.</p>
	64	<p>Maizol PRINCIPALES ÁREAS No permitas que los alumnos sean muy rápidos en la definición de estas áreas. Por lo que, dedicaremos toda una clase. Luís Castañeda en su libro UN PLAN DE VIDA PARA JÓVENES.</p>

Sesión No. de página en
el Libro de la y **Sugerencias metodológicas**
el estudiante

de ediciones PODER, propone algunos aspectos que deben ser contemplados en el plan de vida. Éstos son: espiritual, intelectual, afectivo/emocional, familiar, recreativo, social, corporal, ocupacional y económico. Se recomienda que antes de esta actividad lean algunas páginas relacionadas con la temática en dicho libro o puedes proporcionarles una explicación más amplia. Lo más importante, es que comprendan que las PRINCIPALES ÁREAS son sus PRIORIDADES, es decir, reflejar varios aspectos a cuidar y priorizar en su vida.

VALORES

Es importante que los alumnos realicen bien esta parte, aunque en la próxima sección (ÁRBOL DEL CONOCIMIENTO) lo realizarán de nuevo. No siempre es fácil conectar nuestros valores con lo que priorizamos en la vida y este es el propósito de la actividad.



65

El árbol del conocimiento

VALORES

Después de leer el texto conceptual, pide a los estudiantes que efectúen la actividad propuesta. Conduce un diálogo sobre el tema y sus actividades.



66

Agenda y música

De aquí en adelante esta sección estará destinada a los VALORES, seguramente ayudará a que los alumnos amplíen la comprensión del tema, ya que es complejo.

Agenda: Cada estudiante tendrá que tener su agenda en la clase para realizar esta actividad de síntesis. También puede ser una buena oportunidad para que los conozcas mejor. Pide que realicen la actividad individualmente y que después compartan en parejas.

Música: Necesitarás un equipo de música y CD'S para que efectúen las actividades propuestas. Sería interesante organizar un CONCIERTO en el establecimiento con las parodias creadas por los alumnos. Obviamente, será posible si se tienen en clase estudiantes con habilidades musicales. Es una buena oportunidad para descubrir los talentos.



67

Maizol

OCHO MINI MAPAS MENTALES

El objetivo es pensar en cada área individual y luego generar ideas amplias para elaborar mejor el mapa mental general. Después de la actividad individual, pide a cada uno que compartan sus mapas en parejas.

Esto ayudará a tener otra perspectiva de lo que está realizando. Si tienes tiempo, solicita que cambien de pareja para intercambiar con los demás.

Sesión No. de página en
el Libro de la y **Sugerencias metodológicas**
el estudiante

	<p>68</p>	<p>Juego Oraculum</p> <p>La guía del juego la puedes encontrar en las instrucciones de l mismo. Recuerda que deberán formar grupos de cuatro y que el juego puede seguirse en la próxima clase dedicada a él. No se tiene que acabar sólo porque terminó el tiempo de la asignatura. Deben anotar cómo quedó. Es una herramienta interesante para el autoconocimiento; aprovecha la oportunidad para conocer un poco más de tus estudiantes.</p>
	<p>69</p>	<p>Maizol</p> <p>Está dedicada a la síntesis de la información que se produjo con los ocho mapas mentales. En este momento los alumnos tienen que decidir qué es más importante entre todo lo demás. Como puedes observar, el trabajo con el mapa mental es un movimiento de análisis y síntesis, pensamiento divergente y convergente. Lo que será valioso al momento de generar el proyecto de investigación. Lee la pregunta que está al final de la página y propone una lluvia de ideas para las estrategias de cada área prioritaria. REMARCAR: ESTRATEGIAS son formas de hacer acciones concretas para lograr metas y objetivos claros.</p>
	<p>70</p>	<p>Historia</p> <p>Pide que alguien lea la historia. Luego que se reúnan en pequeños grupos y formulen preguntas sobre aspectos que deseen conversar. Asimismo, solicita que analicen la actitud de cada personaje y verifiquen si se identifican con alguno de ellos. LAGUNAS Pide que efectúen la actividad que está realizando lxmukane´ en el penúltimo párrafo. Les ayudará a conocerse mejor y utilizarán algunos elementos de la historia para su proyecto de vida.</p>
	<p>71</p>	<p>Maizol</p> <p>Cada uno deberá revisar su mapa mental y pensar en su propósito de vida. Después es importante que generes un diálogo entre todos. Las palabras tienen que reflejar lo que de verdad quieren. Esta actividad ayuda a rescatar el VALOR DE LA PALABRA.</p>
	<p>72</p>	<p>El árbol del conocimiento</p> <p>Lee los datos contenidos en la página; pide que investiguen en el periódico y que citen mayor información al respecto. Para generar entre todos un DICCIONARIO DE SOÑADORES GUATEMALTECOS, solicita que consulten varias fuentes, no sólo en libros y periódicos, sino con la familia, entre amigos, en el establecimiento, etc. El objetivo es encontrar ejemplos en personas que lucharon por sus sueños en el país.</p>

Sesión No. de página en
el Libro de la y **Sugerencias metodológicas**
el estudiante

	<p>73</p>	<p>Maizol MAPA DE ESTRATÉGIAS -Las acciones que ayudarán concretamente en la realización del proyecto de vida son las que fundamenta esta actividad. Los alumnos deben estar conscientes de que sus sueños se concretizarán y que el propósito es aprender a pensar estratégicamente.</p>
	<p>74</p>	<p>Historia Es posible que muchos jóvenes se sientan como Ana, por lo que tienes que aprovechar esta sección para brindar la oportunidad de expresión a los que se sienten así. Lo importante radica en observar la forma de superación de bloqueo en el personaje, además de aprender al respecto. Leer después de conversar entre todos, es una buena idea. Diles que intenten realizar las actividades que hizo Ana.</p>
	<p>75</p>	<p>Juego Oraculum Recuerda que deberán formar grupos de cuatro y que el juego puede seguirse en la próxima clase dedicada a él. No se tiene que acabar sólo porque terminó el tiempo de la asignatura. Deben anotar cómo quedó. Es una herramienta interesante para el autoconocimiento; aprovecha la oportunidad para conocer un poco más de tus estudiantes.</p>
	<p>76</p>	<p>Maizol Se debe dedicar tiempo para reflexionar en cuanto a los errores y aceptarlos, ya que de eso se trata la vida y se tiene que permitir el equivocarse y aprender de ello. Solicita que cada uno realice la lluvia de ideas o escritura automática de las propuestas que aparecen al final de la página.</p>
	<p>77</p>	<p>Historia Pide que lean la historia y que analicen las formas del proyecto propuestas. Cada uno deberá pensar en la estructura que tendrá su proyecto. En parejas deberán dialogar respecto al texto y al formato que pretenden realizar. Sería interesante sugerir a los alumnos que lean el libro de SEAN COVEY: Los 7 hábitos de los adolescentes altamente efectivos.</p>

Sesión No. de página en el Libro de la y **Sugerencias metodológicas**
el estudiante

	<p>82</p>	<p>Agenda y música Agenda: Para realizar esta actividad de síntesis, cada alumno tendrá que tener su agenda en la clase. A su vez, puede ser una buena oportunidad para que los conozcas mejor. Pide que realicen la actividad individualmente y que después compartan en parejas. Música: Necesitarás un equipo de música y CD'S para que efectúen las actividades propuestas.</p>
	<p>78</p>	<p>Maizol ESQUEMA DEL PROYECTO DE VIDA Se debe generar el esquema que ayudará en la estructura del proyecto de vida. Este es un momento de síntesis del trabajo anterior. Se trata de elaborar lo que tienen pensado.</p>
	<p>84</p>	<p>Juego Oraculum Lee las instrucciones que están dentro del juego. Recuerda que deberán formar grupos de cuatro y que el juego puede seguirse en la próxima clase dedicada a él. No se tiene que acabar sólo porque terminó el tiempo de la asignatura. Deben anotar cómo quedó. Es una herramienta interesante para el autoconocimiento; aprovecha la oportunidad para conocer un poco más de tus estudiantes.</p>
	<p>83</p>	<p>Maizol EVALUACIÓN Es importante que los jóvenes vean rápidamente la autoevaluación de sus proyectos. Al mismo tiempo, deben reflexionar sobre el valor de efectuar una actividad como ésta.</p> <p>Feria de proyectos de vida Es interesante crear estos momentos públicos, porque además de generar mayor compromiso con la calidad del trabajo, también sirven para generar "caldo de cultivo" en la comunidad educativa y familiar. Es importante ampliar día a día la "cultura de proyectos de vida" lo que se logra por medio de acciones como ésta.</p>
	<p>85</p>	<p>Camino del entendimiento Es una etapa metacognitiva importante en el proceso de aprendizaje de tus alumnos. Es el momento de entender lo que has realizado hasta ahora. Pide que efectúen individualmente las actividades de la página 85. Al final plantea una puesta en común.</p>

Capítulo 5

Del proyecto de vida al proyecto de nación

Ese capítulo es un puente entre los capítulos 1, 2 y 3 que trataban de temas más intimistas como lo son la cuestión del sueño personal y del proyecto de vida; y el capítulo 6 que trata de la cuestión del proyecto de investigación-acción.

El objetivo de ese capítulo es ayudar a los estudiantes a percibirse a sí mismos como CIUDADANOS. Durante todas las actividades del capítulo, ellos estarán siendo guiados para desarrollar su identidad cultural y pensar en la forma en que ellos como individuos pueden cooperar con su país.

En este capítulo los estudiantes serán incentivados a PENSAR GLOBALMENTE, planteándose cuál es la Guatemala de sus sueños. Pero a la vez tienen que tener en cuenta los varios ámbitos de actuación de un ciudadano:

- Ordenamiento Fiscal
- Jurídico: Marco Legal
- Educación Vial
- Cultura Tributaria
- Ornato: Limpieza de vías y espacios públicos
- Sufragio: Participación a través del voto
- Derechos y deberes constitucionales
- Equidades: laboral, étnica, social, de género
- Respeto a las diferencias pluriculturales y multilingüísticas

Y la otra cosa fundamental es que quede claro el planteamiento ético de este "ser ciudadano": los valores y las actitudes presentadas. PENSAR UN PROYECTO DE NACIÓN ES UN ACTO CIUDADANO.

El producto del capítulo es el proyecto de nación (trabajo colectivo)

Recordamos que esta es una actividad educativa. Un proyecto de nación "en serio" es algo a ser desarrollado por todos los miembros de la sociedad: gobierno, sociedad civil, instituciones, etc.

El objetivo clave de este capítulo es que los jóvenes comprendan que ellos forman parte de la gente que puede ayudar al país a ser un mejor lugar para vivir en la medida en que lo asumen como ciudadanos activos, participativos, proactivos y propositivos. Lo que los jóvenes tienen que tener presente es que este proyecto servirá de mirada global para las cuestiones que pretenden manejar en su proyecto de investigación-acción. Es el conjunto de los tres proyectos (de vida, de nación y de investigación-acción) que va a generar en los jóvenes un cambio significativo como ciudadanos (mental y actitudinal).

A nivel metodológico no se introduce ninguna técnica nueva diferente de las anteriores. Lo que se propone es una reutilización, en este contenido, de las herramientas ya conocidas.

Sesión No. de página en
el Libro de la y **Sugerencias metodológicas**
el estudiante

	<p>37</p>	<p>Carta</p> <p>Resaltar la importancia de este capítulo para lo que se pretende con ese seminario que es lo de formar jóvenes ciudadanos.</p> <p>Y resaltar la parte de la carta que refuerza la cuestión de ser ciudadano con criterio: este seminario se llama: seminario de jóvenes ciudadanos con criterio. ¿y cómo se forma un criterio? para tener criterio hay que desarrollar la propia capacidad de pensar críticamente, además de realizar variadas actividades de fortalecimiento mental que es lo que estas haciendo desde el inicio de este libro. o sea que ¡ya estás en el camino! pero, en este capítulo tendrás más actividades para fortalecer tu capacidad de pensar de manera criteriosa, razonable</p>
	<p>38</p>	<p>Maizol</p> <p>Resaltar la idea de este “sueño colectivo” que es la motivación para desarrollar una visión ciudadana más amplia, amorosa y entusiasmada. En la realidad se trata de recuperar ideales ciudadanos y la esperanza de que si es posible ayudar en el desarrollo del país. El sueño colectivo es una utopía. Las utopías ayudan a ampliar la visión y a superar las asperezas del “aquí y ahora”.</p>
	<p>40</p>	<p>Historia</p> <p>Llamar la atención para el contraste que aparece en el texto sobre jóvenes de sociedades del bien estar y jóvenes de países en desarrollo. El hecho de tener garantizadas mejores condiciones materiales no necesariamente conduce a una evolución humana. Esta parte de la historia es importante para que se tenga en cuenta que la idea de desarrollo que aparece de fondo es el desarrollo que incluye una buena plataforma ética y un desarrollo en valores humanos también.</p>
	<p>40</p>	<p>Maizol</p> <p>El calentamiento mental que se produce en la primera parte de la actividad es importante para la calidad de la reflexión sobre el sentido de se hacer un proyecto de nación. Y esto es muy importante ya que no se trata de hacer solamente un ejercicio más como estudiante, sino que se trata de pensar globalmente de abrir la mente para pensar su país y el desarrollo posible de sus país.</p> <p>Entender el sentido de esta actividad ayudará en el compromiso del joven como ciudadano.</p>

Sesión No. de página en
el Libro de la y **Sugerencias metodológicas**
el estudiante

 ¿Qué es nación?	<p>37</p>	<p>El árbol del conocimiento</p> <p>Reforzar el concepto de nación y la idea de que es una actividad académica, ya que un proyecto de nación en serio es algo mucho más amplio de lo que se propone.</p>
 ¿Qué es ciudadanía?	<p>38</p>	<p>El árbol del conocimiento</p> <p>En las paginas ... y ... se trabaja con el concepto de ciudadanía. Es fundamental que los jóvenes no solo entiendan este texto sino que también investiguen en otros textos más sobre este concepto que es suficientemente amplio para generar mucha necesidad e investigación. En el año de 2007, el MINEDUC distribuyó a los maestros asesores de seminario un material llamado MANUAL DEL PROYECTO CIUDADANO. Esta puede ser una buena fuente de información para el maestro.</p> <p>También en el año 2007, el movimiento ciudadano lanzó una colección de libros sobre su metodología de diálogos ciudadanos que pueden ser interesantes fuentes tanto para los jóvenes como para los maestros. Averiguar informaciones en la pagina web del movimiento: www.guateamala.com</p>
 Valores ciudadanos	<p>40</p>	<p>El árbol del conocimiento</p> <p>Además de la lista de valores que se presenta en esta página, es importante ver con los jóvenes que otros valores ellos creen ser importantes para incluir en este apartado.</p> <p>Además, se puede organizar con ellos un MERCADO DE VALORES, donde unos puedan intercambiar sus valores éticos con los valores ciudadanos de los demás. Además de divertido, puede ser muy instructivo una vez que cada joven tendrá que explicar bien porque ha elegido los valores que pretende intercambiar con los demás.</p> <p>Para hacer el MERCADO DE VALORES cada joven tiene un tiempo para escribir en cada papel un valor ciudadano que cree importante. Luego hay un tiempo para que todos se junten en el centro del salón de clase para ir intercambiando valores unos con otros (como en un mercado común).Lo único es que se trata de dialogar con cada uno que se encuentra explicar sus razones y escuchar las de los demás para decidir se intercambia los valores o no. Quien da los valores no los pierde que los ha escrito por valorarlos.</p>

Sesión No. de página en el Libro de la y **Sugerencias metodológicas** el estudiante



Ámbitos de la acción ciudadana

37

El árbol del conocimiento

Solamente recordar que los ámbitos que aparecen en la página NO son los únicos y con los jóvenes se puede listar otros. Lo único es recordar que después en el proyecto de nación tendrán que poner cada ámbito listado y pensar estrategias para las metas a corto, mediano y largo plazo para cada uno de los ámbitos.

Para trabajar el ámbito ciudadano que tiene que ver con la diversidad cultural de Guatemala, hay dos materiales que pueden ser buenas fuentes de investigación:

- 1) En 2007 Prensa Libre, en colaboración con Guate visión lanzó la colección de 22 fascículos bajo el título VOCES ANCESTRALES con el objetivo de difundir la diversidad cultural de Guatemala. Cada fascículo trata de una comunidad lingüística: su historia, n° de hablantes, área geográfica, departamentos y municipios, límites lingüísticos, visión de mundo y de vida, festividades, indumentaria, artes y artesanías, gastronomía, vivienda, ocupación, economía, además de algunas palabras y frases en español y en el idioma de lo cual trata el fascículo.
- 2) Prensa Libre con el apoyo de Bancafe ha publicado otra colección de fascículos llamada GUATEMALA MULTICULTURAL destinada a ser un material de apoyo en el aula. Propone temas más generales como "Culturas vivas" (fascículo 1), "Las creencias en Guatemala" (fascículo 6), "Pueblos mestizos" (fascículo 9), "Arte maya contemporáneo" (fascículo 16), entre otros.



38

Maizol

En esta página está el formato del proyecto de nación que podrá contener otros ítems ADEMÁS de los que aparecen en la página.



40

Maizol

Pedir a los jóvenes que monten un mapa mental a su manera para organizar las estrategias para las metas a corto, mediano y largo plazo para cada uno de los ámbitos de acción ciudadana.

Y, recordar que no se trata de hacer un trabajo extenso lleno de palabras

Es importante que los jóvenes no solamente cumplan con la obligatoriedad de hacer el trabajo, sino que también es fundamental reflexionar y evaluar la experiencia de pensar globalmente en su país en compañía de los demás.

También será interesante realizar la FERIA DE PROYECTOS DE NACIÓN porque es una oportunidad de sensibilizar la comunidad educativa, la familia y los propios jóvenes que se sienten valorados por ello.

Sesión No. de página en el Libro de la y Sugerencias metodológicas el estudiante

		La sugerencia de leer el Plan Nacional de Desarrollo Cultural vale la pena tenerlo en cuneta ya que hay mas de un documento y algunos son más accesibles a los jóvenes.
	38	<p>Cineclub</p> <p>Evidentemente las películas sugeridas en el cineclub son PROVOCADORAS de reflexión. Toda y cualquier actitud de sus protagonistas es material de análisis crítica y no necesariamente modelos e actitud a seguir. La función del cineclub es potenciar el pensamiento crítico y no hacer adoctrinamiento moral, por esto no siempre se pone modelos de acción “políticamente correctos”. Al revés en la película La Playa, por ejemplo hay comportamientos de jóvenes muy cuestionables y es exactamente por esto que se propone la película. Se trata de provocar la reflexión sobre estas actitudes autodestructivas y destructivas. Y, a partir de este análisis crítico llegar a un nivel de conciencia mas desarrollado.</p>
	40	<p>Agenda y música</p> <p>Hacer el monitoreo de la agenda en el aula es muy importante ya que ella es una herramienta importante para el cambio de actitud y de hábitos.</p> <p>Es importante no olvidar que utilizar la música como recurso didáctico tiene como finalidad mantener la motivación de los jóvenes en alta a la vez que se hace con ellos una reflexión sobre la cultura.</p>
	40	<p>Camino del entendimiento</p> <p>Este ejercicio metacognitivo es fundamental para que los jóvenes se hagan concientes de lo que están aprendiendo tanto con el proyecto de vida como con el proyecto de nación. Vale la pena que tengan claro lo que se esta produciendo tanto a nivel individual como a nivel colectivo.</p>

Capítulo 6

Del proyecto de investigación a la acción

Mientras en el capítulo anterior los jóvenes aprendieron a **pensar globalmente**, en este capítulo ellos aprenden a **actuar localmente** a través de la metodología científica de la investigación-acción. lo cual no es cualquier acción la que van a practicar los jóvenes, sino una acción más rigurosa y basada en datos, hechos y en un conocimiento más reflexionado y elaborado..

el capítulo trata de la metodología de investigación-acción trabajada desde la perspectiva de los varios procesos de su proceso caracterizado por la espiral de la investigación que se reproduce a seguir. Dominar cada paso y conducir el proceso de investigación -acción que harán los estudiantes es tarea del maestro.

El producto esperado de este capítulo es el informe de la investigación.

Paso XI: Evaluar todo
proceso y el producto de
la investigación

Paso X: Redactar informe

Paso IX: Evaluar la acción
y redefinirla

Paso VIII: seleccionar la acción,
planificarla y ejecutarla

Paso VII: análisis,
organización e interpretación
de datos

Paso VI: recolectar datos

Paso V: Redactar el proyecto de
investigación-acción

Paso IV: Leer y hacer el marco teórico

Paso III: Elegir el método: recursos, técnicas, etc.

Paso II: seleccionar el tema: preguntar, problematizar a
partir del campo observado

Paso I: seleccionar el Campo de acción y observarlo

Sesión No. de página en el Libro de la y **Sugerencias metodológicas** el estudiante

	<p>37</p>	<p>Carta Como suele pasar las cartas introducen los temas de cada capítulo. Destacar la relación entre el proyecto de nación y el proyecto de investigación-acción, el papel importante de la agenda a partir de este momento, la idea de que ellos está sendo trabajados como sujetos investigadores desde el 1º momento y que la acción que van a emprender NO es una acción cualquiera, sino científica, sistematizada, pensada, con conocimiento.</p>
	<p>38</p>	<p>Historia Este capítulo de la historia da pautas para el trabajo en la comunidad e investigación. Explorar esto!</p>
	<p>40</p>	<p>Cineclub Existen varias películas de ciencia ficción y de acción social que pueden ser utilizadas además de las que están sugeridas. La idea es trabajar el pensamiento crítico con relación al papel de la ciencia que es fundamental pero que no es libre de errores y debilidades.</p>
 <p>¿Qué es investigar? ¿Porqué investigar? Tipos de investigación</p>	<p>37</p>	<p>El árbol del conocimiento Estos temas son los conceptos básicos para empezar a entrar en el tema de la investigación en general. Puede ser una introducción a la temática central que es la espiral del proceso de investigación-acción que vienen en seguida.</p>
 <p>Proceso de investigación.</p>	<p>38</p>	<p>El árbol del conocimiento Digamos que este es el núcleo central de este capítulo es IMPORTANTISIMO entender la espiral del proceso de investigación-acción porque es la estructura del método que van a seguir a partir de este momento. Hay que gastar el tiempo que sea necesario para que este bien entendido cada paso.</p>
	<p>40</p>	<p>Maizol Una investigación-acción empieza por el campo en el cual se va actuar. Es MUY IMPORTANTE conocerlo ANTES de problematizarlo, hacerse preguntas y razonar hipotéticamente. Esto porque NO SE TRATA de ir al campo para comprobar o no nuestras hipótesis. Se trata de conocer el campo, identificar sus debilidades y planearse posibles soluciones (hipótesis) para estos problemas (debilidades).</p>
		<p>Maizol Una vez reconocido el campo e identificados sus puntos débiles, hay que problematizarlos. Problematizar algo es transformarlo en cuestión, en pregunta, en algo que genere la búsqueda de soluciones. Para algunas personas este paso es lo mismo que formular hipótesis y de alguna manera si lo es.</p>

Sesión No. de página en el Libro de la y **Sugerencias metodológicas**
el estudiante

		Lo único es que es dentro de este paradigma y no de otro que parte de las hipótesis para “forzar la realidad a adecuarse a ellas”. Este paso es MUY IMPORTANTE porque se trata de encontrar el “motor de la investigación”, lo que la justifica.
 elegir el método, recursos, técnicas, etc.	37	El árbol del conocimiento Una vez definido el campo y los “problemas/preguntas/hipótesis” a investigar, es importante definir las estrategias, las técnicas y las herramientas que se utilizará para la colecta de datos. Evidentemente no hace falta utilizar todo lo que se presenta en el manual de los estudiantes. Cada comunidad de investigación según las características del campo y de lo que pretenden investigar elegirá lo que sea más adecuado.
	38	Este es un momento de conocer todo esta parte más teórica par tomas decisiones con más información. El maestro puede ampliar las informaciones ofrecidas en este apartado desde que no confunda a los jóvenes con el exceso de informaciones. Hay que recordar que nuestra tarea es hacer con que el joven se convierta en un sujeto investigador, que desarrolle sus habilidades y competencias investigativas y que viva una experiencia de aprendizaje que sea significativa. No se trata de dar toda la teoría de la metodología científica en esta etapa escolar. Esta tarea es competencia de las universidades. En resumen: la información ofrecida ebe atender al criterio de la utilidad para el proyecto que ellos irán desarrollar.
 leer / hacer marco teórico	40	El árbol del conocimiento Una vez definido el campo, lo que se va a investigar y como se va a coleccionar los datos, hay que hacer el marco teórico y para esto hace falta leer. Leer sobre los temas involucrados en el campo, en su problematización y en las posibilidades de soluciones (hipótesis), leer sobre metodología de la investigación, leer sobre todo aquello que tenga conexión con el proyecto de investigación-acción que empieza a delinearse con más firmeza. Para que no haya solamente un “pegar y colar”, es fundamental que los jóvenes consideren las informaciones de su manual a respeto del tema.
		Agenda La trea principal ahora es que el joven entienda el papel y el valor de un DIARIO DE INVESTIGACIÓN en la investigación-acción. Se trata de una herramienta central en esta metodología. Se hace falta, que investiguen más sobre el tema de este diario para ampliar las informaciones de su manual.
		Maizol En este apartado aparece el formato del proyecto de investigación-acción que tienen que montar. De hecho ya habían empleado a hacer cada una de las partes que ahora se juntan para formar el proyecto.

Sesión No. de página en el Libro de la y el estudiante **Sugerencias metodológicas**

		Evidentemente existen otros tipos de formato de proyectos de investigación-acción y se puede incluir otros ítems además de aquellos que están listados.
	38	Camino del entendimiento Este camino de entendimiento es para provocar una conciencia sobre esta primera fase de elaboración del proyecto de investigación-acción. Esto porque a partir de ahora los jóvenes ya irán al campo y cambiará mucho el tipo de trabajo que venían haciendo hasta entonces. Por esto lo mejor es que vayan muy ubicados y con conciencia de su papel como jóvenes ciudadanos investigadores.
	40 empezando a actuar y recolectar datos	El árbol del conocimiento Llegar al campo puede ser muy abrumador para algunos jóvenes y muy estimulante para otros. El maestro en esta etapa tiene que estar muy conciente de su papel de monitor del trabajo de los jóvenes, de tutor de sus acciones y prepararse para dar las retroalimentaciones adecuadas.
	37 consideraciones éticas	Camino del entendimiento Este camino del entendimiento es un "auto en el camino" para considerar los aspectos éticos importantes que hay que considerar en una investigación.
	37 análisis organización e interpretación de datos	El árbol del conocimiento Analizar, organizar e interpretar datos es una etapa fundamental y difícil de llevar a cabo con objetividad. Es muy importante que tomen su tiempo para hacerlo de buena manera.
	38	Agenda Esta parte de la agenda se suma a la observación anterior, ya que la misma es una fuente de datos que se va a contrastar con los demás.
	40 selección de la acción planificación y ejecución	Maizol Solamente en este punto que se actúa, es por esto que esta acción NO es una acción cualquiera sino una acción pensada de manera sistemática y a partir de una metodología científica.
	40 evaluar la acción y redefinirla	Maizol Como la investigación-acción es un ciclo de planificación, acción, observación y reflexión. Es importante que se evalúe la acción y se averigüe si hay que redefinirla y/o actuar de otra manera.

Sesión No. de página en el Libro de la y **Sugerencias metodológicas**
el estudiante

	<p>37 redacción del informe</p>	<p>El árbol del conocimiento Llamar la atención de los jóvenes para que consideren cada una de las observaciones que se hace sobre la redacción del informe. Redactar un informe de investigación-acción no es fácil y muchos no son capaces de trasladar al papel toda la riqueza del proceso vivido. Pero... forma parte de esta excelencia académica que queremos lograr que ellos se esfuerzen para que el informe gane también en calidad.</p>
	<p>38 formato del informe</p>	<p>El árbol del conocimiento Lo que se sugiere en el libro es lo que se espera que se cumpla no solo académicamente sino también para el Premio Nacional de Excelencia. Existen otros formatos para hacer informes de investigación-acción pero este fue el elegido para este programa. Se puede añadir otros elementos, pero no quitar los que se propone, son básicos.</p>
	<p>38 evaluación</p>	<p>El árbol del conocimiento Hay varias maneras de evaluar dentro de este programa y este es el momento de hacerse conciente de ellos.</p>
	<p>40</p>	<p>Historia Este capítulo de la historia pretende cerrar el ciclo de todo el trabajo emprendido desde el inicio del año. Será un buen recurso para que ellos piensen sobre su propia experiencia.</p>
		<p>Camino del entendimiento Este es un momento reflexivo importante para cosechar que quedo de este año tan intenso y tan lleno de proyectos y de retos.</p>

Capítulo 7

Volver a soñar

Este capítulo pretende recordar la importancia de volver a plantearse nuevas metas una vez concluido un ciclo y concretado los objetivos propuestos.

El producto del capítulo es una reflexión sobre la importancia de seguir desarrollando la capacidad de pensar de uno mismo mientras siga vivo.

Sesión No. de página en el Libro de la y el estudiante **Sugerencias metodológicas**

	37	Carta Un buena sugerión es después de leer la carta de la autora, escribir cartas unos a otros contando sus aventuras durante el año y sus aprendizajes con los proyectos de vida, de nación y de investigación-acción.
	38	Maizol Se trata de las habilidades de investigación. Este es un buen momento para retornar a la parte ya trabajada con ellos sobre COMO SE FORMA UN CRITERIO y sobre las habilidades de pensamiento trabajadas anteriormente. Y que tengan presente que se trata de seguir estimulando su mente para que ella les conduzca a buen puerto en la vida.

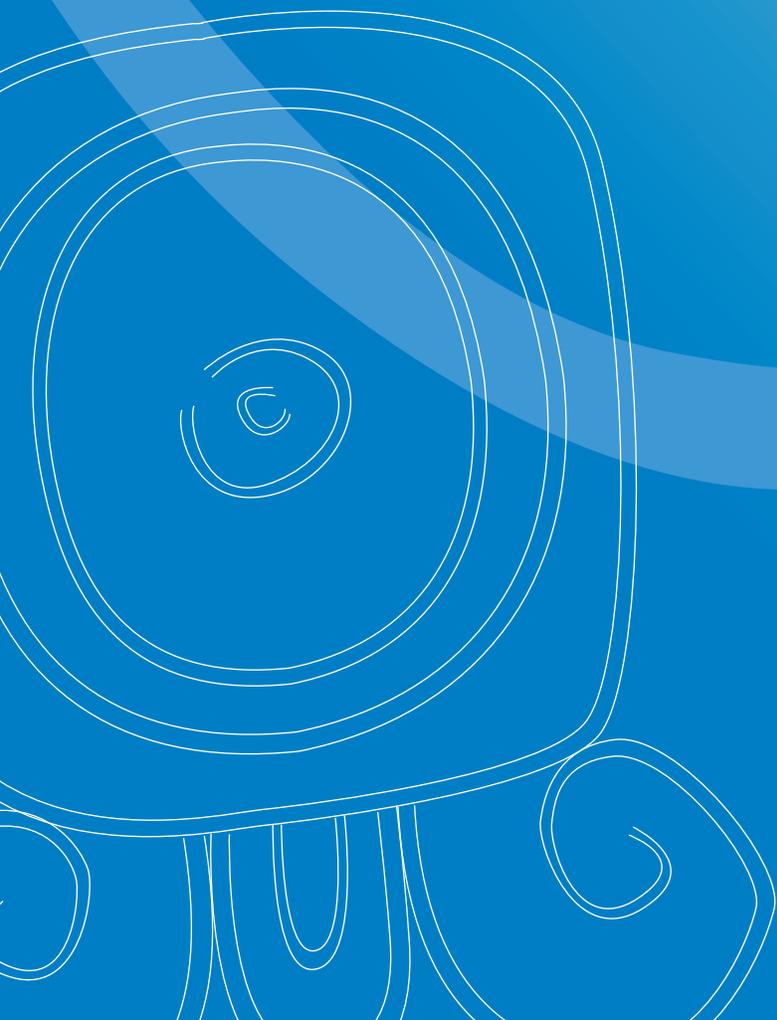
Como ha sido un año tan intenso, celebre con sus estudiantes los logros alcanzados. Seguramente todos vosotros han trabajado mucho y merecen ser reconocidos por ello.

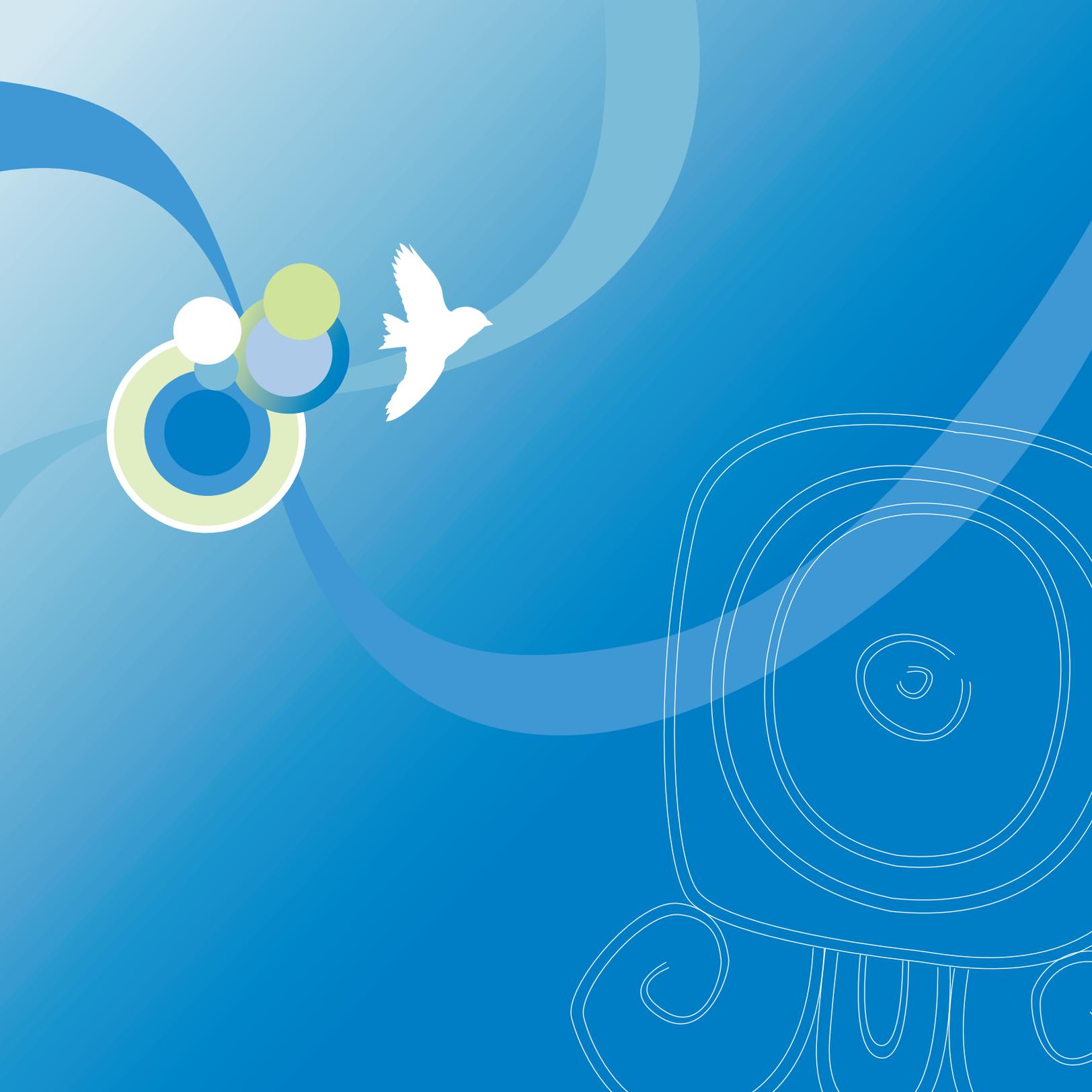




3^a parte: fundamentación

**Diálogos Teóricos
Bibliografía**





Notas:



Don Mario:

Hablando con compañeros maestros asesores de seminario como yo, percibí que cada uno de nosotros ve el proyecto de maneras muy diferentes. Así que nos gustaría que nos explicara: ¿Qué es el proyecto □ SUEÑOS DE JÓVENES CIUDADANOS?

Una buena manera de empezar a contestar a esa pregunta es contarte una historia: *Eran cinco ciegos que no conocían ningún elefante hasta que se encontraron con uno en su camino. El primero ciego tocó las patas y dijo: - Ese animal se asemeja a columnas gruesas, muy gruesas. El segundo ciego tocando la trompa juzgó: -¿Qué dices? ¡Ese animal es flexible como una serpiente!*

El tercer ciego que tocaba la cola del animal pensó que más bien era similar a un látigo fino y con una punta hecha de hilos. El cuarto ciego tocando su marfil imaginó que el elefante se parecía a un bastón macizo. Y el quinto ciego, en total desacuerdo con los demás decía que aquel animal se parecía a un abanico maleable, ya que tocaba sus orejas. Y convencidos de sus opiniones personales los ciegos discutieron, discutieron y discutieron mientras el elefante siguió su vida normalmente...

¿En qué te hace pensar esta fábula? Seguramente en varias cosas, ¿verdad? Es una historia sugerente con distintas posibilidades de interpretación. En este texto vamos a utilizarla para hacer analogías que nos ayuden en nuestra reflexión sobre tu cuestión. Supongamos que el proyecto **SUEÑOS DE JÓVENES CIUDADANOS** es “nuestro elefante” y que los intentos de conceptualizarlo son los ciegos. Según la perspectiva con que miramos ese proyecto, cambian los conceptos sobre él. Y la discusión sobre esos conceptos parciales puede seguir por tiempo indeterminado si no nos dedicamos a integrarlos y a sacar una conclusión más amplia. Si no nos dedicamos a establecer relaciones entre esas distintas maneras parciales de ver el proyecto nuestra necesidad de comprensión y entendimiento seguirá su curso como el elefante de la historia. Y con eso puede pasar que emitamos juicios y juzguemos sin comprender bien aquello que estamos evaluando.

¿Qué queremos decir con esto? Seguramente no estamos afirmando que no se debe buscar comprender y conceptualizar el proyecto de forma individual y personalizada. Ese acto de aprendizaje del individuo es imprescindible. Solamente llamamos la atención al hecho de que este proyecto no puede ser explicado, visto y entendido como algo lineal y superficial. Aunque tiene una cara inicial “simple”, accesible, manejable; existen varios campos del saber que fundamentan los distintos aspectos del proyecto, ¡él es polifacético! Hay que verlo como quien mira un calidoscopio.

Don Roque:

Bueno, está entendida la lección de la fábula. Entonces empecemos a “atar cables”, conectar nuestras varias maneras de percibir el proyecto con la fundamentación teórica que le da soporte conceptual. Volvemos entonces a la pregunta inicial: ¿Qué es el proyecto SUEÑOS DE JÓVENES CIUDADANOS?

SUEÑOS DE JÓVENES es un proyecto de **innovación educativa** que cambia el diseño de la disciplina seminario. Desde los años 60 que esa disciplina seguía un mismo diseño que priorizaba un tipo de trabajo de investigación que no necesariamente corresponde a lo que sería conveniente hoy, en el siglo XXI, y considerando las metas que el MINEDUC ha fijado para los próximos años.

Es importante clarificar a que llamamos **innovación educativa**. Empezaremos explicando qué es **innovar**. Innovar es el acto de convertir algo en otra cosa e implica un proceso de mejora o de desarrollo de ese “algo” que es transformado. Para innovar hay que ser capaz de analizar el “algo” que va a cambiar. El análisis es una capacidad de relacionar partes y todos, descomponiendo y recomponiendo el todo analizado en partes. Y fue eso lo que se hizo con respecto a la disciplina seminario que fue analizada antes de proponer el cambio. Para innovar hay que conocer y reconocer las fortalezas y debilidades de los productos y procesos

involucrados en el proceso de cambio. A través del conocimiento del proceso histórico de esa disciplina se hizo ese reconocimiento. Para innovar hay que asociar las ideas que se pretende cambiar con propuestas nuevas que rompen el esquema anterior. El nuevo diseño de esa disciplina es fruto de esa asociación que conecta, compara y contrasta el modelo anterior, su proceso de evaluación y análisis de los últimos años con lo que se ha podido experimentar en las fases del proyecto piloto que da base a ese cambio curricular. Antes de finalizar el diseño de ese cambio curricular, fueron consultadas las personas que llevaban los últimos años dedicándose a mejorar continuamente el nivel de los trabajos de investigación realizados en esa disciplina.

Doña Oralia:
Oí de algún compañero de trabajo que este proyecto parece una improvisación, pero, por lo que explicas no es así.

Improvisar literalmente quiere decir hacer alguna cosa sin planificarla, estudiarla o prepararla. De hecho, nuestra vida es, en buena parte, improvisación, ya que no siempre disponemos de tiempo para informarnos y reflexionar antes de tomar decisiones. Además, en la complejidad del siglo XXI, es importante aprender a esperar lo inesperado y la improvisación forma parte de ese aprendizaje. La improvisación implica traducir en un determinado contexto algo que aprendimos anteriormente en otro. O sea, implica la transferencia de un aprendizaje de forma rápida y directa. El pensamiento creativo es desafiado y desarrollado cuando se improvisa. Además no se improvisa a partir de la nada, para ello hace falta informaciones previas. Pero, aunque improvisar sea una habilidad importante a desarrollar, en el caso del diseño de esta propuesta de innovación educativa no hubo improvisación. Hubo atrevimiento eso sí, pero fue un atrevimiento basado en fuentes seguras que es lo que espero que quede claro en este diálogo. Todo el material que da soporte a esta innovación refleja un trabajo anterior importante que entra en choque con esa idea de “improvisación” que algunos pueden tener.

Quiero recordar la fábula con la cual empezamos nuestro diálogo, cuando desconocemos algo somos como aquellos ciegos que van emitiendo conclusiones parciales según la parte del elefante que tocan, sin esperar el conocimiento más profundo del animal. Pero me parece normal y comprensible que eso pase. Toda innovación provoca ese tipo de cosas, ya que exige un cierto esfuerzo de adaptación a la “nueva realidad”. Llevo ya algunos años diseñando e implementando proyectos de innovación educativa y veo que eso siempre pasa. Es una reacción esperada. Lo que si es muy importante es superar ese momento con el **conocimiento** más profundo de la propuesta.

Doña Ruth:

Bien, esperamos que ese conocimiento más profundo que mencionas salga de este diálogo.

También espero lo mismo, el conocimiento nos ayuda a ser más consecuentes con nuestros juicios y con nuestras ideas sobre el mundo y sobre nosotros mismos. Supongo que es por eso que somos educadores, ¿verdad? Porque confiamos que el conocimiento es algo importante en la vida del ser humano. Para seguir con el tema de por qué este proyecto NO es una improvisación, creo que también es importante informar a quienes no lo saben que LOS SUEÑOS DE JÓVENES CIUDADANOS es la quinta fase de un proyecto intitulado LA SENDA DE LOS SUEÑOS. Las etapas anteriores conforman el proyecto piloto que empezó durante agosto y septiembre del año de 2005 con 1001 jóvenes de diversas partes del país. □

Don Mario:

¿O sea que en 2005 y 2006 alumnos de la disciplina seminario ya pasaron por algo similar?

No necesariamente porque en 2005 el proyecto fue extracurricular y trabajamos con la formación de jóvenes líderes que pudieran apoyar en las actividades realizadas a partir de ese año. Se trataba de probar la metodología y la propuesta general con jóvenes que representasen a la diversidad guatemalteca.

Las cuatro primeras fases del proyecto fueron:

- La siembra de los sueños: Durante el mes de agosto de 2005, fueron dados 10 talleres en 9 departamentos (2 en la capital) dedicados a formar a los jóvenes en la dirección de aprender a soñar y de aprender a transformar sus sueños en proyectos de vida y de nación.

Y como se trataba de formación de liderazgo, durante el mes de septiembre se organizó un seminario con 200 jóvenes líderes que fueron seleccionados entre los 1001 que participaron de los talleres del mes de agosto. El objetivo de ese seminario fue formarlos como LÍDERES SOÑADORES-REALIZADORES capaces de impulsar las OFICINAS DE LOS SUEÑOS durante los meses siguientes.

- La voz de los sueños: Durante el mes de agosto, un equipo de técnicos recogió entrevistas, imágenes, impresiones y declaraciones de los jóvenes participantes de los talleres. El objetivo era transformar ese material en un libro, spots de televisión, de radio y de video para ser divulgado por el país dando a conocer la voz de los sueños de los jóvenes.
- Las oficinas de los sueños: En cada uno de los departamentos donde se realizaron los talleres se constituyó una oficina de los sueños, con el apoyo material de INTECAP y con la presencia de jóvenes facilitadores formados por la EFCI (Escuela de Facilitadores de la Creatividad y la Innovación) que apoyaban a los jóvenes líderes en la realización de los proyectos planteados. Esas oficinas funcionaron hasta el mes de febrero de 2006, cuando se realizó la otra etapa del proyecto.
- La cosecha de los sueños: Durante el mes de febrero se organizó un megaevento para 2000 jóvenes de todo el país. Ese megaevento tenía cuatro partes: un seminario, un concierto, una noche de talentos y un carnaval. El concierto abrió las actividades, con la presentación de las 11 músicas ganadoras del concurso nacional de música de los sueños de los jóvenes por la paz.

Esas músicas están hoy en el CD que forma parte de los materiales utilizados en el aula. En el seminario, los jóvenes de las oficinas de los sueños presentaron sus trabajos a los demás jóvenes. Además, de eso, todos los jóvenes se organizaron en comunidades de diálogo para procesar el conocimiento y la experiencia compartida. En la noche de talentos, todos los jóvenes que han querido han podido mostrar sus talentos artísticos en un show que ha tenido distintos tipos de presentaciones: músicas, danzas, ritos, declamaciones, etc. El carnaval de los sueños fue la actividad de cierre del proyecto que consistió en un desfile en la Avenida La Reforma, en la cual, los jóvenes además de disfrutar del momento, ayudaban a realizar una encuesta-sondeo sobre los sueños de los ciudadanos de a pie que estaban presentes en la avenida. □

Como se puede ver el proyecto piloto se caracterizó por distintos niveles de formación y de movilización cultural y social. Hay una idea de educación que está en el fondo en todo ese proyecto. Y esa idea hay que entenderla bien para no emitir juicios precipitados.

Don Roque:

**Y ¿qué idea de educación hay en el fondo de ese proyecto?
A mi me parece más bien una campaña de marketing con
el tema de los sueños, de los jóvenes y de la ciudadanía.**

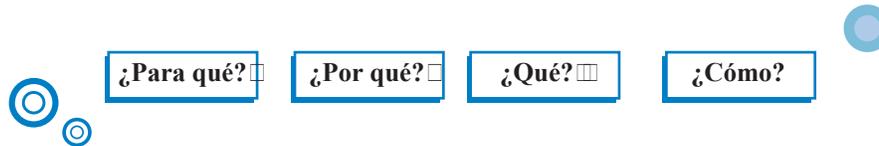
Bueno... Tu afirmación final podría hacerme querer volver a la fábula de los ciegos y el elefante, quizás esta sea una buena manera de equivocarse con el sentido global de este proyecto... Pero, voy a dedicarme a contestar tu pregunta en forma de temas clave que son los tópicos principales de la base conceptual de fondo del proyecto. Veamos:



Educación reflexiva y ética

¿Por qué existe la educación? ¿Para qué educar? Parece ser que unas respuestas dependen de las otras y todas apuntan hacia la cuestión de que la educación es una tarea eminentemente ética. O sea, la educación existe porque el ser humano necesita aprender a ser consciente de sí mismo, del otro y del mundo y necesita aprender a convivir y a estar frente al otro de forma respetuosa y evolucionada. Para ello la educación viabiliza los conocimientos necesarios para el descubrimiento del mundo (en sus múltiples dimensiones: física, matemática, geográfica, científica, artística, religiosa, etc.). Por eso, pensar en las finalidades (*¿para qué?*) de la educación y en las razones (*¿por qué?*) que sustentan su existencia en el medio humano es asumir que no hay como educar sin hacerlo desde una perspectiva ética. Eso es así porque la ética es una dimensión que constituye la educación como tal y justifica su existencia. Estamos de acuerdo con el filósofo de la educación Joan-Carles Mèlich cuando afirma que sólo podemos hablar de educación si existe relación ética. De lo contrario sólo hablaríamos de adoctrinamiento, adiestramiento y ese tipo de cosas. El mismo autor afirma que la ética es hospitalidad y acogida. Así que podemos concluir que lo que justifica la existencia de la educación es el encuentro entre los humanos y las relaciones de receptividad y de cuidado que entre ellos se producen. Es importante saber que nunca seremos totalmente éticos, sino que siempre vamos a estar pasando por multitud de situaciones y circunstancias que nos harán dudar de nuestros valores, principios y reglas y con los valores, principios y reglas de los grupos a los que pertenecemos. ¡Volverse una persona ética es tarea para toda una vida! Realizar la dimensión ética de la educación con nuestros niños y jóvenes no será diferente. Educar y educarse son procesos continuos de ser uno mismo en la búsqueda de la identidad individual y colectiva. Y como ser ético es un proyecto que dura hasta el último día de nuestras vidas, es necesario ver esta cuestión desde una perspectiva creativa. Y recorreremos una vez más a Joan-Carles Mèlich para afirmar que educar es crear. O sea, no se puede pensar la educación sin la reflexión cuando se plantea este tipo de mirada. De esta forma podemos entrar en la búsqueda del concepto de educación reflexiva. ¿Qué caracteriza una educación reflexiva?

Para contestar a esa pregunta hace falta proponer unas preguntas claves, cuyas respuestas "dibujan" un mapa de entendimiento conceptual, veámoslas: □



Las preguntas ¿para qué? y ¿por qué? ya fueran tratadas anteriormente. La pregunta ¿qué? tiene que ver con los contenidos, los conocimientos y las informaciones que la educación debe viabilizar en su labor. Hablar del cómo es hablar de método, proceso, pensamiento, etc. Hablar de método reflexivo es tener como presupuesto la idea de Montaigne de hacer a los alumnos mostrar lo que piensan y cómo piensan, para poder intervenir y proponer avances en la reflexión poniendo el pensamiento en movimiento. Esta idea no es nueva ni original; la podemos ver también en otros pensadores como Sócrates, Kant y Lipman. El foco principal de esa idea, es de forma explícita, la dimensión racional del ser humano, la racionalidad. Ahora bien, proponemos ir más allá con otro punto importante a resaltar, la razonabilidad, término acuñado por Matthew Lipman para hablar de una razón que es al mismo tiempo crítica, creativa y éticamente cuidadosa. Y es esa la razón que se pretende desarrollar en este proyecto.

Educación y democracia

John Dewey, en su libro *Democracia y educación*¹ dice en las páginas 81-82: *La devoción de la democracia a la educación es un hecho familiar. La explicación superficial de esto es que un gobierno que se apoya en el sufragio universal no puede tener éxito si no están educados los que eligen y obedecen a sus gobernantes. Puesto que una sociedad democrática repudia el principio de la autoridad externa, tiene que encontrar un substitutivo en la disposición y el interés voluntarios y éstos sólo pueden crearse por la educación.*

¹ Ediciones Morata, Madrid

Pero hay una explicación más profunda. *Una democracia es más que una forma de gobierno; es primariamente un modo de vivir asociado, de experiencia comunicada juntamente. La extensión en el espacio del número de individuos que participan en un interés, de modo que cada uno ha de referir su propia acción a la de los demás y considerar la acción de los demás para dar pauta y dirección a la propia, equivale a la supresión de aquellas barreras de clase, raza y territorio nacional que impiden que el hombre perciba la plena significación de su actividad.*

Esa cita nos ayuda a ver la amplitud que puede tener querer juntar educación y ciudadanía. Y, es eso lo que este proyecto intenta hacer al pedir a los jóvenes que hagan un proyecto de nación y que se planteen un proyecto de investigación que implica una acción local. Pero, sigamos con la reflexión sobre la relación educación-democracia.

La democracia es frágil, aunque sea un esfuerzo histórico de muchos años y de muchos pueblos. La democracia es un ideal de sistema social que inexiste si no hay participación de los ciudadanos. La clave de la democracia está en la participación ciudadana y esa participación es imposible sin el soporte de la educación. Poner voz en las propias ideas y aprender a defenderlas no es algo ni sencillo ni rápido de aprender. Entre otras cosas porque supone ser capaz de llegar a esas ideas de una manera más organizada y profunda. Ideas superficiales bien defendidas pueden corroer la democracia, más que ayudarla a afirmarse como un sistema posible. Y, el silencio ciudadano solamente corrobora la existencia de tiranos y déspotas que abusan del poder y de la gobernabilidad concedida por la confianza que cada persona pone en su voto. No se nace ciudadano, es necesario aprender a serlo y ese aprendizaje conlleva un desarrollo de autonomía moral, intelectual y capacidad comunicativa. Con lo cual no es una labor sencilla. Nuestros países latinoamericanos, más que otros necesitan urgentemente de ese aprendizaje. Y si tenemos tantos analfabetos, nuestra labor se hace un poco más compleja, es necesario aprender a leer palabras y mundos para desarrollarse como ciudadano. Evidentemente hay que alfabetizarse en muchos lenguajes para ser un ciudadano activo y participativo. Y, sin visión de futuro, tampoco hay ninguno proyecto ciudadano posible. La democracia tiene su dimensión utópica, lo que significa decir que tiene uno de sus pies en el mundo de

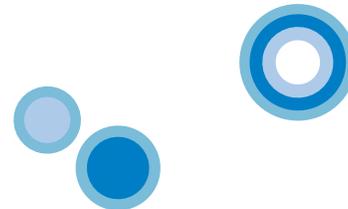
los sueños, esa invitación trascendente que nos hace querer realizar cosas que todavía no existen en la realidad. ¡Sueños son motores!

Rescatar la fuerza de la palabra:

Federico Mayor Zaragoza, ex ministro de educación en España y ex director general de la UNESCO, en su libro *La fuerza de la palabra*² afirma una conclusión: *sólo tenemos una fuerza, pero es invencible: la de la palabra. La que transmite el poder inmenso, creador, inventor, de cada ser humano único. Si nos liberamos, por la educación, si somos, por fin, ciudadanos y no súbditos, si construimos la democracia que representa de verdad la voz del pueblo, entonces transitaremos desde una cultura de imposición, de violencia, de la ley del más fuerte, a una cultura de concordia, de diálogo, de entendimiento, de justicia, de paz.*

Rescatar la fuerza de la palabra es algo que se puede hacer de distintas maneras, pero una de ellas es imprescindible que es recuperando el valor y el poder del diálogo como herramienta democrática vital. Y por estar totalmente en sintonía con esa idea, el proyecto tiene el DIÁLOGO como valor y como método. En el diálogo, uno aprende a rescatar la fuerza de la palabra en la defensa de las propias ideas en presencia de otros, la comunicación, el deseo de entender la perspectiva del otro, soñar , proyectar, y en tratar de ser coherente con esas palabras, transformando sus sueños en acción y en realidad. Pero hay que aprender a dialogar, porque vivimos en un sistema de monólogos que se repiten en varios niveles y ambientes, del familiar al público. Según David Bohm el verdadero objetivo del diálogo es penetrar en el proceso de pensamiento y transformar el proceso del pensamiento colectivo. Eso significa transformar el aula en un espacio de aprendizaje y de ejercicio del diálogo, ya que es un lugar privilegiado para aprender a traducirlo en acciones y actitudes.

² página 16 - ed. adhara



Hay que considerar que dialogar pide tanto capacidad de oír al otro como de hacerse entender al expresarse. Por eso es un antídoto para la agresividad tanto individual como social. El diálogo es un valor democrático porque posibilita la interacción social entre personas diferentes, viabilizando la convivencia pacífica en una sociedad pluralista y garantizando la expresión de diversas ideas, sean dominantes o no. El diálogo permite un tratamiento importante de los conflictos entre las personas, además de ser una excelente “herramienta metodológica” para aprender a pensar. Es imposible una propuesta como la de este proyecto, sin la utilización del diálogo como método. El diálogo es como la aguja, el hilo y el acto de coser. Dialogando las personas pueden construir la red de significados de aquello que piensan, hablan, sienten y perciben. Y al hacerlo conceden a la palabra el poder civilizatorio que ella tiene. Somos humanos porque somos palabras. Somos sociedad porque somos palabras. Somos civilización y cultura porque somos palabra.

Educación y creatividad

La educación humaniza a los humanos a través del conocimiento y de la interacción y debería ser un sistema de desarrollo de la creatividad humana. Pensando que la creatividad es la capacidad humana responsable por las nuevas aportaciones en todos los campos de la experiencia humana, podríamos plantear la educación como un proceso creativo que trata de desarrollar esa capacidad. La educación es un proceso en si misma, algo que, al cerrar un ciclo, abre otro. La educación es una sucesión interminable de acontecimientos éticos, estéticos, epistemológicos, etc. Seguramente no podemos “crear genios”, pero podemos mejorar la calidad creativa del proceso educativo de cada educando, ya que la creatividad puede ser desarrollada por todos y favorece la ludicidad y la comprensión profunda de las cosas, colaborando para:

- estimular la imaginación ética de los alumnos, no imponiendo dogmas morales, ni adoctrinando, sino desarrollando sus herramientas de aprensión y de creación de significado

- colocar al alumno como sujeto activo capaz de hacer productos y vivenciar procesos que puedan considerarse innovadores, tanto a nivel individual como colectivo
- implicar a todos, y no sólo a algunos genios privilegiados, en la ardua tarea de crear espacios para la convivencia más justos y respetuosos, además de agradables y seguros
- estimular la solución creativa de problemas en distintos campos. □

Eso porque la creatividad es algo que:

- actúa en la solución de problemas en cualquier campo imaginable □
- es un hacer y un innovar que puede ser tanto individual como colectivo
- no puede ser impuesto, pero si incentivado y estimulado
- no es algo exclusivo de personas especiales y genios, sino algo que puede ser desarrollado por cualquier persona
- necesita ser aplicada, o sea practicada, y debe generar acciones y/o productos en los cuales se pueda observar el resultado de su utilización □
- necesita ser total, es decir, debe procurar desarrollar los distintos lenguajes y los distintos ámbitos humanos
- es vital para la educación, la empresa, la comunidad y el desarrollo social
- es algo que pertenece a todos.

Y, considerando todos los aspectos planteados, podemos pensar que la educación será un sistema de desarrollo de la creatividad humana en la medida en que proporcione la formación de **personas creativas**, capaces de crear **productos creativos**, pasando por **procesos creativos**. Para ello, la escuela precisa ser un **ambiente creativo** que de prioridad al desarrollo del **pensamiento creativo** de todos sus miembros.

Luchar contra la mente miserable

Desde los años 80 que trabajo con distintos tipos de proyectos educativos, culturales y sociales. Y, en este trabajo he tenido la oportunidad de convivir con personas de diferentes países, clases sociales, razas, colores, edades, religiones, opciones sexuales,

profesiones, etc. Estoy muy agradecida por esa experiencia, por los aprendizajes que vienen de ella y a toda la reflexión que realizo desde ella. Creo que una de las síntesis importantes que hice a lo largo de ese camino fue tener la claridad de que **la peor pobreza que existe es tener una mente miserable**. La mente miserable no ayuda a investigar aquello que la ignorancia genera, la mente miserable impide que se formen nuevos conceptos y se mueve dentro de una gama conceptual muy pequeña. La mente miserable impide la formulación y el movimiento entre distintos significados, la mente miserable no razona, sino impulsa la acción con base en prejuicios y juicios precipitados. La mente miserable impide que la persona perciba el tesoro más valioso que está bien delante de sus ojos. La mente miserable hace que uno sea “menos”. La mente miserable genera relaciones y existencias miserables a todos los niveles: emocional, cognitivo, relacional, social, ciudadano. ¡Una mente miserable es una mente incapaz de soñar y proyectar un tiempo y un espacio diferentes de las determinaciones del aquí y del ahora! Pienso que mi tarea como educadora es luchar contra la mente miserable. Esa comprensión ha sido tan importante en mi vida que paso buena parte de mi tiempo dedicándome a crear proyectos, dar conferencias y cursos, escribir libros y artículos que ayuden al desarrollo mental. Gran parte de mis libros son para niños, jóvenes y adultos que tienen ganas de desarrollar su pensamiento crítico, creativo y cuidadoso. El contrario de la mente miserable es una mente abundante. Una mente abundante es aquella que permite que alguien imagine el mar cuando vea un grano de arena. La mente abundante es aquella que lleva al ser humano a ampliar sus límites y posibilidades, crear, inventar, descubrir, desarrollar, proyectar. La ciencia, el arte y todas las formas de conocimiento son hijas de mentes abundantes.

Educación como reflexión sobre la cultura y como elaboración y creación cultural

La palabra cultura está siendo entendida aquí como un MODO DE SER de un determinado grupo. Y ese modo de ser se manifiesta en distintos ámbitos que van desde las manifestaciones tradicionales y/o folclóricas, hasta las manifestaciones artísticas producidas, los valores, ideales y principios de un determinado grupo social.

O sea, la cultura es la voz humana en la naturaleza, por eso algunas la llaman “segunda naturaleza”. La cultura es hija de la creatividad humana”, ya que los demás seres no la producen.

Cuando la educación es una reflexión sobre la cultura entra en juego un conjunto de acciones sobre la tradición y lo que los humanos han sido capaces de producir en aquel contexto espacio-temporal. Se trata de entender el propio contexto para actuar en él, además de conocer, informar, repetir y mantener viva la memoria de aquellos aspectos culturales que cuentan la historias, las raíces y las bases de los pueblos en cuestión.

Cuando la educación es elaboración y creación cultural, entran en juego los mecanismos de aportación, de creación e innovación. Es cuando la educación prioriza procesos creativos y no solamente de repetición del conocimiento acumulado, transmitido y repetido.

La tarea de la educación como elaboración y creación cultural es actuar en el tejido social. Por *tejido social* se entiende el entramado de los microvínculos de las relaciones cotidianas en espacios sociales determinados, como, por ejemplo, los barrios. Cuando la educación permite pensar globalmente y actuar localmente el capital social es desarrollado en las interacciones entre los individuos que están en interacción con su entorno inmediato.

Las *oficinas de los sueños* tenían esa función de ayudar a que los jóvenes pudieran actuar localmente, organizándose alrededor de cuestiones concretas de sus comunidades. Los jóvenes líderes soñadores-realizadores fueron formados para actuar en el tejido social.

La *cosecha de los sueños* fue el espacio de la comunicación de esa elaboración y creación cultural, además de ser una formación en participación social y ciudadana. Salir a la calle y expresar sus sueños personales y de nación es algo inolvidable en la formación ciudadana de un joven.

La herramienta utilizada fue el *carnaval de los sueños*. Es importante entender que la “forma carnaval” fue un medio para que los jóvenes pudiesen poner su energía, sus ideas en la calle y aprender que se puede hacerlo de manera organizada y pacífica. Para defender sus propias ideas en la calle no hay que esperar los momentos de conflicto. Es un entendimiento equivocado de la democracia y de la participación ciudadana.

Foco en el aprendizaje:

Enseñar no es lo mismo que aprender, son dos procesos distintos que no siempre van juntos. Aprender NO es consecuencia inevitable del proceso de enseñar. Durante siglos, la educación tradicional puso su foco en la enseñanza pensando que con eso estaba garantizada la mejoría educativa. Pero, mejorar la calidad de la enseñanza no necesariamente mejora la calidad del aprendizaje. Tener nuevos materiales, probar nuevas metodologías, utilizar nuevas tecnologías no es sinónimo de mejoría educativa, porque no conlleva cambios en el aprendizaje. Eso sólo ocurre si todo eso es PARA aprender mejor: si los materiales están pensados para conducir, guiar el aprendizaje, si las nuevas tecnologías son utilizadas para ayudar a aprender, si las metodologías están pensadas para que el sujeto aprenda y aprenda mejor. Esa es una de las bases de esa innovación educativa, desde el proyecto piloto que ha tenido su foco en los jóvenes que son, en ese caso, los sujetos del aprendizaje. *La siembra de los sueños* que fue la primera etapa del proyecto piloto se caracterizó por trabajar directamente con los jóvenes, garantizando un espacio para el ejercicio de su aprendizaje. En esos talleres ellos trataron de aprender a desarrollar sus sueños transformándolos en proyectos. Por eso se empezó por ellos, que son los sujetos del aprendizaje, el foco del proyecto. □

- El aprendiz como el sujeto del aprendizaje

Cuando el aprendiz es el SUJETO del proceso, lo más importante son las acciones practicadas por ese sujeto. Y, los enseñantes, nosotros, estamos ahí para GUIAR ese aprendizaje, FACILITAR ese proceso de aprender. También podemos ser, “*quien de repente aprende*”, como decía Guimaraes Rosa, un gran literato brasileño.

Ese cambio de perspectiva es fundamental que pase, porque si no todo el material y todo el planteamiento metodológico del proyecto no servirá de mucho. Incluso puede parecer pérdida de tiempo. Mirar los materiales y la metodología de este proyecto desde la perspectiva de la enseñanza, solamente, es quitarle su alma, su fuerza y su sentido. Es utilizar mal todo lo que se le presenta. □

- El placer de aprender

“El educador educa el dolor para el placer”, ya dijo Madalena Freire, la hija de Paulo Freire. Y esa frase me quedó clavada desde que la escuché en algunos de tantos congresos de educación a los cuales asistí. Parece encerrar en ella una perla de sabiduría que no acaba de estar clara y transparente pero que permanece ahí con su belleza misteriosa. La experiencia humana tiene su cuota de dolor bien desarrollada y ese dolor atraviesa muchas de las percepciones que tenemos de la realidad y de nosotros mismos. El dolor ocupa mucho espacio interior y llena nuestra mente de su presencia. El dolor de existir, de estar en el mundo sin comprenderlo, de tener que decidir quien se quiere ser y de que manera se pretende vivir cada segundo de ese misterio al que llamamos vida y el dolor de nuestra finitud. Y qué decir del dolor social de ciudadanos nacidos de la fragilidad de la democracia, del dolor de la violencia urbana, del dolor de la desigualdad económica, de la pobreza, de la ignorancia, de la fealdad, de la maldad, de la crueldad... Del dolor mucho se puede hablar. El dolor, por su peso y por el espacio que ocupa dentro de nosotros puede, fácilmente, hundirnos. Es fácil ser pesimista, fatalista, determinista porque hay muchos elementos, todos hijos del dolor, que nos hacen ir por ese camino. El dolor nos pone en el movimiento de la inercia propia de su efecto en nuestra psique. Ya no me acuerdo como Madalena Freire siguió su discurso, ni sé como ella sacó partido de esa su frase tan potente. Lo que si sé es que años después (casi 20), sigo con ella dentro de mi, palabras como éstas tienen poder de movilizar la reflexión. Lo que pienso hoy es que educar el dolor para el placer, es ayudar a que cada uno sea sujeto en su vida y no se deje llevar por la fuerza de los dolores de la existencia, que siempre son muchos, porque muchas son las injusticias, las traiciones, las frustraciones, los desencantos, los fracasos y los desengaños.

Educar el dolor para el placer es enseñar la esperanza y la comprensión de que la vida es mutación, todo pasa, todo se transforma, todo cambia, porque somos seres que aprenden. ¡Aprender es cambiar! Y nosotros podemos (y debemos) ser agentes de ese cambio.□

- El placer de enseñar

Rubem Alves, es un filósofo-educador brasileño muy inspirador y, en uno de sus libros llamado *La alegría de enseñar* dice:

...Pues ser maestro es eso: enseñar la felicidad.

“¡Ah! - Replicarán los profesores - , la felicidad no es la disciplina que enseño. Enseño ciencias, enseño literatura, enseño historia, enseño matemáticas...” Pero ¿no será que vosotros no percibís que esas cosas que se llaman “disciplinas”, y que tenéis que enseñar, no son más que tazas multiformes de colores, que deben estar llenas de alegría? Lo que vosotros enseñáis, ¿no es un deleite para el alma? Si no lo fuese, vosotros no deberíais enseñar. Y si es así, entonces es preciso que aquellos que reciben, vuestros alumnos, sientan el mismo placer que sentís vosotros. Si eso no sucede así, habréis fracasado en vuestra misión, como la cocinera que quería ofrecer placer, pero la comida salió salada y quemada... El maestro nace de la exuberancia de la felicidad. Y por eso mismo, cuando les preguntan sobre su profesión, los profesores deberían tener el coraje para dar la absurda respuesta: “soy un pastor de la alegría...”. Pero, claro está, solamente sus alumnos podrán dar fe de la verdad de su declaración...³

El proyecto SUEÑOS DE JÓVENES CIUDADANOS está pensado para que haya placer en aprender y placer en enseñar. La mejor manera de perder la oportunidad de vivir eso es solamente “cumplir con la obligación de ser maestro y de seguir un paquete más que viene de arriba a abajo”. Ese proyecto es una oportunidad de realización de aquellos que son educadores y que han descubierto su vocación de “pastor de la alegría y de la esperanza”, de aquellos que han aprendido la necesidad de transformar dolores en placer en su propia vida y en la vida de los demás.

³ Pag 17 - La alegría de enseñar - Rubem Alves. Ed. Octaedro, 1996

Educación con foco en el autoconocimiento y en el conocimiento del mundo

Sócrates, en la antigüedad griega ya decía que *conocerse* a si mismo es la clave del conocimiento y de la razón de ser humano. El humano es un ser que busca saber quién es y esa no es una tarea tan fácil. Los humanos necesitamos nombrar el misterio, desvelar el secreto que es como un velo que encubre nuestra identidad. Somos misterio y necesidad de desvelar ese misterio que somos. Y en nombre de eso, mucho ya se consiguió a nivel de conocimiento científico y artístico. En la juventud esa cuestión se agudiza y la pregunta ¿Quién es el ser humano? Se transforma en ¿Quién soy yo? ¿Quién quiero ser? Por lo tanto ninguna edad mejor para plantear aspectos de autoconocimiento, autoestima y proyecto de vida. □

Doña Ruth:

Me parece muy bien saber todo eso, pero... Volvamos a algo muy importante: ¿cuál es el núcleo temático y metodológico de la disciplina hoy?

Como es del conocimiento de todos, en la disciplina seminario los jóvenes tienen que realizar un trabajo de investigación que es fundamental para su graduación. Sin la presentación de ese trabajo los jóvenes no pueden graduarse. Anteriormente, a cada año, el MINEDUC divulgaba una lista temática para que los estudiantes pudieran realizar sus investigaciones, pero dejaba abierta la metodología de investigación empleada. El gran cambio por lo cual pasó esta disciplina fue justamente invertir ese principio. O sea, a partir de ese año de 2006, se propone la metodología para que los estudiantes puedan investigar temáticas de su interés y de interés para el país. Además, anteriormente todos los alumnos de una misma clase realizaban una investigación común, con lo cual había un trabajo colectivo al final del año lectivo.

Eso también cambia porque en este nuevo formato son vividos 3 procesos diferentes que generan productos distintos:

PROCESOS	PRODUCTOS
<p>Proceso 1 INDIVIDUAL</p>	<p>PROYECTO DE VIDA</p>
<p>Proceso 2 COLECTIVO</p>	<p>PROYECTO DE NACIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN</p>
<p>Proceso 3 INDIVIDUAL Y COLECTIVO</p>	<p>EL PROPIO PROCESO DE APRENDIZAJE</p>

Para llegar al proyecto de vida, el joven empieza planteándose cuál es su sueño y es a partir de esa visión de futuro inspiradora que él llega a su proyecto de vida personal. Después, en una actividad en pequeños grupos, los jóvenes deberán plantearse en qué país quieren vivir. Y, a partir de ahí crean un proyecto de nación. Una vez realizados esos dos primeros proyectos, los jóvenes ya están inmersos en la motivación adecuada para investigar. La idea es que utilizando la metodología de investigación-acción ellos puedan intervenir a nivel comunitario. Se trata de desarrollar en ellos la capacidad de pensar globalmente y actuar localmente, capacidad fundamental para vivir en el siglo XXI. Además, se trata de conectar escuela y vida, que los jóvenes investiguen temas de interés y de significado real en sus vidas reales. ¿De qué nos serviría educar a investigadores vacíos que aprenden una técnica sin alma y sin sentido?...

Doña Oralia:

Muchas veces has repetido la frase “educación para el siglo XXI”, ¿nos podrías clarificar un poco más de qué hablas cuando utilizas esa expresión?

Claro que sí. Veamos: ¿Siglo XXI? ¿De que será que estará hecho ese futuro cercano a lo cual llamamos siglo XXI? ¿Qué nos espera? ¿La cosecha de lo que sembramos anteriormente y/o más siembras para otros tiempos? ¿Sorpresas o sencillamente consecuencias de los actos anteriores? Como el águila, lo que vamos a hacer ahora es mirar panorámicamente, sin profundidad, solamente bajo el criterio de la amplitud. Miremos hacia el siglo XIX y XX, ¿qué es lo que puede ser causa de alguna consecuencia en el siglo XXI? ¿Qué tipo de fuerzas quedaron demarcando el espíritu de aquellos siglos?

Siglo XIX: Es el siglo de revoluciones intensas en distintos niveles: social, conceptual, científico, cultural, etc. En el campo conceptual y cultural: romanticismo como manera de pensar, sentir y vivir, idealismo, positivismo, libertad, identidad; crítica a los valores tradicionales y la posibilidad de crear valores; avances científicos y tecnológicos cambian los modos de vivir, de producir y de valorar la vida; teorías revolucionarias en campos distintos: Darwin, Marx, Nietzsche. En el campo social, político y económico: fin del absolutismo monárquico, aparecimiento de nacionalismos, cambio del mundo del trabajo, aparecimiento del proletariado, marxismo. Inicio de la lucha ideológica entre capitalismo, socialismo, comunismo.

Siglo XX: Es el siglo de dos guerras mundiales y de cambios intensos en la perspectiva del ser humano hacia si mismo, hacia al otro y hacia su grupo. Freud cambia totalmente la mirada hacia la conciencia humana cuando introduce el concepto de inconsciente. El existencialismo reclama un tipo de humanismo nuevo. A nivel colectivo se ve de casi todo: fascismo, nazismo, campos de concentración, revolución de estudiantes, movimiento hippie, contracultura, sociedad de consumo, cultura de masas, lucha por la igualdad de razas, de género, de orientaciones sexuales, de capacidad intelectual. A nivel científico y tecnológico los avances ocurren con una

velocidad increíble y los saltos cualitativos surgen de manera sorprendente: conquista del espacio, teoría de la relatividad, teoría cuántica, el ordenador ocupa un lugar prioritario en el ámbito del trabajo y de la comunicación, amenaza de holocausto nuclear, especulaciones genéticas, microbiología, cambios climáticos, aldea global, realidad virtual, etc. La complejidad del siglo hace nacer la necesidad de una ética y una acción comunicativa, dialógica.

Esos dos siglos se caracterizan por una sorprendente intensidad y una velocidad increíble a nivel de cambios sociales, científicos, culturales. ¿Qué podría haber causado todo eso? ¿Qué consecuencias pueden perfilar el siglo XXI? Para muchos el siglo XXI nace con la obligación de contestar y cuestionar a 5 problemas-clave:

La globalización económica

La globalización que está siendo cuestionada en este texto es aquella que es entendida como ideología y acción económica dominante que transforma todo en un gran mercado, en el que todos los valores se subordinan a los valores económicos y donde las relaciones de compra y venta pasan a ser el referente para todas las relaciones. Es una manera de organizar la sociedad que coloca una lente de aumento en las injusticias sociales ya existentes en sus “microsistemas”. O sea, en el mercado global existe una expansión de los problemas locales y las desigualdades se proyectan a escala mundial. Como de lo que se trata es ganar cada vez más, invirtiendo cada vez menos, lo que ocurre es que se pervierte el sentido del dinero que definitivamente deja de ser visto como un medio para ser divinizado como fin. La globalización es una mundialización del neoliberalismo, lo que significa que el capitalismo venció y masacra a escala mundial. Ahora son países enteros explotando a otros países. La pobreza de países subdesarrollados se amplía generando ampliación de su violencia interna.

La mundialización de la cultura

En función de las distintas formas de intercambio cultural que se dan hoy en la aldea global, de la red de comunicaciones inmediatas entre personas de diversos

países y también de la propia globalización de la economía, vienen apareciendo nuevos y distintos movimientos migratorios. Un país es una geografía localizada políticamente, pero esos movimientos migratorios han hecho que otras culturas rompan sus fronteras, generando lo que algunos vienen llamando mundialización de la cultura. Todavía no se conocen los resultados, positivos y/o negativos, de ese movimiento, pero se sabe que la antigua idea de “identidad cultural” empieza a cuestionarse. Hasta hoy veníamos hablando de identidad cultural para referirnos a un apego personal a un formar parte de un grupo mayor (una comunidad, una cultura, un país), que comparte, entre otras cosas, una lengua y un conjunto de creencias y valores que normalizan prácticas concretas y cotidianas. Pero ahora, lo que antes era reflejo de un acto de autoprotección comunitaria, por ejemplo la exclusión de inmigrantes, es ampliamente cuestionado.

La desintegración ecológica

Son muchos los problemas ecológicos ya ampliamente constatados cotidianamente recordados por los medios de comunicación. El mal uso de los recursos naturales generó en todo el planeta un conjunto de problemas de difícil solución. Los hábitos de los ciudadanos y las acciones de las grandes empresas necesitan cambiar y el proceso de concienciación, aunque cuente con acciones organizadas, está siendo lento. Urge cambiar la forma de relacionarse con el agua, con el aire, con la tierra, con los desechos. Y todo eso supone una base ética que, organizando inspiraciones, valores, principios, actitudes y pensamientos, genere otra manera de relacionarse con la naturaleza y con los recursos básicos que ésta ofrece para la vida humana.

Los avances biotecnológicos y la vida como valor

Cada vez aumentan más las posibilidades técnico-científicas de manipulación de la vida. Y, cuestiones como la eutanasia, el aborto y la clonación colocan la cuestión de la vida como un valor en “jaque-mate”. Los avances biotecnológicos posibilitan la realización de esos actos de forma cada vez mejor y más segura. Pero la discusión ética en torno a ellos no encuentra todavía soluciones claras. La bioética como área reflexiva reciente plantea cuestiones en relación a esos temas. Pero todo es todavía

muy reciente y crece la desconfianza en relación con esos avances científicos por parte de varios segmentos sociales.

La amenaza de la violencia y el terror a escala mundial

La ética, desde la Antigüedad, tiene como tema el problema de la violencia. Incluso, buena parte de su acervo teórico es normativo, ya que pretende evitar, disminuir o controlar la violencia. Después de lo que ocurrió en New York, Madrid y Londres es imposible realizar cualquier reflexión ética negando los atentados terroristas ocurridos. Y son distintas las formas de incluirlo en esa reflexión. Ciertamente la cuestión del terrorismo ganó proporciones gigantescas y la amenaza de la violencia se ha convertido en determinante en las relaciones internacionales. □

Don Mario:

¡HUF! Visto así todo junto nos parece demasiado, no podemos con todo eso, somos solamente maestros...

¡Calma! Sigamos con nuestra reflexión a ver si nos ayuda a elaborar esa angustia. A nosotros, los humanos, el tiempo nos descoloca, por eso inventamos la linealidad que va del pasado, hacia al presente y al futuro. La incertidumbre de la circularidad y de la subjetividad del tiempo siempre nos ha descolocado porque necesitamos certezas, seguridades, “concreciones”, coherencias, orden, lógica. Por eso marcamos el tiempo, lo contamos, lo medimos. Es la necesidad que tenemos de asegurarnos de que una cosa vendrá después de la otra y como su consecuencia. Por lo tanto, para muchos el futuro nada más es la consecuencia del pasado. Y muchos son los que ven el siglo XXI de manera sombría y desesperanzada. Según esas miradas, ¿qué nos queda por esperar de un siglo que empezó con guerras, actos terroristas, cuestionamientos profundos de la vida como valor? Para muchos, después de todo el mal que el humano causó a la naturaleza desde el siglo XIX con su revolución industrial y su consecuente contaminación ambiental ya definió que no nos queda remedio: ¡el planeta va a morir! Para otros, el hecho de que se puede clonar, practicar la eutanasia, abortar, implantar casi todos los órganos, hacer cirugía plástica, hace

que la vida humana quede condicionada a las manos de los biólogos, médicos e intereses económicos que giran alrededor de esos experimentos y posibilidades científico-tecnológicos.

Para otros, el hecho de que el capitalismo, el individualismo, el neoliberalismo hayan vencido el siglo anterior con fuerza, delimita la posibilidad de acción colectiva de todos. Según esos no hay nada más que: consumir, luchar para ganar mucho dinero y tener su individualidad preservada. Por lo tanto, para muchos el siglo XXI no será nada diferente de aquellas películas de ciencia ficción que presentan seres humanos solitarios viviendo en casas pequeñas “hipertecnologizadas”, en ciudades fuera del planeta tierra y sin ninguna conciencia colectiva. Y ahí, en ese panorama imaginario está tu constatación y angustia cuando dices que somos solamente maestros y por lo tanto no podemos hacer nada más que esperar fatalísticamente el fin de todo.

Don Roque: ¿Y no es así...?

Parece ser que no siempre es así, a lo largo de la vida individual y colectiva pasa de todo: progresos, encuentros, desencuentros, crisis, saltos cualitativos, atrasos, inesperados... La vida no es tan lineal como queremos que sea cuando la explicamos bajo ese concepto de temporalidad que inventamos. Parece ser que la vida es algo más similar a una red que tiene distintos nudos conectados a la vez e innumerables conexiones entre esos nudos. El siglo XXI no necesariamente será solamente la consecuencia de los siglos anteriores, no hay porque ser fatalista delante del futuro. El siglo XXI son muchas posibilidades y varios niveles de combinación de esas posibilidades. Ver el tiempo como una red, como un sistema, nos ayuda a flexibilizar nuestras convicciones. Pero, ver el tiempo como una red y no como una línea implica cambios importantes en nuestra manera de pensar, sentir y actuar. Implica cambiar de perspectiva: en la red no todas las relaciones son de causa-efecto, muchas serán de partes-todo, medios y fines entre otras. Sin contar que las combinaciones pueden ser varias y distintas. ¡Imprevisibles, incluso! Ver el tiempo como una red implica la imaginación, la capacidad inventiva del ser humano. Lo que vendrá es fruto de lo que seamos capaces de crear de aquí hacia adelante.

Con lo cual, la educación juega un papel fundamental en la creación de ese nuevo tiempo.

Doña Oralia:
¡Ah...! ¿Y es posible que expliques un poco más sobre esa manera de ver?

Según Edgar Morin, un importante pensador contemporáneo, la educación necesaria para el siglo XXI, implica una reorganización total con referencia a lo que es actualmente. *“Y esa reorganización no se refiere al acto de enseñar, sino a la lucha contra los defectos del sistema, cada vez mayores. Por ejemplo, la enseñanza de disciplinas separadas y sin ninguna intercomunicación produce una fragmentación y una dispersión que nos impide ver cosas cada vez más importantes en el mundo. Hay problemas centrales y fundamentales que permanecen completamente ignorados u olvidados, y que, sin embargo, son importantes para cualquier sociedad y cualquier cultura.”*

Ese pensador sigue con su razonamiento, hablando de los siete saberes necesarios para la educación del futuro:

1. Reconocer las cegueras del entendimiento, sus errores y sus ilusiones: asumir el acto de conocer como una especie de traducción, no como una correcta foto de la realidad. Se trata de preparar nuestras mentes para el combate vital por la lucidez, y eso significa que hay que estar siempre buscando cómo conocer el propio acto de conocer.
2. Asumir los principios del conocimiento pertinente: la necesidad de enseñar los métodos que permitan aprehender las relaciones mutuas y las influencias recíprocas entre las partes y el todo de este mundo complejo. Se trata de desarrollar una actitud mental capaz de abordar problemas globales que contextualizan sus informaciones parciales y locales.

3. Enseñar la condición humana: debería ser el objeto esencial de cualquier sistema de enseñanza, y eso pasa por tomar en consideración conocimientos que se encuentran dispersos entre varias disciplinas, como las ciencias naturales, las ciencias humanas, la literatura y la filosofía. Las nuevas generaciones necesitan conocer la diversidad y la unidad de lo humano.
4. Enseñar la identidad planetaria: mostrar la complejidad de la crisis planetaria que caracterizó el siglo XX. Se trata de enseñar la historia de la era planetaria, mostrando como todas las partes del mundo necesitan ser inter solidarias, dado que enfrentan los mismos problemas de vida y muerte.
5. Hacer frente a las incertidumbres que se han puesto de manifiesto a lo largo del siglo XX, a través de la microfísica, la termodinámica, la cosmología, la biología evolutiva, las neurociencias y las ciencias históricas. Hay que aprender a navegar en el océano de las incertidumbres a través de los archipiélagos de las certezas.
6. La enseñanza de la comprensión: comprender es tanto medio como fin de la comunicación humana, por lo que no es algo que la educación pueda pasar por alto. Para eso, es necesaria una reforma de las mentalidades. □
7. Ética del género humano: un enfoque que considere al individuo, a la sociedad y a la especie. Eso no se enseña con lecciones de moral, pues pasa por la conciencia de sí mismo que el ser humano va adquiriendo como individuo, como parte de la sociedad y como parte de la especie humana. Eso implica concebir la humanidad como una comunidad planetaria compuesta por individuos que viven en democracias.

Doña Ruth:

¿Qué tiene que ver todo eso con el proyecto SUEÑOS DE JÓVENES CIUDADANOS?

¡Tiene todo que ver! La metodología, el planteamiento conceptual y el material que da base al proyecto son reflejos de esa manera de ver. Si conectas todo lo que acabo de decir con lo que había dicho antes sobre el planteamiento podrás averiguar ese “reflejo” que te comento. Pero veamos algunos ejemplos concretos; Morin habla del “conocimiento pertinente”, que tiene que ver con desarrollar una actitud mental

capaz de abordar problemas globales que contextualizan sus informaciones parciales y locales. El proceso metodológico que conecta perspectivas individuales y colectivas para llegar a la investigación-acción es la expresión de ese principio. Otro ejemplo sería la cuestión del proyecto de vida, que no es nada más que “Enseñar la condición humana”.

Bueno, si vamos explicando uno por uno vemos que la conexión es evidente, pero quizás explicando más sobre el material que da soporte a esa innovación educativa quede todavía más claro.

Don Mario:

Eso iba a preguntar: ¿Cuáles son los materiales desarrollados especialmente para el proyecto? ¿Cuál es la función de cada material y las bases teóricas que explican su necesidad y valor?

Vamos poquito a poco porque son varios materiales y cada uno de ellos es un mundo teórico distinto... Empiezo por lo más general, comento los materiales y sus objetivos. Fueron creados especialmente para ese proyecto 5 materiales, de los cuales uno de ellos no aparece en la lista porque es la guía del maestro y de la maestra.

Material para los estudiantes	Objetivo
Libro Sueños de Jóvenes Ciudadanos	<ul style="list-style-type: none"> - Estructurar el proceso de investigación y de creación/construcción del PROYECTO DE VIDA y del PROYECTO DE NACIÓN - Desarrollar habilidades y competencias de investigación - Informar sobre temas clave relativos a: investigación, proyecto de vida y desarrollo de la paz en el país
Agenda para soñar	<ul style="list-style-type: none"> - Sistematizar la creación de hábitos de investigación y de creación - Estimular el desarrollo de actitudes diariamente

Tercera parte: fundamentación

Juego ORACULUM □	<ul style="list-style-type: none">- Motivar el autoconocimiento □- Desarrollar hábitos creativos, mentales y de convivencia □- Desarrollar habilidades y competencias de investigación □- Desarrollar actitudes y valores de convivencia (diálogo y hábitos de comunidad) □
Cd de música: SUEÑOS DE JÓVENES POR LA PAZ □	<ul style="list-style-type: none">- Formar opinión a través de las letras □- Motivar a los jóvenes □- Crear sentimiento de “formar parte de un todo que se mueve en la misma dirección” □

En conjunto esos materiales representan una comprensión de que las inteligencias son múltiples y de que la utilización de varios lenguajes ayuda a llegar a cada uno de los jóvenes de manera más eficaz. Además, a través de todo ese material es posible trabajar con el estudiante desde su globalidad: habilidades, actitudes, competencias, emociones, ideas, cuerpo, etc. Sin contar que se trata de manejar diferentes herramientas que llegan hasta la cognición, la emoción, la corporalidad, la espiritualidad, o sea al estudiante como persona y como ser de múltiples posibilidades de comprensión y de expresión.

Conectando con lo que planteaba Morin, se trata de ampliar la mente de los alumnos y su conciencia a través de distintos estímulos. De esa manera se trabaja su capacidad de comprender de manera más global, se le ayuda a asumir el acto de conocer como una especie de traducción ya que se le propone estar transitando entre lenguajes de manera sistemática.

Para explicar la base teórica de cada material, lo mejor es hablar específicamente de cada uno. Sugiero que empecemos por aquellos materiales que tienen un menor grado de complejidad teórica de trasfondo, así podemos profundizar en los materiales eje que son la guía del estudiante y la guía del maestro.



Doña Ruth:
Muy bien, entonces empecemos por el cd musical, ¿es solamente un recurso motivacional?

Seguramente es un potente recurso motivacional ya que tiene ritmos que escuchan los jóvenes y a ellos les gusta. Es una manera de que canten sus sueños a través de los jóvenes músicos del CD. Por tener ese componente motivacional importante es que a lo largo del año, a través de la guía del estudiante, los jóvenes tienen siempre que realizar alguna actividad con relación a ese CD. Es una manera de seguir enganchando a los jóvenes a través del lenguaje musical utilizado por ellos. Pero... ¡no es sólo eso! Y mira que eso ya es mucho ya que desconozco otra iniciativa educativa del sistema formal que utilice un CD de estas características como recurso didáctico. Eso por sí solo ya sería un acto innovador importante. Pero, hay que considerar el proceso de creación de ese CD que tiene las músicas ganadoras de un concurso abierto a jóvenes de todo el país. O sea, la movilización para el tema de los sueños de los jóvenes alrededor de la paz, empieza antes de las clases de la disciplina seminario. El movimiento social que se generó con el concurso, en sí mismo, ya representó una acción educativa interesante. Además, el hecho concreto de constatar que los jóvenes músicos lograron realizar su sueño de grabar un CD, da al estudiante que escucha el CD una dimensión de posibilidad que es importante para romper con el ciclo vicioso de la impotencia que circula en la juventud guatemalteca de hoy.

O sea, ese material es multifuncional, porque además el análisis de las letras de las músicas ayuda a ir construyendo una reflexión sobre la participación de los jóvenes como ciudadanos guatemaltecos.

De todas maneras, considero también importante remarcar algo que está como cuestión de fondo en tu pregunta. Cuando dices “solamente” deja en el aire la ambigüedad que nos permite interpretar que ser un recurso motivacional es poco. Aunque ya explicamos que no es solamente motivacional, vale la pena reflexionar sobre ese “poco”. ¿Será que ser un recurso motivacional es ser “menos”? ¿Por qué creemos que el tema de la motivación no es importante y/o ocupa un lugar menos privilegiado dentro de las cuestiones pedagógicas?

Quizás eso ocurra por la oleada de actividades de autoayuda y de conferencias y talleres motivacionales de baja calidad que invadió el mercado de la formación profesional en los últimos años. Mucha gente desvalora el tema de la motivación en función de haber vivido y/o visto algún trabajo que no tenía toda la consistencia necesaria. Pero el hecho de que existan esas cosas no debe quitar el valor real de la motivación en la conducta humana. La palabra motivación y palabra motivo vienen de la palabra latina *motivum* que significa lo que mueve. O sea, la motivación es productora de movimiento, es motor que causa otros movimientos. Por esa característica, la motivación es estudiada desde hace muchos años y no solamente por psicólogos. Aristóteles, en la antigüedad griega ya se dedicaba a intentar comprender los motivos y su papel en la voluntad humana.

Un teórico importante dentro de los estudios sobre la motivación es Abraham Maslow, que en 1943, propuso una teoría de la motivación humana. Él formuló una jerarquía de las necesidades humanas y su teoría defiende que conforme se satisfacen las necesidades básicas, los humanos, desarrollamos necesidades y deseos más altos. Y eso es lo que nos mueve, es nuestro motor.

Desde una perspectiva educativa, es fundamental *considerar aquello que está en la base de la estructura motivacional de los alumnos*. Intentar conocer los valores, las creencias, los conocimientos previos que los alumnos traen al aula y a partir de los cuáles actúan y piensan. A partir del reconocimiento de esta base motivacional hay que buscar cómo conectar pensamiento, discurso, acción y sentimiento a través de actividades reflexivas que ayuden a que todo sea guiado hacia la comprensión y el sentido de lo que se hace en aquel momento.

De todas maneras la cuestión de la motivación nos lleva a pensar en el papel de los estados de ánimos en el proceso de aprendizaje. Los estados de ánimo son manifestaciones afectivas resultantes de la mezcla de nuestras motivaciones, emociones, percepciones, sensaciones y pensamientos. Interfieren mucho en la manera como nos comportamos y la mayoría de las veces no somos conscientes de ello.

Existen estados de ánimo que pueden ayudarnos a aprender y otros que pueden dificultar o incluso impedir que el aprendizaje ocurra. Por eso es importante considerar nuestros estados de ánimo y los de nuestros educandos también. En resumen, que todos estén motivados garantiza la necesaria predisposición para aprender. La dimensión del placer de aprender surge de planteamientos como estos. □

Además, pienso que es importante retornar a aquello que comentaba anteriormente sobre la educación como reflexión sobre la cultura, y la educación como espacio de elaboración y creación cultural. El proceso de llegar al producto CD fue un proceso educativo-cultural y la utilización de ese producto como recurso pedagógico también lo es.

Don Roque:

¿Y la agenda? ¿De qué sirve la agenda?

La agenda es una herramienta de múltiple función. Primero, su objetivo es ayudar en la formación de hábitos y actitudes, con lo cual es una herramienta de formación ética. En segundo lugar, es una provocación diaria para desarrollar el pensamiento creativo, ya que propone distintos tipos de actividades y técnicas creativas. Y por último, cuando empieza la investigación, la agenda sistematiza el proceso investigativo, transformándose en herramienta de recolecta de datos, entre otras cosas.

Doña Oralia:

¿Podrías explicar mejor que significa tu afirmación que esa agenda es una herramienta de formación ética?

Claro que si, pero inicialmente hace falta explicar de qué Ética estamos hablando. La ética siempre fue problemática, teniendo en cuenta que más que ayudar a resolver conflictos morales, su función ha sido cuestionar la moral, los cánones, principios, reglas, normas, leyes y valores. Las teorías éticas siempre han significado un esfuerzo reflexivo sobre las moralidades presentes en las culturas. Si observamos la historia

de la ética descubriremos que coincide, por lo menos en el mundo occidental, con la historia de la filosofía. Y son muchas las contribuciones teóricas consistentes resultantes de ese esfuerzo. La ética ha sido siempre un problema teórico y práctico. Ni las prescripciones ni las normativas son capaces de abarcar toda la gama de nuevos problemas prácticos, ni los cuerpos teóricos estructurados responden a esa problemática conceptual.

La distancia entre teoría, discurso y práctica se ha vuelto cada día más insostenible. Si antes ya era difícil admitir la existencia de principios generales inaplicables, ahora, en el siglo XXI, es imposible hacerlo. Eso es así porque la vida práctica exige procedimientos aplicables: ¿Cómo pensar? ¿Cómo actuar? ¿Cómo conectar pensamiento y acción de forma coherente? ¿Existen actitudes y habilidades que podamos desarrollar a nivel práctico que nos ayuden a aproximar nuestro pensamiento a nuestro discurso y a nuestra acción?

Las propuestas éticas que refuerzan individualismos o colectivismos tampoco son aceptables puesto que un nuevo *ethos* necesita del equilibrio en el peso del individuo y de la colectividad. Y el pluralismo impide que sigan vigentes visiones relativistas o absolutistas. Además de esto, la compleja realidad antes citada pide una ética que no sólo sea prescriptiva sino más bien, investigadora, crítica, cuidadosa y creativa.

Por lo tanto, cuando hablamos de “formación ética”, estamos pensando en esa ética, repito: investigadora, crítica, cuidadosa y creativa. La agenda es por lo tanto, una herramienta que invita a investigar, a crear, a criticar y a ser cuidadoso. □

Don Mario:

Has hablado de hábitos y actitudes, ¿podrías explicar mejor a que te refieres?

Las actitudes son entendidas aquí como hábitos a fomentar que pueden cambiar el comportamiento y las acciones. Se trata de desarrollar una posición vital, una disposición para actuar de determinada manera, “manera” que tiene que ver con el autoconocimiento y la convivencia con los demás. Por hábitos, vamos entender lo

que afirma Norbert Bilbeny en su libro *La revolución en la ética - hábitos y creencias en la sociedad digital*. Ese autor, retomando el origen etimológico de la palabra, recuerda que la misma viene del griego *héxis* que significa que el hábito es un modo de tener disposición para obrar en un sentido o en otro. El autor recuerda que sin hábitos no hay ética y que los mismos son producto de la interiorización de los principios de un sistema social. Y, también afirma que el hábito no crea por sí mismo la necesidad de repetirse. Siempre hay un motivo que nos haga repetir nuestras acciones, revelando nuestros hábitos. Y esos motivos, según ese autor son nuestras creencias. Durante el transcurso de todo el proyecto hay un énfasis en algunos hábitos/actitudes que son reforzados en la agenda, son ellos: □

Percibirse a si mismo y proyectar un Yo ideal

Evidentemente esta expresión “proyección del yo ideal” suena demasiado, pero es una de las actitudes clave que tienen que ver con el **proyecto de vida**. Se trata de estimularlos a descubrir quiénes son, mientras aprenden a preguntarse quiénes quieren ser. No se trata de forzar nada, sino de matizar la percepción de uno mismo con esta importante actitud de imaginación ética que es la proyección del yo ideal. Automatizar hábitos conlleva repetición, por eso hay varias propuestas de autopercepción, autoconocimiento y proyección (imaginación del yo que les gustaría ser). Trabajar con esta actitud ética como un hábito a ser formado es muy importante. Ojalá cada adulto de hoy hubiera podido tener como hábito, desde jóvenes la autopercepción, el autoconocimiento y la proyección de si mismo. □

Aceptar al otro y empatizar con él (ponerse en su lugar)

Según Norbert Bilbeny en su libro *Ética Intercultural*, la actitud de recepción y bienvenida al otro es una de las pautas interculturales. Él afirma que aceptar es más que tolerar y reconocer al otro, porque es una acción bilateral, es una interacción en la cual ambos involucrados reciben voluntariamente y de buen grado al otro. “*Lo que se comparte en la aceptación son las condiciones indispensables para expresar acuerdos o desacuerdos, es decir, el marco del diálogo y los estímulos personales imprescindibles para entrar en conversación haya o no después coincidencia entre las partes.*” (p. 137)

La palabra empatía viene de la griega *empathia* que significa pasión, conocimiento del otro a través de la simpatía. Los autores que admiten ese tipo de participación afectiva afirman que con ella se consigue un nivel de comprensión más profundo que con cualquier otra forma de participación extrasubjetiva. Para algunos autores, la proyección y la imitación son los dos componentes de la empatía. Ambos componentes son responsables de la capacidad del individuo de extender su ser hasta la realidad del otro, y desde ahí apropiarse de esa realidad. O sea, la empatía, la capacidad de ponerse en el lugar del otro, hace que los individuos puedan comprender mejor todo lo que no sea ellos mismos. Es un “arma” contra la violencia. ¿Quién intentará ser violento con el otro si es capaz de ponerse en su lugar y “sentir en su propia piel” las posibles consecuencias de sus actos? Al adoptar la perspectiva del otro cada uno amplía su capacidad de comprensión. Y ese “otro” puede ser, además de otros sujetos humanos, la naturaleza y los distintos aspectos culturales. O sea, el “otro” es todo aquello que no soy yo.

Evidentemente los jóvenes tienen dificultad de ponerse en el lugar del otro. Incluso según distintas líneas de la psicología del desarrollo, eso es algo imposible para ellos, ya que todavía están en una de las fases egocéntricas de su desarrollo psicológico. Pero, como estamos en la línea de estimular algunas actitudes para poder formar hábitos éticos, podemos pensar que se trata de crear entornos sociales para que ellos puedan ejercitar esta capacidad de ponerse en el lugar del otro cada día, poquito a poquito, sin forzarlo, pero señalizando claramente que esto es algo importante para ir desarrollando. Además aprender desde muy temprano a aceptar y a acoger al otro es algo imprescindible a nivel psicológico y también a nivel social.

Proyectar un mundo ideal

Proyectar un mundo ideal es una actitud cuidadosa que nos permite plantearnos cuestiones importantes como:

- ¿En qué mundo queremos vivir?
- ¿El mundo real está muy distante de un mundo ideal? ¿Por qué? ¿Cómo podemos reducir esa distancia?
- ¿Es posible un mundo mejor que éste en el que vivimos
- ¿Cuál es mi contribución a la construcción de ese mundo mejor?

Es una importante actitud de imaginación ética que realiza el sentido del ethos como la relación con el otro y con el entorno. Esa es una actitud fundamental para aprender a **PENSAR GLOBALMENTE Y ACTUAR LOCALMENTE**. Sin soñar con un mundo mejor es imposible actuar para cambiar el propio entorno. Principalmente para crear el **proyecto de nación** hace falta sacar lo que sale de bueno al tener esa actitud de siempre estar proyectando ese mundo mejor.

Contextualizar (tener en cuenta las circunstancias)

Contextualizar significa, en primera instancia, considerar el contexto, o sea tener en cuenta todas las circunstancias que inciden sobre una determinada realidad, idea, acción o actitud. Cuando emitimos un juicio ético basándonos en esta actitud buscamos considerar todos los hechos, analizando la situación como un todo. Es una actitud ética importante porque permite una aproximación entre la realidad concreta y la reflexión sobre ella. Esa actitud/hábito es fundamental en el desarrollo de la **investigación-acción**.

Respetar, criticar y crear reglas

Las reglas son el resultado del pacto entre los humanos que pretenden convivir y compartir un mismo espacio y un mismo tiempo. Sin las reglas, la colectividad se queda sin parámetros, sin referencias, sin pautas de convivencia. Sin duda alguna aprender a respetar las reglas, normas y leyes existentes es una actitud ética importante, pero también, lo es aprender a criticarlas y ver hasta qué punto son adecuadas. Igualmente es importante aprender a crear nuevas reglas, normas y leyes para las nuevas y constantes mutaciones de la vida colectiva. Como la agenda prioriza hábitos de pensamiento creativo también, hay varias propuestas de romper reglas a nivel mental para flexibilizar la manera de pensar.

Buscar coherencia entre pensamiento, sentimiento, discurso y acción

Ser coherente significa actuar, hablar, sentir y pensar de manera armoniosa y conectada. Decir una cosa y hacer otra es una de las acciones incoherentes más practicadas por la mayoría de los humanos. De todos es conocida la afirmación *“entre el discurso y la práctica hay una distancia muy grande”*, (recogida en la

frase “del dicho al hecho, hay un trecho”). Y son muchas las personas que ya se han acostumbrado tanto con esa idea que piensan que es imposible cambiarla. Sin embargo, la coherencia puede ser aprendida, siempre que las personas se propongan mantener una actitud constante de búsqueda de esa coherencia. Esta actitud implica estar continuamente atento al modo de ser, de hacer, de pensar y de sentir, buscando conectar todas esas dimensiones.

La agenda como un todo, juntamente con otras herramientas del proyecto trata de potenciar esa coherencia.

Don Roque:

Y ¿cómo son desarrolladas esas actitudes y hábitos?

A través de las varias propuestas de actividades de la agenda y también del manual del estudiante. Hay que ver que la propuesta es que practiquen esas actitudes. Un cambio actitudinal es un cambio en la acción, en la forma de actuar. Un dato importante a resaltar es que estas actitudes son propuestas para ser desarrolladas en distintos ámbitos:

Intrapersonal: El ámbito intrapersonal es el espacio interior de cada persona, es la relación que alguien mantiene consigo mismo.

Interpersonal: El ámbito interpersonal es el espacio entre las personas, es la relación que una persona mantiene con otra. Son las relaciones familiares, de trabajo, entre amigos, de pareja, etc.

Ciudadano: El ámbito ciudadano es un espacio de relaciones sociales y políticas. Son las relaciones con la comunidad, la ciudad, el estado y/o país donde se vive. Representan las relaciones que los individuos mantienen con la colectividad.

Intercultural: El ámbito intercultural es el espacio de las relaciones entre las culturas o entre personas de diferentes culturas, entendiendo cultura en un sentido amplio que incluye desde aspectos étnicos hasta cuestiones de clase social o incluso diferencias de género.

Ecológico: La palabra ecología viene de dos palabras griegas *ecos y logos* que significan el *conocimiento de la casa*. El ámbito ecológico hace referencia a *la casa donde vivimos los humanos*, o sea el espacio de las relaciones con el medio ambiente, sea natural o “civilizado”.

Doña Ruth:

Siempre comentas que la agenda pretende ayudar a potenciar el pensamiento creativo, ¿de qué manera hace eso?

La agenda es una herramienta muy pragmática que hace propuestas para orientar la vida cotidiana más allá de las aulas dedicadas al seminario. Muchas de las actividades propuestas son para desarrollar *hábitos mentales, habilidades de pensamiento*. Entiendo que es fácil decir que se está desarrollando el pensamiento creativo, pero no es muy fácil saber COMO se hace eso. El pensamiento es la parte “invisible” de la experiencia humana y es importante tener la comprensión de que el pensamiento es un movimiento de la conciencia, un proceso complejo de la mente. El estudio de la mente, del pensamiento y de la capacidad de pensar sigue abierto a investigaciones desde la antigüedad. Últimamente con las neurociencias, la psicología cognitiva, la inteligencia artificial y los estudios interdisciplinarios que se llevan a cabo sobre esa temática ya se sabe mucho, pero todavía queda mucho por saber. Aunque haya varias teorías sobre el pensamiento, se puede afirmar que casi todas están de acuerdo que pensar es un proceso con distintos actos mentales entrelazados que ocurren muchas veces simultáneamente. Y cuando hablamos de *potenciar el pensamiento* estamos refiriéndonos a estimular lúdicamente esos distintos actos y habilidades mentales de tal manera que generen un pensar que pueda ser llamado “mejor”. O sea estamos haciendo referencia al pensamiento como acto, como proceso mejorable y no como “producto de lo ya anteriormente pensado por alguien”. ¿Y qué significa eso? Pensar mejor a nivel lógico, estético y ético para que pase un desarrollo de la capacidad crítica, creativa y cuidadosa.

La mejor imagen para comprender esa perspectiva es la de una red con distintos nudos, conexiones, caminos, hilos y vacíos. Cuando se toca en uno de los nudos de la red toda ella se mueve porque todo está conectado. De la misma manera ocurre con el pensamiento, cuando se estimula una de sus habilidades, el pensamiento como un todo es estimulado.



Doña Oralia: ¿Qué papel ocupa el juego ORACULUM en ese proyecto?

El juego es una herramienta lúdica para tratar temas muy serios y profundos como son el autoconocimiento y la identidad. Y, además desarrolla un conjunto de habilidades de pensamiento y de actitudes y valores de la convivencia, que refuerzan los objetivos clave de ese proyecto y de su propuesta metodológica y conceptual. □

Este juego fue creado a lo largo de 4 años y su proceso creativo pasó por varias etapas desde las conceptuales hasta las más prácticas, ya que el juego fue probado con jóvenes de escuelas de Barcelona y con grupos de voluntarios de diferentes edades, antes de salir a luz. Los tres filósofos educadores⁴ involucrados en el desarrollo de este juego, hemos investigado diferentes tipos de juegos de diversas culturas, diferentes tipos de oráculos y la manera como los humanos se relacionaron con la inquietud del misterio de la vida. Y, como somos filósofos, investigamos desde la filosofía varias posibilidades de fundamentación e inspiración para la creación del juego. Al final, fue creado inspirándose en el Mito de la Caverna, que se encuentra en el libro La República del filósofo Platón. Este mito narra la existencia de unos seres que vivían en una caverna pensando que el mundo era lo que ellos percibían en su interior. Debido a su vida en la oscuridad, llamaban realidad a las sombras que veían proyectadas en la pared.

⁴ Antonio Caballero, Félix de Castro y Angélica Sátiro son los creadores del juego ORACULUM

Pasan por algo similar a lo que pasó con los ciegos y el elefante de la fábula que he citado en el inicio de nuestro diálogo. En la oscuridad, conocer y autoconocerse es un reto difícil. Pero todo cambia cuando un día alguien les invita a salir de la caverna y a conocer la luz y el mundo real. El juego, utiliza de este mito la siguiente metáfora: para autoconocerse y desarrollar la inteligencia hay que emprender un viaje hacia las afueras de la caverna en busca de la luz del esclarecimiento. La caverna serían nuestros hábitos, nuestros condicionantes, nuestros prejuicios y todo lo que nos mantiene en la “oscuridad” del entendimiento. Para eso, el juego permite abordar diferentes aspectos de la vida tales como relaciones interpersonales, cuestiones morales o actitudes vitales.

El juego es una aproximación lúdica y reflexiva a algunos aspectos importantes para el autoconocimiento. Nos acerca a lo que podríamos llamar el proceso vital de nuestra existencia. Está pensado para dar elementos que ayuden a que el jugador se conozca mejor, a partir de actividades creativas en las que el cuerpo, el gesto, la colaboración, el ingenio, el lenguaje, la intuición y la reflexión son fundamentales. Por eso, el juego potencia la experimentación, la decisión y la reflexión personal unidas a la importancia de considerar el papel del diálogo y del grupo en el proceso de autoconocimiento. Se parte de una pregunta inicial que cada jugador se plantea sobre algún aspecto de su vida que quiera investigar, pregunta que comparte con los demás si quiere. A partir de aquí **ORACULUM** guiará al jugador a través del tablero y propondrá diferentes retos, prácticas y reflexiones, que en el contexto de su pregunta el jugador deberá descifrar, como acontece con los oráculos. El juego presupone que existen diferentes momentos en la vida de las personas, algunos más confusos que otros, algunos imprevistos, otros divertidos, otros que son un reto, etc. Y es en base a esta presuposición que están montadas todas las propuestas que simbolizan el camino del ser humano que busca comprender el misterio de ser quien es.

ORACULUM es un juego filosófico. Hablar de filosofía es hablar de reflexión. La reflexión es la herramienta que ayuda en la concepción del conocimiento filosófico.

De la misma manera que las ciencias experimentales construyen su conocimiento basadas en la experimentación, la filosofía construye el suyo utilizando la reflexión. Lo que se pretende es estimular el pensamiento de manera reflexiva y para eso se propone una metodología basada en el diálogo y en el ejercicio de la reflexión con los demás, en comunidad. Así que el método utilizado también es filosófico y también indica un tipo de filosofía investigativa que siempre se abre a las posibilidades de los cuestionamientos y de la elaboración reflexiva en compañía de otros. La idea es que cada uno desarrolla su propia capacidad de pensar mientras piensa en compañía de los demás.

Ya se destacó el pensamiento, las habilidades de pensamiento y el método dialógico y reflexivo explicitando su carácter filosófico. Pero ese juego no se basa apenas en aspectos procedimentales que más tienen que ver con formas que con contenidos. Es evidente que quien piensa, piensa sobre algo. O sea, siempre hay un contenido aunque sea para ser negado y cuestionado. Y esa es la razón por la cual también podemos pensar en la aportación de la filosofía como cuestionamiento sobre temas de la experiencia humana en general y como búsqueda de sentido de esa misma experiencia. Desde esa perspectiva podemos hablar de la aportación temática, que es ética, sobre la cuestión de la identidad y del autoconocimiento. Y también podemos hablar de tratar esos temas filosóficamente, que significa investigarlos más a fondo y buscar verlos desde distintas perspectivas. Y eso se hace, utilizando las herramientas del pensamiento para descubrir los problemas, analizarlos y procurar posibles implicaciones y soluciones. Estas “herramientas del pensamiento” son en realidad *herramientas filosóficas* utilizadas a lo largo de los más de 2500 años de cultura occidental. Son las habilidades de buscar razones, crear hipótesis, imaginar, deducir, intuir, definir, comparar, ejemplificar... que sirven para clarificar y avanzar en nuestro pensamiento. Son habilidades que utilizamos al pensar y que se pueden mejorar con la práctica repetida. En el juego eso se da de forma espontánea. Los jugadores son invitados a poner en marcha distintos actos mentales cuando realizan las actividades propuestas. De manera lúdica y amena, el pensamiento va siendo retado y potenciado. Así es como mejoramos nuestra inteligencia porque ponemos en marcha el pensamiento riguroso y creativo.

Y eso ocurre de tal manera que nadie que pasa por **ORACULUM** puede salir de la misma manera que entró, ya que la reflexión cambia los niveles de comprensión y de entendimiento. Por otra parte, la etimología de la palabra filosofía también nos ayuda a entender los objetivos del juego. *Filos* y *sophia* son dos palabras griegas que significan *amigo de la sabiduría*. Y es esta amistad la que se busca desarrollar en el juego.

Tratar de la temática del autoconocimiento implica asumir el tema de la autoestima. Autoestima es lo mismo que amor propio, que significa confiar en si mismo, estar seguro de las propias capacidades y buscar ser consciente de los propios límites, discerniendo cuáles deberán ser respetados y cuales transformados. De forma contraria a lo que muchos piensan, la autoestima no es un estadio al cual se llega y nunca más se pierde. A lo largo de la vida pasamos por distintos momentos en los cuales nos queremos más o nos queremos menos. Eso ocurre en función de la trama entre diversos factores internos y externos. Dependiendo demasiado de la opinión ajena hace que la autoestima esté siempre vinculada a la aceptación por parte del otro. Sin embargo, no considerar la opinión de los demás hace que la autoestima se construya con bases irreales e ilusorias, sin parámetros humanos más universales. Por lo tanto, conseguir amarse a si mismo no es una tarea solitaria y sin conflictos, ni tampoco es una tarea colectiva en la cual el otro define la respuesta final. Es un esfuerzo de la conciencia que une los sentimientos, los pensamientos, la sociabilidad y la espiritualidad. El aprendizaje de la autoestima comienza cuando alguien nace y es tocado con manos que le aman o no. El amor del otro (padres, educadores, amigos, etc.) es fundamental para el desarrollo del amor a si mismo. Y eso está directamente relacionado con la imagen que cada uno construye de si mismo, a partir de la imagen que los demás proyectan en los distintos y diversos espejos de la vida. El juego pretende ser uno de esos espejos que busca dar retornos a quien lo busca con interés verdadero de seguir en su camino de autoconocimiento. Lo que el juego trata de ayudar a desarrollar es la autenticidad de cada uno. La palabra autenticidad viene del vocablo griego *authentikós* y significa aquel que tiene autoridad. Así que podemos comprender la expresión “ser auténtico” como tener autoridad sobre uno mismo, tener firmeza y coherencia interna. Y para eso es necesario conocerse, aceptarse y quererse.

Don Mario:

En el libro del alumno hay distintas secciones, ¿qué es lo que fundamenta la existencia de esas secciones? ¿Por qué esas y no otras?

La primera cosa a comprender es que esas secciones NO son actividades fragmentadas, aisladas que se repiten a lo largo de los capítulos. Hay que verlas en su conjunto porque ellas son la representación del camino metodológico propuesto. Cuando decía que el manual de los estudiantes contiene el *alma del proyecto* me refería al hecho de que en él está ese camino, esa metodología que contiene la expresión de los demás materiales (cd, agenda, juego) y de la fundamentación general del proyecto.

Doña Ruth:

He entendido la propuesta metodológica general, ahora quiero entender cada uno de los pasos metodológicos/actividades/secciones del libro. ¿Qué te parece si empezamos por las cartas de la autora?

¡Me parece muy bien! Pero antes de explicar la razón de ser de esa sección me gustaría hacer un comentario. He recibido muchos mails de los jóvenes agradeciendo de manera muy personal y emotiva las cartas que les escribí en el libro. Ese es el mejor retorno que podría tener sobre la efectividad de esa sección, porque para eso estaba, para llegar al corazón, para tocar la fibra, para hablar de “tú a tú” con cada uno de los 85000 jóvenes que tuvieran el manual del estudiante en las manos. En general, los libros didácticos son muy poco poéticos y personales y tienen un cierto tono “aséptico”, como si la objetividad de la información no pudiera estar revestida de la “impureza de la subjetividad” de quién escribe y de quien lee. Desde hace más de una década escribo libros, de los más de 50 que están publicados, 22 son para jóvenes y todos ellos son libros que tienen una propuesta metodológica participativa y están vinculados a proyectos educativos más amplios, no solamente



a un proyecto editorial. Es la primera vez que incluyo un apartado de cartas en primera persona. Y confieso que fue casi un acto rebelde en contra de esa *asepsia pedagógica*.

Escribir es un acto solitario en lo cual uno imagina su lector e intenta desde ese acto imaginario trabar un diálogo. A mi me resultaba difícil captar los 125 mil a la vez y trabar un diálogo imaginario con ellos, aunque yo hubiera viajado por todo el país y hubiera estado en contacto directo con los jóvenes a través de los talleres del proyecto piloto. O sea, yo tenía referentes perceptivos, impresiones, sensaciones, conocimiento de jóvenes reales. Pero... ¡no me bastaba! Sentía que faltaba algo más.

Tampoco era una cuestión de no saber qué hacer con la cantidad y la amplitud del proyecto, porque no es la primera vez que escribo para un proyecto a nivel nacional, lo hice más de una vez en Brasil, y mira que es un país de proporciones continentales... La cuestión era otra, mi cuestión era el nivel de comunicación al que quería llegar.

Hablar de sueños, de proyectos de vida y de temas tan cercanos a la persona de los jóvenes me pedía algo más, un salto comunicativo que las demás secciones no daban. Fue ahí que percibí que quería hablar con ellos, como si fuera una comunicación directa con miradas e impresiones perceptivas inmediatas. En las cartas les expliqué, en primera persona, aspectos autobiográficos que se vinculaban a la temática trabajada. Eso me pareció muy importante ya que el gran tema de ese proyecto es la vida, la propia vida. ¡Esa era una manera de ser coherente con la propuesta de fondo!

Me pareció curioso que una profesora me preguntase si las cartas habían sido escritas por un equipo. Cuando explicó sus razones, entendí su perspectiva, pero me pareció muy curioso que justamente en la sección que más me acercaba (a nivel personal) a los lectores, fuera justamente la sección que ella pensara que había sido hecha por un equipo...

Martin Buber, uno de los filósofos del diálogo, ha sido uno de mis maestros teóricos inspiradores de esa sección. En su libro “Yo y Tú”, él refuerza la importancia de la interacción. Para él la existencia humana es hija de la relación, del diálogo, de la interacción. Entre yo y el otro está la existencia humana, somos la suma de todas nuestras interacciones. Ese autor decía *“No tengo enseñanza ninguna, pero conduzco un diálogo”*. Y lo decía explicando que no tenía ninguna enseñanza a transmitir, sencillamente llevaba de la mano aquel que le oía y lo conducía hasta una ventana, abriéndola y mostrando afuera.

Las cartas, son eso, es mi manera de dar la mano a cada uno de los 125 mil jóvenes lectores y llevarlos hasta la ventana de la existencia humana para que miren allá y se miren en ese gran espejo que es la experiencia humana para cada uno que se plantea cuál es su sueño, cuál es su proyecto de vida, cuál es su proyecto de nación y cuál es su proyecto de utilización del conocimiento para ayudar a cambiar su entorno inmediato. (investigación-acción).

Don Roque:

¿Y el árbol del conocimiento? La sección es claramente más conceptual, pero ¿por qué lleva ese nombre?

Hay tres niveles de inspiración para ese título, por un lado está la cuestión simbólica del árbol. Como soy una estudiosa de los mitos, el universo simbólico es para mí algo interesante porque sé que habla a niveles más profundos de la psique humana. El símbolo “árbol” es muy potente y comunica varias cosas que es interesante tenerlas asociadas al tema del conocimiento. El árbol es conexión entre cielo y tierra, a la vez que ahonda con sus raíces en lo profundo de la tierra, sacando de allí su savia, se eleva por el espacio hacia al cielo. El árbol conecta tierra, aire y agua, es un símbolo de la fuerza vital y de la manutención del ciclo vital de los demás seres ya que les ofrece oxígeno y alimento. El árbol aparece en casi todas las mitologías de las diferentes culturas como algo importante asociado a la vida. Quizás tengamos

más presente *el árbol del conocimiento del bien y del mal* que aparece en la mitología judía-cristiana. Pero esa simbología fue la que menos ha tenido fuerza decisiva en el nombre de esa sección, ya que es algo que está en el paraíso pero puede hacer con que los humanos salgan de ese paraíso se prueban de sus frutos. □

La otra inspiración es el nombre de un libro de Humberto Maturana, biólogo y filósofo chileno muy importante en el siglo XX. Él publicó en 1984 *“El árbol del conocimiento”*, un libro que me ha resultado muy importante en mi formación y que ya es considerado como un clásico contemporáneo. Junto con Francisco Varela, Maturana fue indicado al Nobel de Medicina y fisiología por la aportación de su obra. El libro *“El árbol del conocimiento”*, presenta las bases biológicas del entendimiento humano y es una invitación a suspender la convicción en la certidumbre. El autor prueba biológicamente como no podemos separar nuestra historia de acciones biológicas y sociales. Con él constatamos que lo que conocemos es resultante de la experiencia que vivimos, como por ejemplo: No vemos el *“espacio” del mundo, vivimos nuestro campo visual; no vemos los “colores” del mundo, vivimos nuestro espacio cromático.*

Y, por último, mi inspiración ha estado también el filósofo Frances Descartes que utiliza esa metáfora para mostrar la unidad del saber humano y su dependencia con la cuestión metafísica. Según ese filósofo, la sabiduría humana es como un árbol cuyas raíces son la metafísica, el tronco la física o filosofía natural, y las ramas las otras ciencias, principalmente la medicina, la mecánica y la moral. Para él, el entendimiento humano pasa por dos acciones: la intuición y la deducción. La *intuición* para el descubrimiento de las primeras verdades, que serán precisamente las raíces del árbol del conocimiento y la *deducción* para la fundamentación del resto de verdades que está representada en todo lo demás que compone el árbol. Con esa metáfora, Descartes señala la *primacía de la filosofía respecto de las otras ciencias* pues sin ella los conocimientos no adquieren una fundamentación última. Las raíces son la base, fundamentan todo lo demás.

Bueno, pienso que con todo eso se haya podido ver que el título de esa sección revela como trasfondo una concepción del conocimiento y de su papel en el proceso del saber propuesto en este proyecto. El conocimiento NO es solamente un conjunto de informaciones que hay que pasar, transmitir a los jóvenes para que nos devuelvan en algún momento posterior. El papel del conocimiento en este proyecto es dar soporte a la comprensión de la existencia humana y de su manifestación/relación con el mundo. En los apartados de esa sección, la idea es que los jóvenes coman los frutos del árbol del conocimiento procesándolos en la propia experiencia de hacerlo.

Doña Oralía:

¿Y Maizol? ¿Por qué has creado ese personaje para esa sección?

Antes de explicar la existencia de Maizol, creo que es importante explicar el sentido de esa sección, que se dedica a plantear técnicas creativas. La creatividad como campo de conocimiento es muy reciente pero ha producido un acervo que merece ser conocido por los interesados, por eso en la parte dedicada a la bibliografía se puede encontrar la indicación de varios libros que dan soporte a la parte de “técnicas” que se encuentran citadas en esa sección. Aunque para mí la creatividad NO puede ser reducida a un repertorio de técnicas, considero válido en un libro de carácter metodológico utilizar esas técnicas para garantizar el desarrollo del pensamiento creativo, que es una de las bases de esta propuesta de innovación educativa. Aprovecho para explicitar mi concepto de creatividad, que es la capacidad humana responsable por las nuevas aportaciones en todos los campos de la experiencia humana. La creatividad es la capacidad del ser humano de ampliarse y profundizarse a nivel individual y colectivo en distintos ámbitos: lenguaje, tecnología, ciencia, arte, relación y acción en el mundo, etc. Es utilizada para generar resultados (novedosos/originales) que la evidencien: pensamientos, acciones, productos. Puede ser desarrollada por cualquier persona, pero ese desarrollo ocurre de diferentes maneras generando distintos grados de evolución. El genio sería un ejemplo de

grado máximo de desarrollo de esta capacidad. Y como me interesa mucho conectar ética y creatividad, me parece importante decir que la creatividad en si misma no es ni buena ni mala, es el uso de esta capacidad que definirá su calidad moral. Mirar la creatividad desde una perspectiva ética significa considerar la propia vida como una obra de arte y la humanidad como el gran proyecto creativo de cada uno. Lo que se quiere es que los jóvenes tengan esa perspectiva de su propia vida y de su presencia en el mundo. En ese sentido, este proyecto es un planteamiento ético-creativo.

Maizol es un personaje imaginario que fue creado en la fase piloto del proyecto en el año 2005. El objetivo de eso era “personificar” la relación con el mundo de los sueños y los momentos de actividades creativas. Maizol es como un emisario del mundo imaginario. Él es un puente entre el mundo de los sueños y el mundo real. Para muchos, la imaginación es como un divertimento, un capricho de la mente sin más consecuencias. Hay incluso aquellos que piensan que la imaginación es como una parte defectuosa del pensamiento, que produce alucinaciones, fantasías huecas y distorsiones en la capacidad de razonar de manera consecuente y prudente. □

Pero, hay unos cuantos otros teóricos de las ciencias cognitivas que piensan como Vigotiski que la imaginación es una función vitalmente necesaria, el impulso creador por excelencia. Para él, hay cuatro formas de vinculación realidad-imaginación: primero que toda imaginación esta compuesta de elementos de la realidad, o sea la imaginación se apoya en la experiencia. Como ejemplo de eso cita a los mitos, leyendas, cuentos y sueños que son combinaciones de elementos reales modificados y reelaborados por la imaginación. Segundo, que la experiencia también se apoya en la imaginación y como ejemplo cita cómo aprendemos historia, geografía, antropología, etc. De alguna manera, nos apoyamos en algo que nos dice alguien (el historiador, el geógrafo, el antropólogo) para imaginar escenas que no conocemos en nuestra experiencia directa. Eso también pasa cuando leemos un periódico, un libro, una carta: imaginamos lo que nos explican a partir de los elementos que nos dan. Y como tercera forma de vinculación realidad-imaginación, Vigotski nos habla de la dimensión emocional, para él el sentimiento es influenciado por la imaginación

y viceversa. Imaginamos cosas que sentimos y nos emocionamos con cosas imaginadas. Y, por último, este estudioso habla de la fuerza que la imaginación tiene como lógica interna en la psique humana. Así que decir que Maizol es un puente entre el mundo real y el mundo de los sueños es afirmar que ese personaje representa esas formas de vinculaciones que Vigotski explica. En la sección dedicada a él esas relaciones pueden ser evidenciadas por las actividades propuestas. □

Y, por último, creo que conviene explicar que el rito de llamar a Maizol, es sencillamente una actividad psicomotora de desbloqueo, que pretende relajar y flexibilizar el cuerpo para que la mente pueda fluir creativamente. Supone la comprensión de que el cuerpo padece de tensiones cuando estamos delante de retos nuevos que provocan bloqueos físicos que acaban generando bloqueos mentales. De ahí la importancia de relajar la musculatura y de flexibilizar los brazos y piernas, además del tronco. Es una cuestión de conocimiento de cómo funciona la circulación sanguínea y de cómo es importante ayudar a que la sangre circule de las extremidades hacia el cerebro para que la mente se sienta despejada y preparada para actuar. □

Bajar el cuerpo es a la vez flexibilizar la musculatura de las cervicales y ayudar a que la sangre llegue al cerebro de manera más rápida. Estirar, pegar un salto y gritar solo es la continuidad de ese movimiento de relajación y desbloqueo. Ese “rito de llamada a Maizol” también cumple la función de desbloqueo a otros niveles, como por ejemplo, el miedo al ridículo nos hace menos creativos. De alguna manera, ese “rito de llamada” nos pone a todos un poco ridículos, pero en conjunto, lo que nos permite seguir y reír. Esa risa que sigue también forma parte de ese proceso de desbloqueo. Una de las cuestiones clave de la teoría de la creatividad pasa por el estudio de los bloqueos que impiden el desarrollo de esa capacidad humana. Muchos psicólogos se han dedicado a ese estudio ya que históricamente los humanos no acabamos de desarrollar nuestra mente creativa por varios tipos de condicionamientos socioculturales que acaban repercutiendo en el cuerpo y en la mente. Así que Maizol también cumple ese papel de “*desbloqueo psicofísico*”.

Don Mario:

Ya que hablamos de personajes, ¿qué te parece si nos explicas por qué has incorporado una historia que se va desarrollando a lo largo de los capítulos?

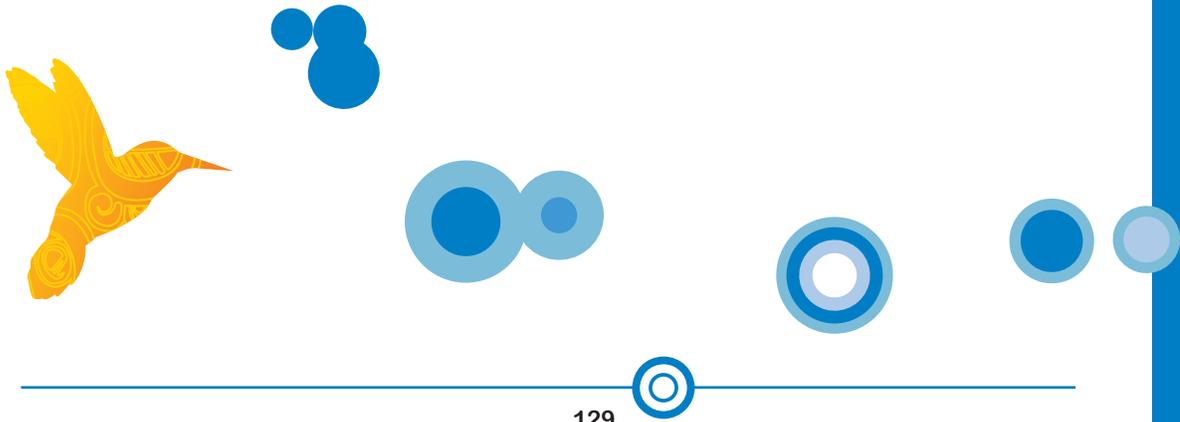
Supongo que está muy clara la función de presentar “modelos” de acción y de manera de pensar que cumplen los jóvenes personajes de la historia. Es muy evidente que los personajes que cree hacen cosas que se espera que de alguna manera hagan los jóvenes estudiantes. Como NO es una historia moralista, la perspectiva es de una formación ética que sea crítica, o sea muchas veces los personajes presentan conflictos similares a los que pueden pasar los jóvenes lectores. El objetivo de eso es darles oportunidades reflexivas sobre situaciones que son claves en su proceso de aprendizaje y de investigación.

Todas las culturas se caracterizan por utilizar historias para educar éticamente. Los cuentos, los mitos y las leyendas forman parte del acervo cultural de todos los pueblos del planeta. Las civilizaciones con lenguaje escrito, además de contar y oír historias han enfatizado su escritura y lectura. Y las culturas sin escritura han enfatizado la presencia de las historias en el ámbito de la oralidad. Incluso, en las sociedades orales, las historias ocupan un eje clave en la formación de su identidad colectiva. Todos los pueblos, utilizan y utilizarán las historias como medios para enseñar su cultura y la propia Historia. Así, leer, contar y oír historias son acciones comunes en los diferentes ambientes educativos de las diferentes culturas de los pueblos del mundo. El valor educativo de las historias es indiscutible y está ya aceptado y reconocido de manera universal. Desde la *República* de Platón, son muchas las alusiones a narraciones míticas como elementos pedagógicos fundamentales para la formación ética de las nuevas generaciones. Así, entendemos que el educador de hoy, al igual que los educadores de todos los tiempos, es un contador de historias. Es un contador que cuenta la historia del conocimiento humano y, al hacerlo, humaniza la humanidad. Espero que el educador que trabaje con este proyecto intente contar su historia de la forma más interesante posible, ya

que un buen cuento llega a tocar incluso a los corazones más duros e insensibles y trae luz a las mentes más obtusas y confusas. No hay que olvidarse del poder de la palabra y de su capacidad para transportar a los humanos (niños y niñas, jóvenes y adultos) entre lo vivido y lo soñado, entre la realidad y la fantasía. Pensemos un momento: ¿por qué la figura de Don Quijote superó su propia cultura y resuena en el imaginario de distintas partes del mundo? Porque de alguna manera nos recuerda ideales que acostumbramos a valorar como buenos, tales como la justicia, el amor y la dignidad. Y también porque él transita entre la realidad y la fantasía de una manera que nos recuerda que existe algo más allá de lo cotidiano que muchas veces es avasallador. Don Quijote permanece vivo, como muchos otros personajes legendarios, porque representa algo universal presente en los sueños humanos que trasciende el lenguaje actual. Obviamente, los personajes de nuestra historia no tienen la fuerza arquetípica de Don Quijote, ni lo pretendían, pero sí representan modelos, una tipografía de jóvenes que encontré por Guatemala. Y, por eso pienso que los estudiantes podrán utilizarlos como modelos, de manera crítica, para hacer su reflexión sobre su propia labor en el proyecto.

Y para cerrar esta parte, me gustaría dejar una cita de Roland Barthes: □

Las historias están presentes en todos los tiempos, en todos los lugares, en todas las sociedades, comienzan con la Historia de la humanidad. Nunca existió un pueblo sin historias: todas las clases, todos los grupos humanos tienen sus historias y es algo común que sean compartidas con personas de culturas diferentes e, incluso, opuestas.



Doña Oralia:

Podemos constatar que en la sección dedicada a películas has elegido ponerlas en tres bloques distintos ¿es posible explicar la razón de esa elección?

Como decía el cineasta estadounidense Wood Allen, las preguntas son más importantes que las respuestas. Y varios son los estudiosos que están de acuerdo con ese cineasta. Las preguntas abren la posibilidad de la investigación, de la reflexión, de la elaboración y de la construcción del conocimiento.

Esa sección en el libro tiene doble función, por un lado es una manera de sistematizar, en los jóvenes, el desarrollo de la habilidad de formular preguntas. Y, por otra parte, en esa sección se presentan una tipología de preguntas pensadas para ayudar a promover ese diálogo reflexivo-creativo. Estas preguntas están organizadas teniendo como criterio algunas de las habilidades de pensamiento, ya que entendemos que el proceso reflexivo es una orquestación de esas habilidades. En general, son preguntas sin contenido que pueden ser aplicadas a diferentes contextos con el objetivo de promover el ejercicio de la capacidad de pensar crítica y creativamente. Trabajar estas habilidades de pensamiento conscientemente en los momentos en los que estamos en círculo, en los debates, en las conversaciones organizadas, etc., significa trabajar en una perspectiva metodológica dialógica, o sea, fundamentada en el diálogo. Significa crear contextos culturales y sistemas morales que sean dialógicos. Significa, por ejemplo, transformar el aula en un espacio de aprendizaje y de ejercicio del diálogo, ya que es un lugar privilegiado para aprender a traducir ideas y discursos a acciones y actitudes.

Las preguntas para desarrollar las habilidades de pensamiento son preguntas amplias, que encajan en cualquier contenido si se adaptan al universo lingüístico del joven y al contexto en el que serán utilizadas.

En función del trabajo que se hace con la investigación se privilegia preguntas que estimulan a las habilidades investigativas.

Don Roque: Y las preguntas... ¿Por qué dedicar una sección a las preguntas?

Las películas son formas audiovisuales de contar historias, así que esa sección va conectada a la fundamentación que yo daba para justificar la presencia de las historias como recurso didáctico. Pero, no acaba ahí, la juventud es cada vez más audiovisual y utilizar el cine como recurso es reconocer esa característica contemporánea y sacar partido de ella. Además, el cine es un arte muy completo que reúne varios lenguajes: plástico, cinestésico, musical, espacial, escrito, oral, etc. Así que como recurso, el cine es muy potente para llegar a varios ámbitos de la mente de los jóvenes. Digamos que es también una manera de garantizar un espacio para que el arte, como forma de conocimiento, pueda también ser explorado pedagógicamente. En los años 80 fue cuando empecé a utilizar el cine como recurso pedagógico y la verdad es que siempre ha resultado interesante porque además de enganchar a los jóvenes, maneja contenidos de una forma estética que permite acceder a complejidades temáticas que quizás no se lograría tan fácilmente de otra manera. He podido comprobar en la práctica el valor de este recurso.

Como se puede ver, las 3 sesiones del CINECLUB SOÑADOR, van dirigidas a los 3 momentos-clave de la metodología: un primero momento que es más intimista y que tiene que ver con el tema de los sueños y del proyecto de vida. Otro momento para el tema de la identidad grupal y la vida ciudadana y el tercer momento para la cuestión de la investigación, de la ciencia y de la tecnología. Para el primer momento, hay 4 propuestas de películas de las cuales 3 son de un mismo director. Elegir a Tim Burton, no fue una cuestión de gusto personal, sino que fue con base a algunos criterios: primero porque él tiene un lenguaje muy especial y un estilo único que ni siempre agrada, pero que siempre provoca. Y en ese caso, ser provocador me interesaba más que ser agradable, porque *el objetivo de la película en este proyecto NO es divertir, sino que es provocar, estimular a la reflexión de los jóvenes*. Otro criterio fue el hecho de que ese director tiene películas que tratan de temas

relativos al autoconocimiento, a la autoestima y al auto imagen, y estas temáticas son las que son tratarlas en esta parte del libro. Otro criterio es la forma como diseña los personajes de la trilogía de los ED (Ed Wood, Edward Manos Tijeras y Edward Bloom), todos están con cuestiones profundas sobre sus sueños y su búsqueda identitaria. Ahí, agregamos a una película muy actual que tiene el fútbol como hilo conductor y la cuestión de género como algo también importante a considerar cuando el tema es identidad.

En la segunda parte, las películas El Bosque, La Playa y Ciudad de Dios tratan de **presentar protagonistas jóvenes que tienen la cuestión social y relacional como tema principal**. En todas las películas hay el cuestionamiento del joven frente a un determinado grupo de convivencia. Estas películas pretenden ayudar a problematizar aspectos que son necesarios de ser reflexionados cuando uno se plantea a si mismo como un ciudadano.

La tercera parte tiene como propuesta el **cuestionamiento ético sobre el desarrollo científico**. Las 3 películas: Blade Runner, Matriz y 12 monos presentan problemáticas significativas para quién quiere reflexionar sobre la ciencia y sus posibles consecuencias éticas para la humanidad.

Doña Ruth:

Y ¿por qué hay una ficha del juego en varias partes del libro?

Sobre el juego ya expliqué su fundamentación y su proceso de creación en la pregunta específica sobre él. Poner las fichas del juego en el manual de los estudiantes tiene la función de marcar la necesidad de *sistematizar la utilización de ese juego como herramienta pedagógica*. La cuestión es que en el cada día de la rutina escolar NO siempre se saca partido de los materiales de que se dispone. Y el juego, si no es sistematizado en la práctica pedagógica, no cumple su papel de herramienta reflexiva e investigativa. Jugarlo una vez puede significar solamente pasar un buen rato y el objetivo del juego no es sólo eso. Así que la presencia de la ficha del juego es para recordar esa necesidad de mantener el juego dentro del sistema metodológico global del proyecto. Además, en la pagina 117 del manual de la y el estudiante, hay una actividad que corrobora al juego como herramienta de investigación y eso sólo tendrá un efecto positivo si el juego es utilizado a lo largo del proceso.

Don Roque:

Supongo que la presencia de una sección dedicada a la agenda y al CD de música tiene una función similar a la de la ficha del juego

¡Exactamente! Se trata de sistematizar la utilización de cada uno de los recursos materiales dentro del camino metodológico creado para ese fin. La agenda es para uso diario, pero en el libro lo que se hace es propiciar momentos de síntesis de esa utilización diaria. Cosa muy efectiva para ir produciendo la comprensión y el entendimiento de aquello que se vive de manera fragmentada en el día a día. En cuanto al CD de música, las actividades propuestas son para que ese recurso se mantenga vivo como estímulo temático y motivacional.

Don Mario:

Nos falta la explicación de la sección camino del entendimiento

Ese título está inspirado en la explicación que el filósofo alemán Immanuel Kant da sobre lo que él llama progreso natural de conocimiento en su texto *Lecciones de invierno*. Según ese filósofo, el entendimiento humano pasa por un camino que empieza con la experiencia inmediata y los juicios intuitivos que cada uno emite sobre esa experiencia. Esos juicios son transformados en conceptos, que de manera razonada son relacionados, comparados y contrastados con otros conceptos. Y de la consecuencia de ese proceso “científico”, el discernimiento humano organiza su entendimiento.

En el libro, esa sección tiene una finalidad metacognitiva, o sea, sirve para que los jóvenes reconstruyan su proceso de conocer y de pensar durante cada capítulo. A través de procesos metacognitivos, el aprendiz puede darse cuenta de cómo percibe, comprende, recuerda, piensa, aprende. Y eso es fundamental para que se autoregule y se autocorrija. Esa autocorrección y autorregulación puede ayudar al joven aprendiz a adquirir nuevos conocimientos a partir de ese reconocimiento de su propia capacidad de aprender y de pensar.

Sintetizando, en esa sección, los jóvenes reconocen sus propios procesos y productos cognitivos experimentados durante las actividades del capítulo. □

Doña Ruth: En resumen...

En resumen se puede observar que el conjunto de secciones planteadas en el manual del estudiante marca una comprensión de la que la inteligencia humana es múltiple y que hay que trabajarla en varias direcciones de forma simultánea. Por todo lo expuesto se puede averiguar que se pone la atención en la dimensión corporal, mental, emocional, interactiva, social, ciudadana. Además se trabaja con varios niveles de lenguaje escrito, oral, plástico, musical, cinematográfico. Se trata de ver a esos jóvenes como personas que necesitan estímulos de distintos tipos para que se desarrollen de manera global, evolutiva, integradora, concatenada y organizada. El material de este proyecto refleja esa perspectiva holística de la educación, que produce distintos tipos de productos y procesos: Intra e interpersonales, multi y transdisciplinarios. Esa perspectiva, encuentra sus raíces en el “holismo”, que es una línea filosófica que propugna la concepción de cada realidad como un todo distinto de la suma de las partes que lo componen. Este concepto filosófico de la totalidad, fue introducido por el sudafricano Jan Christiaan Smuts en el libro "Holismo y evolución" en 1926.

El programa SUEÑOS DE JÓVENES CIUDADANOS propone, a través de su método y de sus materiales, este modelo de formación de los jóvenes en términos de integración e interrelación, como un sistema vivo y dinámico. Además, en esa línea conceptual, el aula es como una comunidad de aprendizaje que posibilita varias oportunidades de reflexión y desarrollo humano global.

Sobre la cuestión de las inteligencias múltiples, la principal fuente es Howard Gardner, neuropsicólogo, codirector del Proyecto Zero en la Escuela Superior de Educación de Harvard y profesor de Neurología en la Facultad de Medicina de Universidad de Boston. En 1983 presentó su teoría en el libro *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. En 1993 publicó su gran obra *La inteligencia múltiple*; en 1997, *Mentes extraordinarias*. Además, escribió quince libros sobre la mente, el cerebro, el arte y el desarrollo humano a partir de esa perspectiva neurocientífica. Los interesados en profundizar en ese campo encontrarán en ese autor importantes bases científicas.

Don Mario:

Después de escuchar todo eso me pregunto: ¿Por qué la guía del profesor no empieza con la teoría que fundamenta el proyecto? ¿Cuál es el papel del inicio del libro del profesor?

El libro del maestro y de la maestra se llama GUÍA y tiene una tarea funcional, operativa que cumplir. O sea, el inicio de este libro contiene una pequeña parte mas formativa, pero enseguida cumple con su papel, que es guiar la acción metodológica que esta presente en el manual de los estudiantes. Hablando de otra manera, el alma del proyecto está en el manual de los estudiantes, que contiene la temática clave y el camino metodológico. Y, el capítulo 2 de la guía del maestro y de la maestra pretende solamente acompañar la práctica en el aula. Muchas innovaciones educativas no funcionan porque se presenta solamente un concepto, el "QUE", pero se olvidan de decir el "COMO, que es el método. Por eso, el como fue priorizado en el inicio de la guía del maestro y de la maestra, se trataba de ayudar en la acción pedagógica en el aula. Los fundamentos los vamos presentando en ese dialogo y en las sesiones de formación de profesorado y demás medios de comunicación con los maestros.

Yo ya sé que eso también es invertir algo que en general se espera en los medios educativos. Siempre se espera empezar por el discurso, por la teoría. Pero hay que comprender el papel de la teoría en este proyecto que es el mismo papel de la luz en el mito de la caverna de Platón que explicamos cuando hablábamos del juego oraculum.

La teoría es lo que ayudara a los ciegos a entender al elefante de la fábula inicial. Pero, ***la teoría no substituye la experiencia, el lanzarse en el aula con sus alumnos, el pasar por el método y dejar probar sus efectos didácticos.*** Eso no significa que no haya teoría y ni que no se la considere como un elemento importante. Espero que este diálogo este ejerciendo la función de mostrar ese valor y la dimensión de bases y presupuestos teóricos que tiene este proyecto.

Supongo que una vez comprendido todo eso se podrá averiguar que NO se trata de ninguna improvisación, ni ningún capricho de alguien en un determinado momento. Se trata de un planteamiento educativo más amplio y más consistente de lo que puede haber parecido en una primera mirada.

Doña Oralia:

Creo que faltó algo importante que es explicar el concepto de investigación que está en el fondo de esta propuesta.

Pienso que la primera cosa a clarificar es que aunque yo haya sido profesora de métodos y técnicas de investigación en facultades de pedagogía en Brasil, en este proyecto no adopté una perspectiva solamente técnica de la investigación, ni la ubiqué como usualmente se hace dentro de la dimensión puramente científica. □

La investigación es imprescindible para cualquier campo del saber. Por eso, estoy manejando ***la idea de aprender como un acto investigativo. O sea, la propuesta esta basada en trabajar un modo de hacer educativo que sea investigativo.***



Desde los años 80 me involucré con un proyecto de filosofía desarrollado por el estadounidense Mathew Limpan para quien educación e investigación caminan de las manos. Su propuesta es transformar el aula en una COMUNIDAD DE INVESTIGACIÓN. Y de alguna manera esa es una de las ideas clave de la metodología propuesta. □

La cuestión es que desde del primer momento y de la primera actividad propuesta en este proyecto ya se empiezan a dar las condiciones para que el aula se convierta en esa comunidad de investigación. Así, que no es solamente al final que se empieza a investigar, esa es una idea errónea, es una de las maneras equivocadas de los ciegos mirar a su elefante....

Pero pienso, que es natural que se emita ese juicio precipitado, si uno solamente tiene presente la cuestión de la investigación como una técnica o un método específico. Lo que pasa es que esa innovación educativa rompe con ese concepto estricto.

La idea de *comunidad de investigación* también aparece en Dewey y en todos los teóricos que plantearon la creación de comunidades de investigación científica en el siglo XX. Pero es en Lipman donde la dimensión metodológica en el aula es desarrollada con toda claridad. Para ese estudioso hay que transformar el razonamiento en razonabilidad, que es un tipo de razón más amplia que incluye aspectos críticos, creativos y éticos.

Para llegar a la razonabilidad y para promover la reflexión es necesaria una aula propicia dónde se utilicen algunos procedimientos esenciales como por ejemplo que los niños y jóvenes puedan elaborar sus juicios intuitivos y construir su camino del entendimiento sobre los contenidos trabajados. Es decir, estimularlos a partir de ellos mismos, de sus intuiciones, sus dudas y cuestiones, sus conocimientos previos y facilitarles herramientas reflexivas para que puedan elaborar esas intuiciones construyendo un camino de entendimiento que amplíe y profundice sus ideas iniciales.

Eso implica algunas cosas tales como el aprendizaje de pensar mejor (crítico, creativo y cuidadoso); la utilización del pensamiento como "procesador de la experiencia y de la información; el desarrollo de la "memoria creadora" y el encuentro con el otro (**dia logos**). Para lograr que el aula se convierta en una comunidad de investigación es necesario utilizar una metodología dialógica porque es imprescindible aprender a investigar individual y colectivamente.

Lo más importante es que quede claro que el trabajo de investigación empieza en la primera clase del año, en el primer momento del camino metodológico propuesto. Porque la metodología es investigativa y desarrolla un conjunto de habilidades de pensamiento investigativo.

Doña Ruth:

¿Podrías explicar mejor que son las habilidades de pensamiento investigativas?

HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN

Para Lipman, investigación *“es la práctica autocorrectiva dónde un tema es investigado con el objetivo de descubrir o inventar maneras de lidiar con aquello que es problemático. Los productos de la investigación son los juicios.”* (1995: 72)

Para John Dewey, la investigación es *“la transformación dirigida o controlada de una situación indeterminada en una situación, de tal modo determinada en las distinciones y relaciones que la constituyen, que convierta los elementos de la situación original en un todo unificado.”* (1980: 58)

La ciencia en la producción de su conocimiento utiliza las habilidades de investigación. El proceso científico es un proceso de investigación. En él se aprende a formular problemas, a hacer estimaciones, a medir, a colocarse curiosa y atentamente delante de las cosas y consecuentemente a investigarlas. La ciencia se renueva continuamente y es partiendo de esta constatación que se puede afirmar el carácter autocorrectivo de la práctica de la investigación. En el campo ético el sujeto moral autónomo, al investigar, tiene la oportunidad de autocorregirse revisando su camino durante el proceso de investigación. Y, haciendo esto, desarrolla su memoria y su capacidad de previsión, asociando sus experiencias actuales con las pasadas y con aquello que espera que pase.

Investigar éticamente, que es algo que también nos interesa desarrollar, significa, entre otras cosas, buscar alternativas para resolver los conflictos morales a los que estamos constantemente sometidos; buscar emitir juicios éticos después de anticipar las consecuencias de ese acto y después de haber seleccionado diferentes posibilidades de llevarlo a cabo. La imaginación ética es otra necesidad contemporánea importante en tanto representa lo opuesto a un adoctrinamiento en unos principios morales específicos.

A continuación presentamos la conceptualización de las habilidades de investigación que son potenciadas en ese proyecto:

Averiguar

Los diccionarios en general dicen que averiguar es buscar la verdad sobre una cosa hasta encontrarla, hasta descubrirla. Es inquirir, indagar, verificar, apurar, certificarse de algo. Es investigar precisa y metódicamente, percibiendo detalles, matizando, afinando. Al averiguar se siguen pistas, vestigios, pruebas hasta hacerlas encajar. Un buen ejemplo del ejercicio de esa habilidad son los detectives de novelas policíacas, como Sherlock Holmes.

Averiguar tiene también el sentido de descubrir la trama, de deshacer malentendidos, de esclarecer cosas confusas y difusas. Por ejemplo, ante un ovillo enredado hay que ir despacio, parte por parte siguiendo el hilo hasta conseguir encontrar el origen del enredo. Esta sería una bonita imagen para el acto de averiguar, que de alguna manera significa parar para pensar con calma, serenidad, reflexión, astucia y paciencia. Es decir, averiguar es lo contrario de ir deprisa, atropellando a los hechos y acontecimientos y emitiendo juicios precipitados, de donde se deduce su importante papel en la formación ética.

Averiguar es una habilidad que ayuda en la adquisición de una actitud activa en el proceso de conocer y de emitir juicios éticos. Es necesario averiguar antes de emitir juicios sobre algo. Muchos de los prejuicios son fruto de la falta de esa paciencia prudente que el averiguar promueve.

Formular hipótesis

La palabra hipótesis viene del griego *hypothesis* y significa la acción de suponer, fundamentar, colocar una base debajo. Científicamente hablando, la hipótesis es una explicación provisional que necesita ser comprobada, pero que anuncia una posible solución de un problema. Los científicos cuando realizan suposiciones y plantean hipótesis buscan cómo justificarlas, y ese es un paso crucial en la metodología científica.

Según Novalis, las hipótesis son como redes que, una vez lanzadas, tarde o temprano van a ayudarnos a encontrar algo.

Formular hipótesis es buscar explicaciones probables y posibles, y aproximarse más o menos a una respuesta, lo que significa que es posible encontrar más de una posibilidad. Es deseable que los jóvenes se acostumbren a considerar la variedad de posibilidades que pueden resolver un problema; en función de eso, debemos animarlos a concebir la mayor cantidad posible de hipótesis.

Además, necesitan percibir que para cada problema podemos formular múltiples hipótesis. Este tipo de trabajo tiene consecuencias epistemológicas y éticas importantes. Cuánto más capaz de formular hipótesis, más éticamente creativa es una persona.

Buscar alternativas

Buscar alternativas es procurar diferentes maneras de hacer y/o de pensar. Es un antídoto para el pensamiento rígido y dogmático. Es como buscar vías distintas para recorrer una misma distancia hasta algo o algún lugar. Buscar alternativas es una habilidad fundamental para desarrollar la creatividad y la inventiva, incluyendo otras habilidades tales como formular hipótesis, anticipar consecuencias y sobretodo seleccionar posibilidades. Además de todo eso, ayuda a desarrollar la capacidad imaginativa relacionada con la solución de problemas y nos hace constatar que la manera que tenemos de pensar algo no es más que una de las muchas posibilidades que existen de pensar sobre esa misma cosa. Tener eso claro ayuda a trascender los propios límites. Convertir la búsqueda de alternativas en un hábito mental es algo muy importante porque va contra la tendencia natural del pensamiento a paralizarse en las certezas. Eso generalmente ocurre porque las certezas dan seguridad y tranquilizan y eso parece preferible a la angustia de las incertidumbres. Pero, una vez iniciado el proceso de búsqueda de alternativas, siempre es posible encontrarlas; la dificultad se halla en cómo empezar a hacerlo.

La búsqueda de alternativas puede estar pautada en varios niveles. A nivel cuantitativo, se valora la fluidez de las ideas. Por ejemplo, para la cuestión: *¿que podemos hacer para no mojarnos cuando llueve?* podemos valorar la mayor cantidad de ideas surgidas, independientemente de la viabilidad práctica de ellas. Si buscamos alternativas de esa manera estamos utilizando el pensamiento de forma divergente. A nivel cualitativo se trata de valorar las alternativas, percibiendo que algunas son mejores que otras, o porque son más fáciles, más eficaces o más adecuadas al problema, etc. Si buscamos alternativas de esta manera, estamos utilizando el pensamiento de forma convergente y podemos organizar lo que surgió en el momento divergente anterior.

Esta habilidad es una forma creativa y muy útil de proponer cuestiones éticas. Si no fuera por esta posibilidad de concebir nuevas formas de vivir, los humanos estaríamos todavía en la prehistoria. Pensemos un ejemplo: ante la contaminación y las devastaciones ecológicas ocurridas en el planeta en función de la necesidad humana de energía, una alternativa ha sido utilizar la energía solar o eólica. Y buscar una alternativa que sea más respetuosa desde un punto de vista ecológico, es una actitud ética.

Seleccionar posibilidades

Cuando seleccionamos posibilidades pensamos en cosas posibles y probables. Aunque en el contexto de la imaginación lo que es posible es probable, es bueno darse cuenta que en la “vida real” existe una distancia entre ambas acepciones. Hacer esa distinción es una buena manera de ejercitar el sentido común. □

Probable es aquello que tiene posibilidad de existencia concreta en el mundo real. Posible es aquello que puede ser pensado, aunque nunca tenga existencia concreta. Por ejemplo, según nuestros conocimientos geográficos, astronómicos y físicos, un mar que esté en la Tierra y en la Luna al mismo tiempo no es probable en la realidad física, pero es una posibilidad imaginaria para una poesía.

Por lo tanto, para seleccionar posibilidades de manera adecuada necesitamos tener claro si queremos algo que se pueda realizar a nivel práctico o no. Y para ayudar a saber eso hay que considerar algunos criterios, como el hecho de que probable es algo que por un lado parece posible y puede suceder; aunque también, a veces, puede no parecer posible a primera vista, pero serlo en otro momento. Buenos ejemplos de ello son algunas de las ficciones de Julio Verne, convertidas hoy en realidad.

Imaginar

Imaginar es el acto de la imaginación, palabra que viene del latín *imaginatio* y significa imagen y visión. En general, existe la idea de que imaginar es formar imágenes a partir de lo que fue percibido. Es decir, según ese sentido imaginar es

representar. Esta concepción no es contraria a la etimología de la palabra *imagem* que viene del latín *imago* y significa representación, retrato. Imaginar es percibir mentalmente, tener una idea sobre algo que no está presente realmente. O sea, cuando imaginamos transcendemos la experiencia, con sus datos y hechos. Para muchos estudiosos la imaginación representó una función cognitiva menos evolucionada y capaz de conducir a error.

Descartes y Pascal son buenos ejemplos de la desvalorización de ese acto mental, además de Hobbes que llegó a afirmar en su libro *Leviatán* que “*la imaginación no es nada más que una sensación en vías de degradación*” En contrapartida, varios fueron los estudiosos que vieron a la imaginación como creadora y constructiva, como Kant, Hegel y Sartre. La psicología cognitiva también es otro ejemplo, en tanto entiende la imaginación como una función psíquica inventora, a través de la cual se pueden representar relaciones originales.

Hay distintas formas de imaginar: fantasear, concebir, inventar. Todas ayudan al perfeccionamiento del pensamiento creativo; algunas pueden colaborar en la mejoría de la realidad concreta y, en cambio, otras pueden servir sólo como válvula de escape. **Concebir** puede darse en cualquiera de esas direcciones, porque implica creación y elaboración de algo.

Fantasear es un acto que nos mantiene en el mundo imaginario, mientras **inventar** puede tanto mantenernos en ese mundo como conducirnos a la vida concreta. Por ejemplo, cuando concebimos cosas absurdas e imposibles nos mantenemos en el mundo imaginario; y si inventamos algo que tenga una utilidad práctica importante, interferimos en la realidad concreta.

Pero es sabido que es imposible alterar creativamente la realidad concreta sin pasar por lo absurdo y por lo imposible. Porque crear presupone romper con un orden anterior, "caotizarlo", destruirlo, reconstruirlo.

Don Roque:

O sea, que se trata de ver la cuestión de la investigación de una manera más amplia, creo que ya entendemos eso, pero aun así falta algo referente al método elegido para que los jóvenes utilicen en su proyecto de trabajo. ¿Por qué investigación-acción y no otra línea investigativa?

Si, ¡esa es una cuestión importante! La investigación-acción es muy utilizada en el campo de las ciencias humanas y sociales y de la educación, en especial - esa es la principal razón de haber elegido esa línea. Es en función de su utilidad y coherencia con la línea del proyecto. Piensa en lo que decimos anteriormente, los jóvenes empiezan a investigar en el primer día de aula. O sea, cuando están trabajando con sus sueños y su proyecto de vida ya están investigando, cuando hacen su proyecto de nación están investigando, por lo tanto a la hora de preparar la redacción de su informe y estructurar su proceso investigativo no se podría dar otro tipo de pautas metodológicas. La investigación-acción es una forma colectiva de investigar situaciones sociales en la cual hay un compromiso ético con la mejoría del campo investigado. Es un planteamiento en el que escuela y vida se unen para que el conocimiento sea aplicado de la manera mas justa y razonable posible. Con lo cual, es una línea cooperativa, colaboradora, comprometida con el cambio y con acciones proactivas bien fundamentadas y críticas. Por eso, es un trabajo de todo el año, en el que aquellas actitudes, hábitos y habilidades van siendo potenciados. Se espera que a la hora de “salir al campo”, estudiarlo y actuar en él, los jóvenes puedan emplear todo ese aparato interno que han ido desarrollando a lo largo del año. Esa línea investigativa proporciona una manera de trabajar coherente con todo el planteamiento del proyecto que busca desde del primer momento vincular la teoría y la práctica. Se trata de poner las ideas en acción y de reflexionar sobre las acciones.



Don Mario:
¿Es nueva esa línea investigativa?

Depende de lo que llamas “nuevo”. El concepto de investigación-acción tiene sus orígenes en la obra de Kurt Lewin, un psicólogo social (1946), que desarrolló innumerables prácticas y reflexiones en los Estados Unidos de la posguerra. Y luego, en Europa, Australia y varios países de África y Latinoamérica fueron integrando esa propuesta, con éxito, en sus realidades.

La investigación-acción puede tener distintos niveles de profundización, digamos que en el manual de los estudiantes hay una guía sintética de los pasos de esa línea investigativa.

Doña Oralia:
¿Cuál es tu relación con Guatemala?

¡Es de amor! Yo entiendo el amor como una energía fuerte de conexión, eso que nos magnetiza y nos mantiene unidos a algo o alguien. Y, además de unidos, con ganas de hacer a ese otro o a ese algo todo el bien posible, el mayor bien. O sea, me encuentro unida a Guatemala y con ganas de ser una de las personas que le hacen bien, el mayor bien que me es posible ahora.

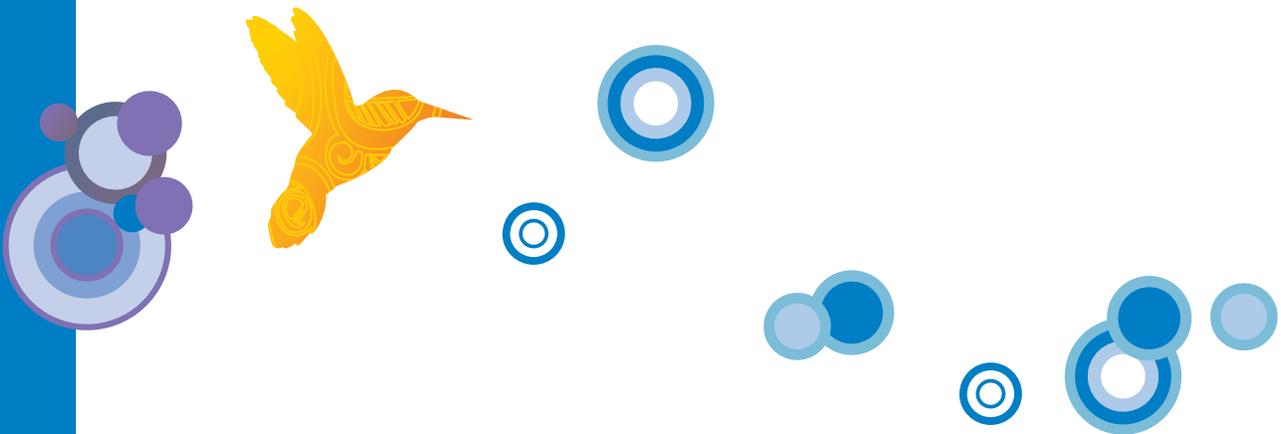
Yo nací en Brasil, vivo en España y trabajo en varios países de Europa y Latinoamérica. Guatemala es uno de los países a los cuales voy con más frecuencia y en donde vivo momentos de gran intensidad personal, social, intelectual, etc. Guatemala me conmueve con sus volcanes, sus temblores, sus huracanes, su naturaleza revoltosa y su gente diversa. Ya viajo prácticamente por todo el país, pero no como turista sino como trabajadora e investigadora, lo que me dió una perspectiva importante de su gente y su situación social. Y desde hace 7 años vengo cada año más de una vez al año. El hecho de compartir sueños y esperanzas con su gente me hace tener una complicidad que solamente tengo con el país donde nací y con el país donde vivo actualmente. ¡Aprendo mucho en Guatemala y quiero seguir aprendiendo!

Don Roque:

¿Cuál es tu recorrido como educadora y autora de libros y proyectos de innovación educativa?

Empecé a dar clases en 1980 y desde entonces fui moviéndome por distintos ámbitos educativos. Trabajé dando clases desde niños de educación infantil a adultos de cursos de postgrado en universidades, además del trabajo en la educación no formal con niños de la calle, presos de penitenciarias, empresarios, grandes líderes (altos mandos de gobiernos), etc.

Actualmente trabajo muy a menudo en la formación de profesorado en España. Tengo más de 50 libros publicados y algunos guardados en los cajones, esperando su momento de ver la luz. También hay algunos dentro de mi que todavía no están en la fase “cajón”. Los libros publicados están en portugués, castellano y catalán e italiano y actualmente me están traduciendo algunos libros a euskera (la lengua del País Vasco). Con innovación educativa vengo trabajando de manera sistemática desde finales de los años 80. Pondré algunos datos curriculares para los interesados en saber más.



Angélica Sátiro investiga la relación ética/creatividad en un doctorado de la Universidad de Barcelona (España), donde es investigadora reconocida con el título de Estudios Avanzados (DEA) en filosofía práctica. Tiene maestría en Creatividad Aplicada por la Universidad de Santiago de Compostela (España), posgraduada en Temas Filosóficos por la Universidad Federal de Minas Gerais (Brasil), posgraduada en Pedagogía Empresarial por la Universidad Estatal de Minas Gerais, especialista en Filosofía para Niños por el IAPC (Institute for the Advancement of Philosophy for Children) por Montclair State University (EEUU) y graduada en Pedagogía por la Universidad Estatal de Minas Gerais (Brasil).

Es educadora desde los años 80, autora de más de 50 libros en 4 idiomas: portugués, castellano, catalán (actualmente con traducciones a italiano y euskera); y multitud de artículos en las áreas de educación, filosofía, creatividad y arte.

Ha impartido cursos y conferencias en Brasil, Guatemala, Argentina, México, Costa Rica, Perú, EUA y Portugal. En España realiza trabajos sistemáticos de formación de profesorado en distintas ciudades de Cataluña, Galicia, Andalucía, Comunidad Valenciana, Islas Baleares, Islas Canarias, junto a los Centros de formación de profesores y de recursos, al ICE (Instituto de Ciencias de la Educación) de la UB (Universidad de Barcelona), al ICE de la UAB (Universidad Autónoma de Barcelona) y el ICE de la URV (Universidad Rovira i Virgili de Tarragona), Observatorio de Ética Intercultural del Parque Científico de la Universidad de Barcelona y Cátedra Ferrater Mora de la Universidad de Girona. Es colaboradora del GRUPIREF (Grupo de investigación y innovación en la enseñanza de la filosofía), responsable por la implementación del proyecto Filosofía 3/18 en las escuelas de Cataluña y del Proyecto Noria en distintas partes de España y Latinoamérica.

Cocreadora, asesora y formadora de la EFCI (Escuela de Facilitadores de la Creatividad y la Innovación en Centroamérica) en La Antigua (Guatemala). Es asesora del MINEDUC (Ministerio de Educación de Guatemala) en proyectos de innovación educativa para jóvenes.

Coordinadora de la colección didáctica intercultural "Proyecto NORIA" (libros para aprender a pensar creativamente y actuar éticamente, destinados a niños de 3-11 y sus profesores) de la editorial Octaedro (España).

Es creadora del portal CREARMUNDOS www.creamundos.net cuyos objetivos son facilitar la creación, la producción y la comunicación de procesos y productos ético-creativos y conectar proyectos afines. Tiene distintos campos de interacción y servicios, que incluyen un programa de radio una galería de arte y la revista gratuita que ofrece artículos, entrevistas, reportajes y relatos de experiencias sobre Creatividad, Ética, Educación, Filosofía y Cuestiones de Género.

EXPERIENCIA EN ESPAÑA:

PUBLICACIONES

LIBROS EN ESPAÑOL Y EN CATALÁN:

1. Jugar a pensar - ed. Octaedro, 2000
2. Jugar a pensar con cuentos - ed. Octaedro, 2000
3. Tot Pensant - ed. EUMO, 2000
4. Tot Pensant Contes - ed. EUMO, 2000
5. Reavaluar - L'avaluació reflexiva a l' escola - ed. EUMO, 2003
6. Jugar a Pensar con niños de 3 a 4 años - ed. Octaedro, 2004
7. La mariquita Juanita - ed. Octaedro, 2004
8. Reevaluar - la evaluación reflexiva e la escuela - ed. Octaedro, 2005
9. Jugar a Pensar con leyendas y cuentos (7-8 años) - ed. Octaedro, 2006
10. Juanita, los cuentos y las leyendas - ed. Octaedro, 2006

PARTICIPACIÓN EN LIBROS COLECTIVOS:

1. Mathew Lipman: filosofía y educación - coordinado por Félix García Morrión (contribución: ¿crear? Un artículo para dialogar) ed. Ediciones de La Torre, 2002
2. Menús educativos variados - (contribución: jugar a pensar) - ed. Luis Vives, 2003
3. Filosofía en la escuela - la práctica del pensar en las aulas - (contribución: como el pensamiento vuela cuando jugamos a pensar creativamente) - ed. GRAÓ, 2005

REVISTAS:

Organización de monográficos:

1. AULA nº 128, enero de 2004
2. GUIX: ensenyar a pensar nº 303, marzo de 2004
3. AULA DE INFANTIL - aprendiendo a pensar nº 23, enero/febrero 2005
4. GUIX D'INFANTIL - aprenent a pensar nº 23, gener/febrer 2005

Propuestas didácticas:

5. AULA nº 127, diciembre de 2003: Evaluación figuroanalógica: una propuesta lúdica y reflexiva
6. AULA nº 128, enero de 2004: Evaluación figuroanalógica: una propuesta ética y creativa
7. GUIX dos nº 110, complemento de la revista GUIX nº 310, diciembre de 2004: Avaluació figuroanalógica: una proposta lúdica i reflexiva

CURSOS Y CONFERENCIAS

Los primeros cursos y conferencias en España fueron en 1993. Desde 2001, una vez fija residencia en España, ha impartido más de 100 cursos y más de 30 conferencias, además de diversas asesorías a centros educativos en distintas comunidades autónomas en colaboración con UNIVERSIDADES, CENTROS DE PROFESORES, ICE's y escuelas privadas y públicas. Sus principales y constantes contribuciones son con:

- ICE (Institut de Ciències de l'Educació) de la UB (Universidad de Barcelona)
- ICE (Institut de Ciències de l'Educació) de la UAB (Universidad Autónoma de Barcelona)
- UFP (Unitat de Formació de Profesores) de la UPC (Universitat Politècnica de Catalunya) - Barcelona
- ICE (Institut de Ciències de l'Educació) de la Rovira i Virgili (Universidad Rovira i Virgili - Tarragona)
- Cátedra Ferrater Mora de la UdG (Universidad de Girona)
- Departament de Ciències de l'Educació de la UIB (Universidad de las Islas Baleares) - Palmas ed Mallorca
- Pla de Formació Permanent del Departament d'Ensenyament de la Generalitat de Catalunya - a través del GRUPIREF
- Conselleria de Educación e Ordenación Universitaria - Xunta de Galicia - CEFOR's de las distintas regiones
- Conselleria d'Educació i Cultura - Govern de Les Illes Balears - CP's de Palma, Inca y Manacor
- Conselleria de cultura, educació i esport de la Generalitat Valenciana - CEFIRE's de Benidorm, Vinarós, Valencia
- Consejería de Educación y ciencia de la Junta de Andalucía - CP's de El Ejido, Cuevas y Almería
- Consejería de educación, cultura y deportes del Gobierno de Canarias
- Consejería de educación de la Comunidad de Madrid a través del Centro de Filosofía para niños
- Escuela Universitaria de Magisterio Luis Vives de la Comunidad de Madrid
- Escolars PIA de Catalunya
- Moviment de Renovació Pedagògica de Menorca, de Alicante y Rosa Sensat

LIBROS EN PORTUGUÉS (38 livros)

- **LIDERANÇA EDUCACIONAL** , 1996 - coleção: PDGE (Programa de desenvolvimento da gestão escolar) editora Pitágoras TEC - [esgotado] Livro para formação de gestores educacionais
- **COM DIÁLOGOS, RELATOS E REFLEXOES** , 1997 - coleção: Entre relatos e reflexoes, editora Cultura [esgotado] Livro para professores de filosofia para crianças:
- **PENSANDO MELHOR** , 1997 (co-autoria com Ana Míriam Wuensch) - editora saraiva. Livro de iniciação ao filosofar para jovens - está na 5ª edição
- **ESPERA O CÉU AZUL** , 1998 - editora Mazza. Livro de literatura infantil
- **COLEÇÃO GIRASSOL - ÉTICA DE 5ª À 8ª SÉRIES** , 1999 - 4 volumes para jovens e 1 livro para o professor (co-autoria com Paulo Volker) - ed. Rede Pitágoras [esgotado]. Livros didáticos

- **DESCOBRINDO O BRASIL** , 1999 - 4 libros, 1 para los profesores y 3 volúmenes para crianças e jovens -(co-autoría con Paulo Volker) - publicação do SINEPE de MINAS GERAIS [esgotado]. Livros didático-culturais em comemoração (reflexiva) aos 500 anos de "descoberta" do Brasil
- **BRINCAR DE PENSAR**, 2000 - (co-autoría con Irene de Puig) Editora Callis [esgotado]
- **BRINCAR DE PENSAR COM HISTÓRIAS** , 2000 - (co-autoría con Irene de Puig) Editora Callis Livros de literatura e de filosofia com crianças
- **ÉTICA DE 1ª À 8ª SÉRIES** , 2001 - 16 libros - 8 volúmenes para crianças e jovens e 8 livros para os professores (co-autoría con Paulo Volker) - ed. Rede Pitágoras. Livros didáticos
- **ÉTICA E EMPREENDEDORISMO**, 2006 - 8 libros 4 volúmenes para jovens e 4 livros para os professores (co-autoría con Paulo Volker) - ed. Rede Pitágoras. Livros didáticos

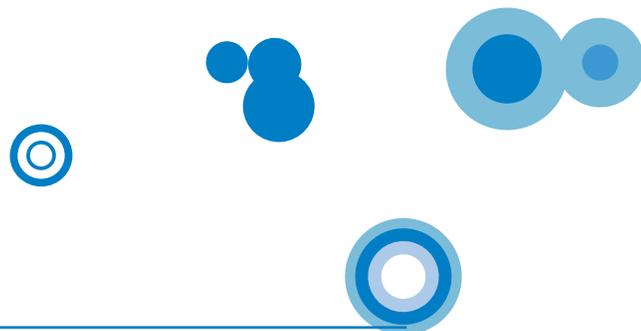
LIBROS EN ITALIANO

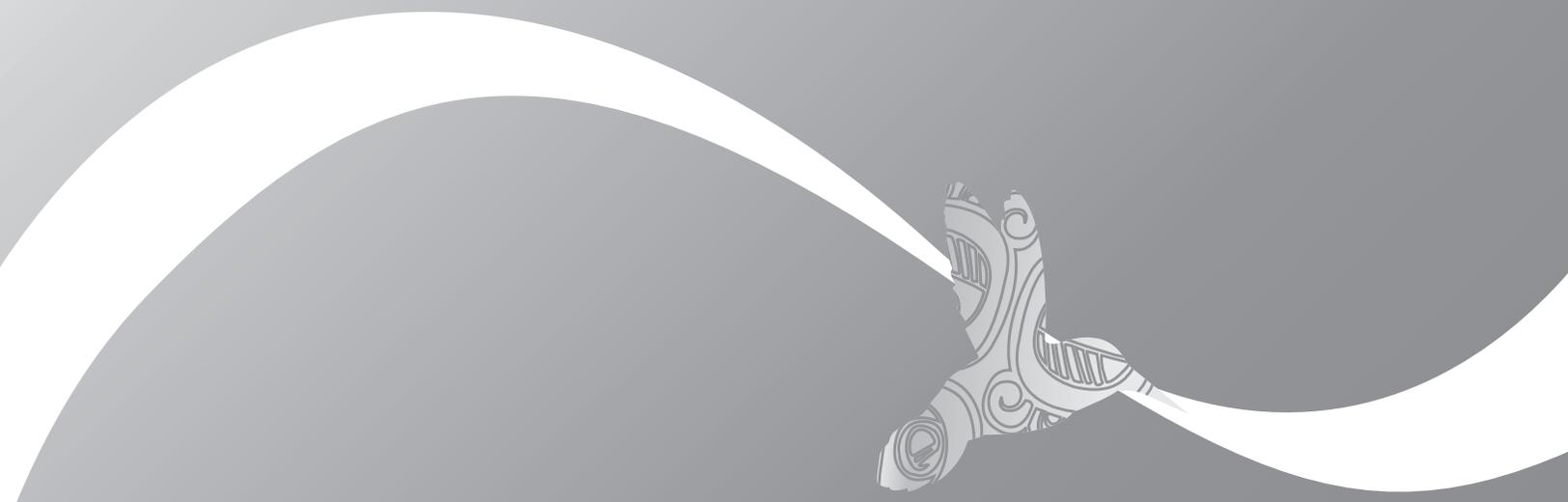
- **GIOCARE A PENSARE - PROPOSTE PER IMPARARE A PENSARE**- edizioni Junior, Italia, 2006
- **GIOCARE A PENSARE CON LE STORIE**, edizioni Junior, Italia, 2006

Doña Ruth:

¿Quieres dejar algún mensaje final a los maestros del proyecto de los sueños de jóvenes?

Ser maestro es un regalo, porque nos ubica con una perspectiva de la vida muy distinta a de muchas otras profesiones. Por nuestras manos pasa el pasado de la humanidad (acervo de conocimientos) y su futuro (las nuevas generaciones). Somos un importante punto de confluencia entre lo que la humanidad ha logrado y lo que ella puede venir a ser. ¡Y esto es maravilloso! Espero que este programa de los SUEÑOS DE JÓVENES les ayude a realizarse profesionalmente.





Bibliografía



FUNDAMENTACIÓN GENERAL

- ALVES, Rubem. Filosofia da ciência - introdução ao jogo e suas regras. 17ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1993
- ARENDT, Hannah. A vida do espírito - o pensar, o querer, o julgar. 4ª ed. Rio de Janeiro: Relume Dunará, 2000
- BETTELHEIM, Bruno. Na terra das fadas - análise dos personagens femininos. São Paulo: Paz e Terra, 1997
- BILBENY, Norberto. La revolución en la ética - hábitos y creencias en la era digital. 2º ed. Barcelona: Anagrama, 1997
- BILBENY, Norberto. humana Dignidad - un estudio sobre los valores em una época em que siguen tan escasos. Madrid: Tecnos, 1990.
- BILBENY, Norberto. El idiota moral: la banalidad del mal em el siglo XX. 2ª ed. Barcelona: Anagrama, 1995
- BILBENY, Norberto. Ética intercultural. Barcelona: Ariel, 2004
- BOFF, Leonardo - Saber Cuidar - ética do humano - compaixão pela terra - ed. Vozes, Petrópolis, 1999
- BOHM, David. Sobre el dialogo. Barcelona: Kairós, 1997
- BUBER, Martin. Eu e Tu. 2ª ed. São Paulo: editora Moraes
- BUTTNER, Peter. Mutação no educar. Cuiabá: EdUFMT;1999
- CAMPOS, Alfredo. Imágenes mentales. Santiago de Compostela: MICAT, 1998
- CAMPS, Victoria. Los valores de la educación. 2ª ed. Madrid: Anaya, 1994
- CAMPS, Victoria. Virtudes públicas. 2ªed. Madrid: Espasa Calpe, 1993
- CAMPS, Victoria. Qué hay que enseñar a los hijos. 2ª ed. Barcelona: Ediciones de bolsillo, 2000
- DAMÁSIO, António. O erro de Descartes - emoção, razão e o cérebro humano. São Paulo: Companhia das Letras, 1996
- DAMÁSIO, António. O mistério da consciência - do corpo e das emoções ao conhecimento de si. São Paulo: Companhia das Letras, 2000
- DEWEY, John. Lógica - A Teoria da Investigação in Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 1980
- DE BONO, Edward. El pensamiento lateral - manual de la creatividad. Barcelona: Paidós, 1974
- DE BONO, Edward. Manual de la sabiduría. Barcelona: Paidós, 1998
- DE BONO, Edward. Lógica fluida. Barcelona: Paidós, 1996

- DELORS, Jacques (org.) . La educación encierra un tesoro. - Informe de la UNESCO a la comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI. Madrid: Santillana,1996
- IDE, Pascal. A arte de pensar. São Paulo: Martins Fontes, 1995
- KANT, Immanuel. En defensa de la Ilustración. Barcelona: Alba, 1999
- KOHAN, Walter Omar. Filosofia para niñas y niños. Rio de Janeiro: DP & A, 2000
- KOHAN, Walter Omar e WUENSCH, Ana Míriam (orgs.). Filosofia para niñas y niños. A tentativa pioneira de Matthew Lipman. Petrópolis: Vozes, 1999
- LAKOFF, George e JOHNSON, Mark. Metaforas de la vida cotidiana. Madrid. Catedra, 1980
- LIPMAN, Matthew. O Pensar na educação. Petrópolis: Vozes, 1995
- LIPMAN, Matthew . A Filosofia vai à Escola . São Paulo: Sunmus editorial,1990
- LIPMAN, Matthew . Filosofia na sala de aula . São Paulo: Nova Alexandria,1994
- LIPMAN, Matthew . Natascha - Diálogo Vygotskianos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997
- LIPMAN, Matthew . Issao - Manual do professor "Maravilhando-se com o mundo. São Paulo: Interação: 1987
- LIPMAN, Matthew . Pimpa - Manual do professor São Paulo: Interação: 1985
- LIPMAN, Matthew . Luísa - Manual do professor "Investigação Ética. São Paulo: Interação, 1995
- LIPMAN, Matthew. A descoberta de Ari dos Teles - Manual do professor "investigação Filosófica". São Paulo: Interação, 1987
- LURIA, A. R. Desenvolvimento cognitivo - seus fundamentos culturais e sociais. São Paulo: Ícone, 1990
- MÉLICH, Joan- Carles. Antropologia simbólica e ação educativa. Barcelona: Paidós, 1996
- MÉLICH, Joan- Carles y BÁRCENA, Fernando. La educación como acontecimiento ético: natalidad, narración y hospitalidad. Barcelona: Paidós, 2000
- MÉLICH, Joan- Carles e outros. Responder del outro - reflexiones y experiencias para educar em valores éticos. Barcelona: Síntesis, 2001
- ORTEGA, Francisco. Para una política da amizade - Arendt, Derrida, Foucault. Rio de Janeiro: Relume Dunará, 2000
- PERRENOUD, Philippe. Construir as competências desde a escola. Porto Alegre: Artmed, 1999
- PRADO, David e Rey, Elena. Analogía Inusual. Santiago de Compostela: MICAT, 1998
- PUIG, Irene e SÁTIRO, Angélica. Jugar a Pensar - recursos para aprender a pensar en educación infantil. Barcelona: Euno- Octaedro, 2000

Referencias bibliográficas por temas

- PUIG, Irene. Leyendas: de la historia al mito. In Edu _Arts o la capacidad educativa de las artes. Barcelona: GRUPIREF, 2000
- PUIG, Irene. Cuentos para pensar. Barcelona: Destino, 1996
- PUIG, Irene. Els valors de la convivència. Barcelona: Barcanova, 1997
- RATHS, Louis E. e outros. Ensinar a Pensar. São Paulo: EPU, 1976
- REED, Ronald e SANTANA, Isabel Cristina. Rebeca - Manual do Professor. São Paulo: Centro Brasileiro de Filosofia para Niñas y niños, 1996
- SANCHÉZ, Margarita A. El Pensamiento lógico - crítico. Santiago de Compostela: MICAT, 1996
- SANS, Paulo de Tarso C. A criança e o artista. Campinas: Papyrus, 1994
- SAHTOURIS, Elisabet - Gaia - Do caos ao cosmos, ed. Interação, SP, 1991
- SARTRE, Jean Paul. A Imaginação. 7ª ed. São Paulo: DIFEL, 1985
- SATIRO, Angélica e WUENSCH, Ana Míriam. Pensando Melhor - una iniciação ao filosofar. São Paulo: Saraiva, 1997
- SÁTIRO, Angélica e VOLKER, Paulo. Ética (8 volumes). Belo Horizonte: Editora Universidade, 2000
- SÁTIRO, Angélica. Meditações sobre os labirintos Éticos nas relações com os filhos. Belo Horizonte: texto publicado nos anais do Congresso Nacional de Pais, 1997
- SÁTIRO, Angélica. Entrevista a Edgar Morin. Revista virtual CREARMUNDOS: www.creamundos.net 2004
- SÁTIRO, Angélica. Jugar a pensar con leyendas. Barcelona: Octaedro, (en publicación)
- SAVATER, Fernando. Invitación a la ética. 5ª ed. Barcelona: Anagrama, 1991
- SHARP, Ann e SPLITTER, Laurance J. - Una Nova Educação - A comunidade de investigação na sala de aula. São Paulo: Nova Alexandria, 1999
- STENBERG, Robert e outro. Enseñar a Pensar. Madrid: Santillana, 1999
- VIGOSKII, L. S. La imaginación y el arte en la infancia . 4ª ed. Madrid: Akal, 1998
- Vygotsky, L.S. Pensamiento e linguagem. São Paulo: Martins Fontes, 1995
- MUNARI, Bruno (ed.). El cuadrado(mas de 300 ejemplos ilustrados sobre la forma cuadrada). México/Barcelona: G. Gili, 1999
- MUNARI, Bruno (ed.). El triangulo (mas de 100 ejemplos ilustrados sobre el triángulo ilustrado). México/Barcelona: G. Gili, 1999

MONTÚ, Aldo (ed.). El pentágono (mas de 400 ejemplos ilustrados sobre la forma de la estructura pentagonal). México/Barcelona: G. Gili, 1999

WAGENSBERG, Jorge. La rebelión de las formas - o cómo perseverar cuando la incertidunbre aprieta - una original visión de la naturaleza y el arte. Barcelona: Tusquets editores, 2004

Historias

BASTOS, Jorge Henrique. A criação do mundo segundo os índios ianomami. Lisboa: Hiena, 1994

BOGER, Simone. O ciclo do Tempo - Índia e a perspectiva de renovação da história. Rio de Janeiro: Nova Era, 1996

BORGES, Geruza Helena. Criação. Belo Horizonte: Terra editores, 1999

BOORSTIN, Daniel J. . Los creadores. 2ª ed. Barcelona: Crítica, 2005

BRANDÃO, Junito de Souza. Mitologia grega. vol I . 9ª ed. Petrópolis: Vozes, 1994 (capítulo IX)

BRANDÃO, Junito. Dicionário Mítico - etimológico. vol I. 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 1993

BULFINCH - o LIVRO DE Ouro da Mitologia - histórias de deuses e heróis - Ediouro, RJ, 1965

CAMPBELL, Joseph - O Poder do Mito - e. Palas Athena, SP, 1990

CHEVALIER, Jean e GHEERBRANT - Dicionário de Símbolos - e. José Olympio , 5ª ed. , RJ, 1991

CHING, Sun Chia e WEI, Luo. China: lendas e mitos. São Paulo: Roswita Kempf editores

DUARTE, Rogerio (trad.). Bhagavad Gita - Canção do Divino Mestre. São Paulo: Companhia das Letras, 1998

ELIADE, Mircea. Aspectos do mito. Lisboa: Edições 70

ELIADE, Mircea - Tratado de História das Religiões - Martins Fontes, SP, 1998

ELIADE, Mircea. Mito do eterno retorno. São Paulo: Mercuryo, 1992

ENGLERT. P. Sebastián. La tierra de Hotu Matu' a - historia y etnología de la isla de Pascua. Gramática y diccionario del antiguo idioma de la isla. 8ª ed. Santiago de Chile: editora universitária, 1998

ESTÉS, Clarissa Pinkola. Mulheres que correm com os lobos. Rio de janeiro: Rocco, 1994

FORD, Clyde W. O herói com rosto africano - mitos da África. São Paulo: Sunmus, 1999

GALEANO, Eduardo - Memória do Fogo vol1 - Os Nascimentos - ed. LPM, Porto Alegre, 1996

Referências bibliográficas por temas

- GAVIN, Jamila. Nossos contos favoritos do mundo inteiro. Barcelona: Blume, 1999
- GREEN, Miranda Jane. Mitos Celtas. Madrid: Akal, 1995
- HESÍODO. Os trabalhos e os dias. São Paulo: Iluminuras, 1996
- HERNANDÉZ, Jorge. Pop Wuj - versão k'iche' abreviada. Guatemala: Proyecto de educación maya bilingue intercultural - Cooperación alemana para el desarrollo, 1998
- HESÍODO. Os trabalhos e os dias. São Paulo: Iluminuras, 1996
- HUXLEY, Francis - O sagrado e o Profano - as duas faces da mesma moeda - ed. Primor, RJ, 1977
- JECUPÉ, Kaka werá. A terra dos mil povos - história indígena do Brasil contada por um índio. São Paulo: editora Fundação Peirópolis, 1998
- JUNG, C. G. e WILHELM, R. - O Segredo da flor de Ouro - Vozes, 6ª edição, Petrópolis, 1990
- JUNG, Carl Gustav - O Homem e seus símbolos - Nova Fronteira, 5ª ed.
- KORNFELD, Jack e FELDMAN, Christina. Histórias da alma - Histórias do coração. São Paulo: Editora Pioneira, 1999
- LECERCLE, Jean-Jacques - Frankenstein Mito e Filosofia - ed. José Olympio, RJ, 1991
- LÓPEZ, Alfredo Cupil. Pop Wuj - el libro de la palabra. Quetzaltenango: Fundación Maya Bilingue Intercultural - Cooperación Alemana para el desarrollo, 1999
- LÓPEZ, Guillermo. El libro de los cuentos - historias y leyendas mágicas que se cuentan todas las noches en los cinco continentes. Barcelona: RBA livros, 1999
- MACHADO, Ana Maria (trad.) A criação do mundo - mitos e lendas 6ª ed. São Paulo: Ática, 1998 (pag.29)
- HESÍODO. Os trabalhos e os dias. São Paulo: Iluminuras, 1996
- MACHADO, Ana Maria (trad). A Amazônia - mitos e lendas. São Paulo: editora Ática, 1996
- MÉLICH, Joan- Carles. Antropologia simbólica e ação educativa. Barcelona: Paidós, 1996
- MILES, Jack - Deus - uma biografia - Companhia das Letras, SP, 1997
- MINDLIN, Betty e narradores indígenas. Terra Grávida. Rio de Janeiro: Editora Rosa dos Tempos, 1999
- MONCRIEFF, A.R. Hope. Mitologia Clássica - guia ilustrado. Lisboa: Estampa, 1992
- PHILIP, Neil. O Livro Ilustrado dos Mitos, Contos e Lendas do mundo. 3ª ed. São Paulo: Marcozero, 1998
- ROCHA, Everardo P.G. O que é mito. 4ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1985

ROLLESTON, T.W. . Mitología - Los celtas. Madrid: EDIMAT
RECINOS, Adrián. Popol Vuh - las antiguas historias del quiché. 6ª ed. Guatemala: editora Piedra Santa, 1999
SAMPAIO, Ernesto. Popol Vuh. Lisboa: Hiena editora, 1994
SANTOS, Francisco Morales. Popol Vuh para niñas y niños. Guatemala: editorial Piedra Santa, 2000
SHAH, Sirdar Ikbal Ali - A Travessia Dourada - ed. Dervish, SP, 1995
SPENCE, Lewis. Incas, Mayas y Aztecas. Madrid: EDIMAT
SPENCE, Lewis. mitología: Egipto. Madrid: EDIMAT
SPENCE, Lewis. Introducción a la Mitología. Madrid: Edimat
VIEGAS, Sônia e outros. Mito. Belo Horizonte, Núcleo de Filosofia Sônia Viegas, 1994
XAVIER, Marcelo - Mitos - o folclore do Mestre André - ed. Formato, BH, 1997
YARZA, Francisco Caudet. Leyendas Mayas y Aztecas. España: M.E. Editores

Valores

BENNET, William J. O livro das virtudes. Rio e Janeiro: Nova Fronteira, 1995
BILBENY, Norberto. La revolución en la ética - hábitos y creencias en la era digital. 2º ed. Barcelona: Anagrama, 1997
BILBENY, Norberto. Hunana Dignidad - un estudio sobre los valores em una época em que siguen tan escasos. Madrid: Tecnos, 1990.
BILBENY, Norberto. El idiota moral: la banalidad del mal em el siglo XX. 2ª
BILBENY, Norberto. Ética intercultural. Barcelona: Ariel, 2004
CAMPS, Victoria. Virtudes públicas. 2ªed. Madrid: Espasa Calpe, 1993
CAMPS, Victoria. Qué hay que enseñar a los hijos. 2ª ed. Barcelona: Ediciones de bolsillo, 2000
CARRERAS, LL. e outros. Cómo educar en valores. 2ª ed. Madrid: Narcea, 1996
COMTE-SPONVILLE, André. Pequeno tratado das grandes virtudes. 7ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998
KANT, Immanuel. En defensa de la Ilustración. Barcelona: Alba, 1999
MICHAUD, Yves. A violéncia. São Paulo: Ática, 1989
MÉLICH, Joan- Carles y BÁRCENA, Fernando. La educación como acontecimiento ético:

natalidad, narración y hospitalidad. Barcelona: Pidós, 2000
MÉLICH, Joan- Carles e outros. Responder del outro - reflexiones y experiencias para educar em valores éticos. Barcelona: Síntesis, 2001
MORA, José Ferrater. Dicionário de filosofia. São Paulo: Martins Fontes, 1996
MORA, José Ferrater. Dicionário de filosofia. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1982
ORTEGA, Francisco. Para una política da amizade - Arendt, Derrida, Foucault. Rio de Janeiro: Relume Dunará, 2000
RUSS, Jacqueline. Dicionário de filosofia. São Paulo: Scipione, 1994
SAHEL, Claude (org.). A tolerância: por un humanismo herético. Porto Alegre: L & M, 1993
SAVATER, Fernando. Misterios gozosos. 3ªed. Madrid: Espasa, 1995
SAVATER, Fernando. Invitación a la ética. 5ª ed. Barcelona: Anagrama, 1991
VILLAPALOS, Gustavo e QUINTÁS, A. López. El libro de los valores. Barcelona: Planeta, 1997
WAJSBROT, Cécile. A fidelidade: un horizonte , una troca, una memória. Porto Alegre: L&M, 1992

Actividades

ADELSIN. Barangandão arco - íris . Belo Horizonte, edição do autor, 1993
ALLUÉ, Josep M. O Grande Livro dos Jogos. Belo Horizonte: Leitura, 1998
CABRAL, António. Jogos Populares Portugueses. 3ª ed. Lisboa: Notícias editorial, 1998
CASANOVA, Olga. Ética del silencio. Madrid: Anaya, 1998
CORTIZAS, Antón. Enciclopedia dos xogos populares. Vigo: Xerais de Galicia, 2001
HAUSNER, Lee e SCHLOSBERG, Jeremy - Enseña a tu hijo a ser creativo - Barcelona: ediciones ONIRO, 2000
Kamii, Constance e DEVRIES, Rheta. Jogos em grupo na educação infantilSão Paulo: Trajetória Cultural, 1991
KRUEGER, Caryl W. 1001 atividades para fazer com sua los niños. São Paulo: 1995
MICKLETHWAIT, Lucy. Meu Primeiro Livro de Arte. São Paulo: Manole, 1994
MELO, Veríssimo de. Folclore Infantil. Belo Horizonte: Itatiaia
MORENO, Víctor. El deseo de escribir - propuestas para despertar y mantener el gusto por la escritura - Pamplona: editorial Pamiela, 1994

PRADO, David e CHARAF, Martina. Relajación creativa. Barcelona: INDE, 2000
REVERBEL, Olga. Jogos teatrais na escola. São Paulo: Scipione, 1993
SERRÃO, Margarida e outro. Aprendendo a ser e a conviver. São Paulo: FTD, 1999

Habilidades de pensamiento en general

Las principales fuentes de referencia para las habilidades de pensamiento se encuentran en los siguientes libros:

LIPMAN, Matthew - O Pensar na Educação . Petrópolis: Vozes, 1995
PUIG, Irene y SÁTIRO, Angélica. Jugar a Pensar - recursos para aprender a pensar en educación infantil. Barcelona: Euno- Octaedro, 2000
SÁTIRO, Angélica. Jugar a Pensar con niñas y niños de 3 a 4 años. Barcelona: Octaedro, 2004

Habilidades de investigación

LIPMAN, Matthew . A Filosofia vai à Escola . São Paulo: Sunmus editorial,1990
LIPMAN, Matthew . Natascha - Diálogo Vygotskianos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997
SHARP, Ann e SPLITTER, Laurance J. - Una Nova Educação - A comunidade de investigação na sala de aula. São Paulo: Nova Alexandria, 1999
DEWEY, John. Lógica - A Teoria da Investigação in Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 1980
BLAXTER, LORAIN E OUTROS. Cómo se hace una investigación Barcelona: Gedisa, 2000

Formular hipótesis

LIPMAN, Matthew . A Filosofia vai à Escola . São Paulo: Sunmus editorial,1990
LIPMAN, Matthew. O Pensar na educação. Petrópolis: Vozes, 1995
LIPMAN, Matthew. A descoberta de Ari dos Teles - Manual do professor "investigação Filosófica". São Paulo: Interação, 1987
LIPMAN, Matthew . Pimpa - Manual do professor São Paulo: Interação: 1985
LIPMAN, Matthew . Luísa - Manual do professor "Investigação Ética. São Paulo: Interação, 1995
LIPMAN, Matthew . Issao - Manual do professor "Maravilhando-se com o mundo. São Paulo: Interação: 1987

Referencias bibliográficas por temas

- REED, Ronald e SANTANA, Isabel Cristina. Rebeca - Manual do Professor. São Paulo: Centro Brasileiro de Filosofia para Niñas y niños, 1996
- RATHS, Louis E. e outros. Ensinar a Pensar. São Paulo: EPU, 1976
- MORA, José Ferrater. Dicionário de Filosofia. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1982
- SANCHÉZ, Margarita A. El Pensamiento lógico - crítico. Santiago de Compostela: MICAT, 1996
- RATHS, Louis E. e outros. Ensinar a Pensar. São Paulo: EPU, 1976
- MORA, José Ferrater. Dicionário de Filosofia. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1982

Buscar alternativas

- LIPMAN, Matthew . Filosofia na sala de aula . São Paulo: Nova Alexandria, 1994
- DE BONO, Edward. El pensamiento lateral - manual de la creatividad. Barcelona: Paidós, 1974
- DE BONO, Edward. Manual de la sabiduría. Barcelona: Paidós, 1998
- MUÑOZ, JOSEP. El pensamiento creativo. Barcelona: Octaedro, 1994

Seleccionar posibilidades

- LIPMAN, Matthew . Issao - Manual do professor "Maravilhando-se com o mundo. São Paulo: Interação: 1987
- LIPMAN, Matthew . Pimpa - Manual do professor São Paulo: Interação: 1985
- LIPMAN, Matthew. A descoberta de Ari dos Teles - Manual do professor "investigação Filosófica". São Paulo: Interação, 1987
- REED, Ronald e SANTANA, Isabel Cristina. Rebeca - Manual do Professor. São Paulo: Centro Brasileiro de Filosofia para Niñas y niños, 1996
- DE BONO, Edward. Manual de la sabiduría. Barcelona: Paidós, 1998
- RUSS, Jacqueline. Dicionário de Filosofia. São Paulo: Scipione, 1994
- MORA, José Ferrater. Dicionário de Filosofia. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1982

Imaginar

- ARENDDT, Hannah. La vida del espíritu. Barcelona: Paidós
- ARENDDT, Hannah. A vida do espírito - o pensar, o querer, o julgar. 4ª ed. Rio de Janeiro: Relume Dunará, 2000

- ALVES, Rubem. Filosofia da ciência - introdução ao jogo e suas regras. 17ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1993
- BEETLESTONE, Florence. Niñas y niños creativos, enseñanza imaginativa. Madrid: La Muralla, 2000
- CAMPOS, Alfredo. Imágenes mentales. Santiago de Compostela: MICAT, 1998
- DAMÁSIO, António. O erro de Descartes - emoção, razão e o cérebro humano. São Paulo: Companhia das Letras, 1996
- DAMÁSIO, António. O mistério da consciência - do corpo e das emoções ao conhecimento de si. São Paulo: Companhia das Letras, 2000
- DAMÁSIO, António. La sensación de lo que ocurre. Madrid: Debate, 2001
- DAMÁSIO, António. El error de Descartes - La emoción, la razón y el cerebro humano. Barcelona: Crítica, 2001
- GREENE, Maxine. Liberar la imaginación - ensayos sobre educación, arte y cambio social. Barcelona: Graó, 2005
- DE BONO, Edward. El pensamiento lateral - manual de la creatividad. Barcelona: Paidós, 1974
- LIPMAN, Matthew. Pensamiento complejo y educación. Madrid: Ediciones de la Torre, 1998
- LIPMAN, Matthew. O Pensar na educação. Petrópolis: Vozes, 1995
- LIPMAN, Matthew. Issao - Manual do professor "Maravilhando-se com o mundo. São Paulo: Interação: 1987
- LIPMAN, Matthew. A descoberta de Ari dos Teles - Manual do professor "investigação Filosófica". São Paulo: Interação, 1987
- LIPMAN, Matthew. Luísa - Manual do professor "Investigação Ética. São Paulo: Interação, 1995
- LURIA, A. R. Desenvolvimento cognitivo - seus fundamentos culturais e sociais. São Paulo: Ícone, 1990
- RATHS, Louis E. e outros. Ensinar a Pensar. São Paulo: EPU, 1976
- REED, Ronald e SANTANA, Isabel Cristina. Rebeca - Manual do Professor. São Paulo: Centro Brasileiro de Filosofia para Niñas y niños, 1996
- SATIRO, Angélica e WUENSCH, Ana Míriam - Pensando melhor. São Paulo: Saraiva, 1997
- SATIRO, Angélica y PUIG, Irene de - Jugar a Pensar. Barcelona: Octaedro, 2000
- SATIRO, Angélica - Jugar a Pensar con niños de 3 / 4 años. Barcelona: Octaedro, 2004

SATIRO, Angélica - Jugar a Pensar con cuentos y leyendas. Barcelona: Octaedro, 2006
SARTRE, Jean Paul. La imaginación., 1936
SARTRE, Jean Paul. A Imaginação. 7ª ed. São Paulo: DIFEL, 1985
VIGOSKII, L. S. La imaginación y el arte en la infancia . 4ª ed. Madrid: Akal, 1998
OBS: en general los libros que tratan de creatividad suelen tener un apartado sobre la imaginación y el acto de imaginar

CREATIVIDAD EN GENERAL

BACCUS, Anne, ROMAIN, Christian. Creatividad; como desarrollarla. Barcelona: Iberia, 1994.
BODEN, Margareth. "Mente creativa, La " (Mitos y mecanismos). Gedisa, Barcelona/94
BOHM, David. "Ciencia, Orden y Creatividad". (Las raíces creativas de la ciencia y la vida). Kairos, Barcelona/88.
BOSCH, Eulàlia. El placer de mirar, el museu del visitante. Barcelona: Actar, 1998.
CAMPOS, Alfredo. Imágenes mentales. Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela, 1998. (Colección Monografías Master de creatividad,9).
CHIBÁS, Felipe. Creatividad + dinámica de grupo = eureka! Madrid: Grupo Anaya, 1995.
CSIKSZENMUHALYI, Mihaly. Aprender a fluir. Barcelona: Kairós, 1998.
CSIKSZENMUHALYI, Mihaly. Fluir; una psicología de la felicidad. 6. ed. Barcelona: Kairós, 1998.
CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. Creatividad; el fluir y la psicología del descubrimiento y la invención. Barcelona: Paidós, 1998.
CUÉLLAR, Javier Pérez (Org.). Nuestra diversidad creativa. Correo de la UNESCO. México: Ediciones Unesco, 1997. (Informe de la Comisión Mundial de Cultura Y Desarrollo).
Davis, G.A. y Scott, J. A. (1975). Estrategias para la creatividad. México, D. F.: Paidós.
De Bono, E. (1989). El Pensamiento Lateral. Manual de Creatividad. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
De Bono, E. (1991). Seis sombreros para pensar. Buenos Aires: Vergara-Granica.
De Bono, E. (1991). El pensamiento lateral. Barcelona: Paidós.
De Bono, E. (1992). El pensamiento práctico. Barcelona: Paidós.
De Bono, E. (1993). Más allá de la competencia. Barcelona: Paidós.
De Bono, E. (1994). Cómo enseñar a pensar a tu hijo. Barcelona: Paidós.▯
De Bono, E. (1994). La revolución positiva. Barcelona: Paidós.

- DE CONDE, Graciela Aldana. Multiliderazgo creativo. Santiago de Compostela: Universidade de Santiago de Compostela. 1995. (Monografía Master Internacional em Creatividade Aplicada Total).
- DE CONDE, Graciela Aldana. La travesía creativa; asumiendo las riendas del cambio. Bogotá: Creatividad e Innovacion Ediciones, 1998.
- Dewey, J. (1989). Cómo pensamos. Nueva exposición de la relación entre pensamiento reflexivo y proceso educativo. Barcelona: Paidós.
- DÍEZ, Luis del Blanco. Autoconciencia creadora; el camino de la eutonía. Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela, 1998 (Monografía do Master Internacional em Creatividade Aplicada Total).
- GARDNER, Howard. Arte Mente y Cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad. Paidos, Buenos Aires/87
- GARDNER, Howard. "Mentes creativas 1995
- Guilford, J.P. (1978). Creatividad y educación. Buenos Aires: Paidós.
- KASTIKA, Eduardo. La creatividad cotidiana en las organizaciones. Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela, 1996 (Colección Master Monografía Internacional em Creatividade Aplicada Total).
- KLEIMAN, Jorge. Automatismo y Creatividad. Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela, 1997. (Colección Master Monografías de Creatividad Aplicada).
- KOESTLER, Arthur. Cero y el infinito, El
- LAKOFF, George, JOHNSON, Mark. Metáforas de la vida cotidiana. 4.ed. Madrid: Cátedra. 1980. (colección Teorema).
- MARINA, José Antônio. Elogio y Refutación del ingenio. 9. ed. Barcelona: Anagrama, 1997. (Colécción Argumentos- XX Premio Anagrama de Ensayo).
- MARINA, José Antonio. Teoría de la inteligencia creadora . 8. ed. Barcelona: Anagrama, 1996. (Colección Argumentos).
- Maslow, A. (1982). La amplitud potencial de la naturaleza humana. México, D. F.: Trillas.
- Maslow, A. (1983). La personalidad creativa. Buenos Aires: Kairós.
- Mayer, R.E. (1983). Pensamiento, Resolución de Problemas y Cognición. Barcelona, España.: Paidós. p.p. 375-402.
- MOTOS TERUEL, Tomás. Juegos Creativos de lenguaje. Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela, 1999. (Colección Monografías Master de creatividad, 10).

Referencias bibliográficas por temas

- NUSSBAUM, Martha C. Justicia poetica; la imaginación literaria y la vida publica. Barcelona: Andres Bello, 1995.
- PRADO DIEZ, David de. 365 creativaciones. Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela, 1997. (Colección Master: Monografías de Creatividad Aplicada).
- PRADO DÍEZ, David de. El Torbellino de ideas; para la participación e inventiva socio-grupal. Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela, 1996. (Colección Master: Monografías de Creatividad Aplicada).
- PRADO DIEZ, David de y FERNANDEZ, Elena Fernández Rey. Analogía Inusual. Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela, 1998. (Colección Monografías Master de Creatividad, 6).
- PRADO DÍEZ, David de(Coord.). 10 activadores creativos. Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela, 1998. (Colección Monografías Master de Creatividad, 8).
- Read, H. (1973). Educación por el arte. Buenos Aires: Paidós.
- ROGERS C. "Hacia una teoría de la creatividad"
- Rogers, C. (1981) El poder de la persona. México, D. F.: Trillas.
- ROMO, Manuela. Psicología de la Creatividad. Barcelona: Paidós1997. (Colección Monografías Master de creatividad).
- SATIRO, Angélica y PUIG, Irene de. Jugar a pensar. Barcelona: Octaedro/Eumo, 2000.
- SATIRO, Angélica. Jugar a pensar con niños de 3 - 4 años. Barcelona: Octaedro, 2005
- SATIRO, Angélica. Jugar a Pensar con cuentos y leyendas. Barcelona: Octaedro, 2006
- SATIRO, Angélica y otros . Revaluar. Barcelona: Octaedro, 2004
- SATIRO, Angélica. Manual para soñar. Guatemala: MINEDUC, 2005
- SATIRO, Angélica. Sueños de los jóvenes por la paz. Guatemala: MINEDUC, 2006
- Sefchovich G, Waisburd G. (1987). Hacia una Pedagogía de la Creatividad. Expresión plástica. México, D.F.: Trillas.
- Strom, R. D. (Comp.) (1971). Creatividad y educación. Buenos Aires: Paidós.¶
- Torrance, E. P. (1977). Educación y capacidad creativa. Madrid: Marova.¶
- TORRE, Saturnino de la Torre de la (Coord.). Manual de la creatividad; creatividad y formación. Barcelona: Vicens Vives, 1991.

1 Ediciones Morata, Madrid

pagina 16 - ed. adhara

3 Pag 17 - La alegría de enseñar - Rubem Alves. Ed. Octaedro, 1996

4 Antonio Caballero, Félix de Castro y Angélica Sátiro son los creadores del juego ORACULUM