



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO**

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES IZTACALA

**“COMPARACIÓN DE 2 MÉTODOS DE ENSEÑANZA PARA REGULARIZACIÓN
EN VALORES CÍVICOS”**

TESIS

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA**

PRESENTA

MÓNICA VALERIA GARCÍA DÍAZ

COMISIÓN DICTAMINADORA:

MTRO. ANDRÉS SÁNCHEZ MOGUEL

MTRA. SUSANA MELÉNDEZ VALENZUELA

LIC. ALFREDO LÓPEZ HERNÁNDEZ



TLALNEPANTLA, EDO DE MÉXICO 2006 .



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

Gracias Dios; por darme la vida, por que siempre estás conmigo en las buenas y en las malas. Por ser mi sostén en los momentos difíciles, por manifestarte en todo lo que vivo y por llevarme entre tus brazos cuando no tengo la fortaleza de seguir adelante.

Doy gracias a la UNAM, mi segunda casa, la cual me dio una formación como persona y profesional.

A mis amigos, hermanos de dolor y alegrías que son mi segunda familia (N.A). Gracias por existir y por todo lo que me han regalado, tolerado, escuchado y enseñado a vivir.

Agradezco de corazón el apoyo a mis profesores Andrés Sánchez Moguel, Susana Meléndez Campos y al profesor Alfredo López Hernández que sin conocerme me proporcionó su ayuda.

Al director Galicia, quien me apoyo en todos los aspectos del trabajo práctico. Sin él esta investigación no hubiera existido. Y al profesor Domingo por haberme puesto en contacto con el maestro Galicia.

Principalmente dedico éste trabajo de investigación a mis padres Francisco Javier y Francisca a quienes amo. Les agradezco todo el apoyo en todos mis proyectos tanto de vida como profesionales. Los quiero mucho no lo olviden. Gracias por darme la vida.

A mis hermanos Claudia, Victoria y Felipe. Y a mis sobrinos Xquenda, Iván, Ana Paula con los que aprendo día con día. Y a mis otros sobrinos; Jesús Emmanuel, Conny, Demian y Queter.

A mis amigos Mario, Joel, Wendy (a su esposo Jesús), Israel T., Verónica, Paloma, Astrid, Ara, Javo y Mariano. A mis amigos de la infancia y adolescencia; Jessika (a su esposo Adrián), Mónica, Pedro, Paola, que han sido un ejemplo a seguir en cada una de sus áreas. Gracias por apoyarme cuando más los necesito y por creer en mí y en mis ideales, sin juzgarme ni criticarme. He tenido mucha suerte y he sido bendecida al encontrarme con personas como ustedes. Quiero decirles que los quiero mucho y soy muy afortunada por contar con ustedes.

A la familia Morales Pérez, a la Sra. Baloy por todas las pláticas que hemos tenido. Y a todos sus integrantes por hacerme sentir parte de su familia y aceptarme tal cual soy.

Un agradecimiento especial a Omar por quien conocí a Oliver, Alejandra, Alfonso y Víctor con los que llegue a sentirme parte de su agrupación e incluso tengo una relación más cercana que sigue en constante crecimiento. También agradezco a mi amigo José Manuel quién me ayudo a obtener la primera información sobre mi tema.

Como último punto me gustaría poner mi e-mail, para la gente que consulte está tesis y crea le puedo ayudar: flor_vivaldi@hotmail.com.

ÍNDICE

RESUMEN.....	5
INTRODUCCIÓN.....	6
CAPITULO I. LA ENSEÑANZA DEL CIVISMO.....	9
1.1. Aspectos generales del civismo.....	9
1.1.1. Concepto de civismo y educación cívica.....	10
1.1.2. Historia del civismo en algunos países.....	11
1.2. Civismo en México.....	14
1.2.1. Importancia del civismo en México.....	14
1.2.2. Historia del civismo como materia en México y sus cambios.....	16
1.2.3. Enseñanza formal de civismo en secundaria.....	18
1.2.3.1. Objetivos de la SEP en la materia de “Formación cívica y ética” en secundaria.....	18
1.2.3.2. Enseñanza tradicional.....	20
a) Papel del profesor.....	21
b) Aprendizaje.....	23
CAPITULO II. LA ENSEÑANZA FORMAL DE LOS VALORES.....	26
2.1. ¿Qué son los valores?.....	27
2.1.1. Enseñanza de los valores en otros países.....	28
2.2. Los valores en México.....	30
2.2.1. Valores cívicos.....	31
2.2.1.1. Importancia de la enseñanza de los valores cívicos.....	31
2.3. Distintos métodos utilizados dentro del aula.....	32
2.3.1. Técnicas individuales.....	33
2.3.2. Técnicas grupales.....	34
CAPITULO III. JUEGO Y EDUCACIÓN.....	37
3.1. El juego en general.....	37

3.1.1. Definición y características.....	37
3.1.2. Clasificación de los juegos de acuerdo a las edades.....	39
3.1.3. Juego y adolescencia.....	42
3.2. El juego en la educación.....	44
3.2.1. El papel del profesor.	45
3.2.2. Teorías pedagógicas y psicológicas que explican el juego.....	46
3.2.3. Ventajas de los juegos en la educación.....	48
CAPITULO IV. JUEGO DE ROL Y EDUCACIÓN.....	50
4.1. Juego de rol.....	50
4.1.1 Definición de juego de rol.....	50
4.1.2. Antecedentes del juego de rol.....	50
4.1.3. Aplicaciones del juego de rol o role playing.....	53
4.1.3.1. El juego de rol o role playing como terapia.....	54
4.1.3.2. El juego de rol en la educación.....	56
4.1.3.3. Otras aplicaciones del rol playing.....	58
4.2. El Role Playing Game (RPG).....	60
4.2.1 Definición.....	60
4.2.2. Elementos que lo conforman.....	62
a) Narrador.....	62
b) Personajes.....	63
c) Puntos de experiencia.....	63
d) Mundos.....	64
e) Tiempos del juego.....	64
f) Discurso e imaginación.....	64
g) Materiales ocupados.....	65
4.2.3. Clasificación de los juego de rol (lúdicos)	66
3.2.3.1 Por temática.....	66
3.2.3.2. Por número de reglas.....	67
4.2.4. Algunos juegos que se relacionan con el RPG.....	67
4.2.5. Ventajas del Role Playing Game (RPG)	70

4.2.5.1. Sobre las instituciones con enseñanza tradicional.....	72
4.2.6. Mitos y posibles desventajas acerca del Role Playing Game (RPG)	76
CAPITULO V. SUGERENCIAS PARA ADAPTAR UN ROLE PLAYING GAME A LA EDUCACIÓN.....	78
5.1. Papel del alumno y el profesor.....	78
5.2. Selección del mundo.....	79
5.3. Construcción de personajes.....	79
5.4. Construcción de la historia.....	81
5.5. Construcción de la hoja de personajes.....	82
5.6. ¿Qué pasa con el azar?.....	83
5.7. Puntos de experiencia.....	83
5.8. Otros elementos que se introdujeron en el RPG.....	84
5.9. Sugerencias para narrar la historia.....	84
CAPITULO VI. MÉTODO.....	87
6.1. Objetivos.....	87
6.2. Sujetos.....	88
6.3. Variables.....	89
6.4. Materiales.....	90
6.5. Aparatos e instrumentos.....	91
6.6. Procedimiento.....	92
6.7. Formas de muestreo y tipos de análisis.....	95
CAPITULO VII. RESULTADOS.....	96
CAPITULO VIII. CONCLUSIONES.....	100
BIBLIOGRAFÍA.....	104

ANEXOS

1. Mapa conceptual.
2. Pretest-postest.
3. Bitácora.
4. Guías de sesiones.
5. Historia para JURDIV.
6. Hoja de personajes para JURDIV.
7. Carta entregada a los jugadores de JURDIV.
8. Pensamientos utilizados para explicar los valores.
 8. A. Libertad
 8. B. Igualdad
 8. C. Equidad
 8. D. Justicia
 8. E. Respeto y tolerancia
 8. F. Solidaridad
 8. G. Responsabilidad
9. Preguntas para fase de discusión
 - 9.A. Grupo con E.T.
 - 9.B. Grupo con JURDIV.

COMPARACIÓN DE 2 MÉTODOS DE ENSEÑANZA PARA REGULARIZACIÓN EN VALORES CÍVICOS.

RESUMEN

El presente trabajo expone la creación de un método educativo basado en la adaptación del sistema de RPG (Role Playing Game), utilizado como método de regularización en la materia de “Formación cívica y ética.” Un antecedente es el trabajo de Cortés y Sánchez, (2001) quienes realizaron una adaptación del sistema de RPG, pero ellos se enfocaron en la materia de historia y no fue un método de regularización. Otra de las diferencias que existen entre el trabajo de Cortés y Sánchez (op. Cit.) y el mío es que su estrategia de enseñanza solo tenía la adaptación del RPG; en cambio mi propuesta consta de 3 fases: fase recordatoria de los conceptos teóricos, fase de RPG y fase de discusión.

La materia en la cual se decidió intervenir fue “Formación cívica y ética” y se aplicó a alumnos de 2° de secundaria que obtuvieron las puntuaciones más bajas en el pretest. El tema abordado para regularización fue valores cívicos.

La estrategia creada se contrastó con otro tipo de enseñanza originalmente planeada como tradicional, pero posteriormente fue llevada a cabo de manera que los individuos fueran activos todo el tiempo, debido a que se pensó que si en una ocasión había fallado ¿cuál era el caso de volver a intentarlo con el mismo método?.

Se encontraron diferencias significativas entre el grupo control y los grupos experimentales. Pero no se obtuvieron diferencias significativas entre grupos experimentales. Por lo tanto se puede concluir que ambas estrategias fueron de utilidad para regularización en el tema de valores cívicos; aunque se debe tomar en cuenta que los datos son muy pocos y no se puede realizar una generalización.

Palabras clave: juegos de rol, role playing game (RPG), juego escolar, enseñanza de “formación cívica y ética”, valores, aprendizaje y adolescencia.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad la educación ha recibido un toque falso de enciclopedismo y almacenamiento de información; las personas no estamos acostumbradas a ser parte activa de nuestra formación escolar. Pero el constructivismo nos marca la pauta para creer que mientras más activo es el individuo dentro de su propio aprendizaje se obtendrán mejores resultados. Los objetivos de la materia de civismo son muy similares a la postura del constructivismo; crear una actitud crítica, analítica y propositiva en los individuos.

Es verdad que la educación en México recibe muchas críticas; una de ellas tiene que ver con el método de enseñanza tradicional, en el que el profesor explica la clase y el alumno toma un papel pasivo. Yo me enfoqué en una sola materia conocida como “Formación cívica y ética” (anteriormente conocida como civismo). En el presente algunos de los profesores que imparten la materia de Formación Cívica y Ética se auxilian de un libro de texto gratuito y exponen el tema (lo cual generalmente es unidireccional, ya que no existen preguntas por parte de los educandos). También se debe tener en cuenta que existen escuelas en las cuales se llevan a cabo didácticas diferentes, como por ejemplo: investigaciones de campo, entrevistas, trabajos en grupo, debates, etc. Pero por lo general la mayoría de las veces a los alumnos no se les ponen actividades que desarrollen su capacidad reflexiva y analítica, no se les enseña a pensar por ellos mismos. En la dinámica expositiva a cargo del profesor, el conocimiento proviene desde afuera y el individuo es solamente receptor; otra desventaja de éste método es que los alumnos se aburren de escuchar monólogos continuos sin ninguna intervención de su parte. Es necesario mencionar que se aconseja que el civismo se aprenda de manera vivida.

Es por esta razón que en la actualidad se debe intentar mejorar o crear técnicas de enseñanza en las cuales el individuo sea activo. En este caso se utilizó al juego como técnica fundamental de enseñanza. Pero, ¿cuál fue el juego aplicado?. El juego que se retomó fue el role playing game en el cual me basé para realizar la propuesta del presente trabajo.

Existe un trabajo precedente a mi proyecto, el cual fue realizado en México por Cortés y Sánchez (op. Cit.) ellos utilizaron el role playing game (RPG) para enseñar historia prehispánica en México, y para que no existiera confusión con los otros tipos de juego de rol (netamente de esparcimiento) ellos lo nombraron S.E.R.E.H. (Sistema Educativo de Rol

para la Enseñanza de la Historia), éste se basa en los mismos principios del role playing game. En este trabajo los resultados apuntaron a favorecer al S.E.R.E.H. como estrategia de enseñanza.

Tomando en cuenta el trabajo anterior y la literatura revisada se realizó una adaptación del RPG. La estrategia propuesta quedó conformada por 3 fases: resumen de los conceptos de valores cívicos, RPG y fase de discusión.

La población seleccionada fue conformada por adolescentes de una escuela secundaria, ya que en el role playing game se requiere un nivel de concentración, atención, pensamiento abstracto e imaginación anticipatoria que en general los niños no han desarrollado totalmente. Se trabajó con los alumnos que obtuvieron la puntuación más baja en el pretest, debido a que se utilizó como método de regularización para el tema de valores cívicos.

De todos los temas de la materia de “Formación cívica y ética” se decidió trabajar con el tópico valores por varias las razones: por su importancia social, porque ayudan a crear una identidad en el individuo y marcan pautas de comportamiento. Además de que por medio de la estrategia creada el alumno puede vivenciar los valores. Ahora bien hablando de la importancia pedagógica se encontraron autores como Coburn (1980), Grass (1997) y Saegesser (1991) quienes mencionan que los juegos de rol tienen beneficios cuando son aplicados dentro de la educación. Ortiz (1999) y Enríquez (2004) complementan que el RPG de mesa reporta beneficios y aporta valores a las personas que juegan aunque esta no sea su finalidad. También los resultados positivos encontrados en el estudio de Cortés (op. Cit.) fueron un aliciente para probar la estrategia (basada en el RPG) en la materia de “Formación cívica y ética”.

Ahora bien la estructura del presente trabajo intentó enfocar los temas a una etapa en específico que es la adolescencia. La organización del presente trabajo quedó de la siguiente manera: en el primer capítulo se aborda la enseñanza de civismo de manera general para llegar a un punto particular en donde se expone cómo se da la enseñanza de civismo a nivel secundaria en algunas escuelas.

En el segundo capítulo se habla un poco acerca del concepto de los valores, su importancia y por último se abordan algunas técnicas que se pueden llevar a cabo dentro del salón de clases.

En el tercer capítulo se habla acerca de cómo es tomado el juego dentro de la educación y algunas teorías que lo apoyan.

En el cuarto capítulo se comienza a explicar que es el juego de rol y sus aplicaciones para llegar a entender mejor lo que es el RPG. Del RPG se hace mención de las ventajas y desventajas de su aplicación. Es aquí donde se empieza a exponer el porqué se sugieren 3 fases y no una sola fase para la creación de la estrategia de enseñanza. Del capítulo 1 al 4 son capítulos puramente teóricos. El capítulo 5 propone algunas sugerencias basadas en mi propia experiencia y en la literatura, acerca de cómo se puede ir creando una adaptación del RPG.

En el capítulo 6, se expone el método y el diseño de investigación que en este caso fue un pretest-postest con grupo control. Se tuvieron 2 grupos experimentales con diferente estrategia de enseñanza. Es necesario mencionar que por insistencia de la orientadora se trabajó con un alumno con capacidades diferentes, lo cual alteró los resultados. Pero es hasta el capítulo 7, donde se comienzan a analizar los resultados. Por este motivo se analizaron los resultados de 2 maneras distintas: tomando en cuenta las puntuaciones del sujeto y omitiendo su puntaje. Considerando las puntuaciones del sujeto con capacidades distintas solo se encontraron diferencias significativas entre grupo control y grupo experimental con enseñanza tradicional; en cambio cuando no se tomaron en cuenta las puntuaciones del alumno con capacidades diferentes los resultados cambiaron y se encontraron diferencias significativas entre grupo control y enseñanza tradicional. Además también se obtuvieron diferencias entre grupo control y grupo experimental JURDIV (Juego de Rol Didáctico para Valores.) Las principales conclusiones a las que se llegaron fueron que ambos tipos de enseñanza son de utilidad, porque toman en cuenta la reflexión y discusión por parte del alumno. En ambas estrategias el alumno es parte fundamental y activa de su aprendizaje. Es necesario enfatizar que la enseñanza basada en el RPG puede ser mejorada, tomando en cuenta las 3 fases, pero es necesario darle la misma importancia al juego y a la discusión.

CAPITULO I. LA ENSEÑANZA DE CIVISMO.

En la actualidad “la educación del niño como ciudadano en el contexto de una sociedad democrática debe ser uno de los objetivos fundamentales de la educación, para hacer del niño una persona responsable que participe en la vida comunitaria social, económica y política. Es preciso que cada ciudadano se convierta en un elemento activo, solidario, tolerante, etc.” (Pagés, Pujol, Roig, Sala y Tacher, 1984, pp.10-11.) Inicié con esta cita porque me parece una muy buena condensación de lo que se explicará a través de este trabajo de investigación. La educación cívica no debería ser secundaria y menos en estos tiempos que vivimos en México.

1.1. Aspectos generales del civismo.

El ser humano necesita de los demás y tiene una vida social; prueba de ello es que siempre ha formado parte de una comunidad. Por tal motivo es necesario que los individuos aprendamos a convivir y a resolver nuestros problemas (con nuestros semejantes, aunque pertenezcan a distintos grupos) de la mejor manera, para conformar una sociedad armónica (Parcerisa, op. Cit.; Pagés, op. Cit.). Desde mi perspectiva, en el presente algunos de los seres humanos nos hemos vuelto individualistas, lo cual implica desarrollar nuestros deseos y necesidades sin importarnos el perjuicio que ocasionemos a otras personas. Lo anterior se debe en alguna medida a que las personas no estamos conscientes de las consecuencias de nuestros actos individuales, los cuales repercuten en la sociedad en la que vivimos y frenan el desarrollo de la comunidad (Parcerisa, op. Cit.). Una de las maneras de enseñar al ser humano a ser más conciente de su papel como individuo dentro de una sociedad es por medio del civismo.

Diversos autores concuerdan con la idea de que la educación cívica no es únicamente escolar, sino debe existir una participación de la comunidad completa; padres de familia, exalumnos, directivos, profesores, medios masivos de comunicación (Grass, op. Cit.; Ibarra, 1997; Parcerisa, op. Cit.; SEP, 1999^a, op. Cit.; Rubio de Contreras y Becerra, 1971.) Lo anterior nos da la pauta para proponer una concordancia entre los valores que enseñan todas las instituciones. De esta manera las personas no tendríamos ningún conflicto al momento de aprender civismo, incluso se puede tener una postura laica (Dallera,

Fernández, Frassinetti de Gallo M., Houlston, Obiols, 1997; Stephenson, Ling, Burman y Cooper, 2001).

Guevara (1998a), Grass (op. Cit.), Parcerisa (op. Cit.), Pagés (op. Cit.) concuerdan en el papel que tiene la familia para enseñar civismo y mencionan que el individuo en un principio tiende a imitar los modelos de conducta de su grupo primario, en este caso la familia, por tal motivo de ahí se aprenden las primeras pautas de conducta. Por esta razón la familia debería esforzarse por enseñar al individuo la mejor manera de convivir. Parcerisa (op. Cit.) agrega que algunas veces las pautas de conducta familiares no son tan idóneas para crear una buena convivencia y por éste motivo a veces las instituciones educativas fracasan, pues los individuos ya tiene arraigados comportamientos poco funcionales para crear una sociedad más comunitaria.

Respecto al papel de los medios masivos y de comunicación deberían estar en favor de impulsar los valores y construir un buen ciudadano. Pero desgraciadamente los medios apoyan valores contrarios, por ejemplo: el consumismo, la violencia, la deshonestidad (políticos y servidores públicos corruptos.) También el poder público ha encontrado en los medios de difusión social (publicidad política o comercial), la manera de someter, alienar y disminuir la capacidad crítica de los individuos (Parcerisa, op. Cit.). En cambio los valores que se busca fomentar dentro de las instituciones educativas por lo general son: preocupación por los derechos humanos, preocupación ecológica, igualdad de género, paz, tolerancia, respeto a la multiculturalidad y colectivismo. Esto se busca no solo en México sino en países iberoamericanos (Guevara 1998b; García C. y Díaz, 1999.)

En los siguientes apartados se explicará lo que es el civismo y me enfocaré a explicar como se lleva a cabo en la enseñanza formal (escolar) en algunas escuelas.

1.1.1. Concepto de civismo y educación cívica.

En este apartado se mencionarán algunas definiciones de lo que significa el civismo, las cuales van más de acuerdo con el trabajo que se realizó:

-Disciplina integrada por un conjunto de nociones sociológicas, históricas, jurídicas, políticas, éticas y económicas, que tiene por objeto capacitar al individuo para que ejerza sus derechos y cumpla con sus deberes como miembro de una sociedad y de manera conciente pueda servir mejor a su patria. También incluye información acerca de algunas

comunidades internacionales lo cual fortalece la unidad nacional, pero al mismo tiempo conserva la armonía en las relaciones internacionales (Rubio de Contreras, y Becerra op. Cit.).

-“...conjunto de normas, principios, hábitos, conductas, convicciones, pautas... que determinan y hacen posible la convivencia social entre las personas con la intervención de los educadores, que buscan el método más adecuado para ir creando ésta conciencia cívica” (Pagés, op. Cit., p.20). Este autor no está muy de acuerdo con que la educación cívica sea solo una materia en donde se aprendan ciertas lecciones, pero como en la realidad se ha convertido en esto, hace énfasis en buscar alternativas de enseñanza para crear conciencia cívica, sin olvidar los valores del momento histórico y social del individuo.

-Parcerisa (op. Cit.) y Solis (1995) nos dan una definición de educación cívica con una forma de gobierno demócrata. Ellos mencionan que es la asignatura que enseña, da a conocer la estructura social, defiende y perfecciona la democracia junto con los valores que de ella surgen; para que teniendo la información las personas ejerciten sus derechos y obligaciones.

Mi definición de civismo en un país democrático sería la siguiente; es la enseñanza cívica que da a conocer al individuo la mejor manera de convivir con sus coetáneos, sin olvidar los derechos y obligaciones. Aceptando y respetando la pluriculturalidad. Con la educación cívica se prepara a los ciudadanos para que tengan conciencia de su papel dentro de la sociedad y se encuentren bien informados. Por tal razón se les da herramientas prácticas y teóricas sean de utilidad para su participación y puedan enfrentarse con los problemas sociales de su entorno inmediato e internacional; haciendo énfasis en su papel individual y colectivo dentro de la sociedad.

1.1.2. Historia del civismo en algunos países.

Hablaré un poco acerca de cómo se fue construyendo lo que ahora conocemos como civismo. Las primeras ideas del civismo o educación cívica y los conocimientos dirigidos a capacitar al ciudadano para el ejercicio de la democracia se remontan a Roma. Lo que se buscaba era preparar al individuo para el conocimiento de las leyes y el ejercicio de los derechos. El carácter era predominantemente instructivo. En Roma en éste tiempo el

derecho de ciudadanía era difícil adquirirlo plenamente (Rubio de Contreras, op. Cit.). Por éste motivo solo era teoría la que se enseñaba pero no se practicaba la democracia.

Durante la Edad Media, los derechos del ciudadano pierden su carácter cívico y político, asociándose a temas teológicos. Los pueblos sobreponen la religión a la política. En la última etapa de la Edad Media numerosos exponentes del humanismo hablaron de los derechos del hombre, pero en tanto la estructura del régimen feudal no desapareciera, los siervos seguirían ajenos a todo derecho ciudadano (Rubio de Contreras, op. Cit.).

Con el Renacimiento surge el esplendor y los valores clásicos de la cultura. Renacen los círculos de estudio, las academias, los jardines y los pórticos donde se dialogaba sobre el destino de la humanidad. Pero mientras no fueran remplazadas las bases económicas y las relaciones sociales de los sistemas de aquella época era imposible hablar de derechos ciudadanos y por lo tanto de prácticas cívicas (Rubio de Contreras, op. Cit.).

La Revolución Francesa, con su Declaración de derechos del Hombre, reivindica la dignidad humana. También promueve la participación del ciudadano en la vida cívica y en la solución de problemas de gobierno. Por tal razón se necesita una buena preparación por parte de los individuos en las escuelas (Rubio de Contreras, op. Cit.). Gómez (1999) complementa lo anterior mencionando que alrededor de 1793, surgen los primeros intentos por construir un sistema educativo preocupado por promover los derechos y obligaciones de los niños en relación con el gobierno. De esta manera se plasmaron las ideas en una serie de cartillas y catecismos laicos, que fueron los primeros intentos serios de formar ciudadanos para el nuevo país en construcción. De hecho, el común denominador de estas cartillas era informar acerca de las instituciones existentes y las reglas de convivencia para poder vivir en sociedad. Sin embargo no fue sino hasta finales del siglo XIX cuando se lograría consolidar en algunos países modernos la enseñanza del civismo (Guevara, 1998a.)

Como se sabe la revolución francesa fue seguida de una restauración de los ideales republicanos –entre ellos la democracia y el sufragio universal– suscitaron acalorados debates durante el siglo XIX. Junto con esto se pedía la capacitación de todas las personas, a lo que algunos comentaban que no iba a ser benéfico para todos, porque las personas de clase trabajadora no aceptarían más su modo de vida y ya no serían buenos sirvientes convirtiéndose en individuos infelices. Sin embargo éstas posturas conservadoras fueron perdiendo terreno ante las ideas de la burguesía; por ejemplo en 1870 W.F. Foster sostuvo

que el florecimiento de la industria dependería de la educación elemental, ya que mientras más preparados más competentes son con otras fuerzas mundiales. Fue desde entonces cuando la educación toma el papel de capacitar al trabajador y conformar ciudadanos. Poco a poco se consolidó en las escuelas públicas un currículum con base científica que dedica una asignatura (civismo) al tema de la educación ciudadana (Guevara, 1998b.)

La formación ciudadana en otros países se lleva a cabo por medio del curso de instrucción cívica o civismo. A fines del siglo XIX y principios del XX, con el triunfo de los estados nacionales y el apogeo nacionalista que habría de desembocar en la Primera Guerra Mundial, el civismo adquirió mucha importancia para afirmar la identidad nacional. Sin embargo con el paso del tiempo este curso se convirtió en una materia informativa, abstracta, rutinaria y aburrida (Guevara, 1998b.)

El civismo como materia programada fue creada por Juan Bernardo Basedow, quien intentó elaborar un programa incluyendo como temas de estudio los deberes, derechos, gobierno, patria, leyes, etc. Fichte se declaró a favor de la enseñanza cívico-política, destacándola como parte esencial de la educación pública. Georg Kerschensteiner, mencionó que debe de existir en la escuela una educación cívico-política que contribuya a formar al ciudadano útil y la comunidad moral (Rubio de Contreras, op. Cit.).

En algunos países en los cuales se lleva la materia de civismo, ésta se parece a la de México en cuanto al currículum; contenidos, objetivos e ideas. Incluso la enseñanza es muy similar a la de México dentro de las aulas. En cuanto a los individuos de otros países como por ejemplo; España, Argentina y E.U. existen parecidos con la población de México (personas; individualistas, poco concientes, etc.) y también problemas escolares similares (contenidos desarticulados de la realidad, métodos tradicionales, etc.)

Para concluir solamente es necesario mencionar que como decía Aristóteles: “la virtud del ciudadano estaría de acuerdo con el régimen. Las virtudes ciudadanas para un régimen despótico no son las mismas que las requeridas para una democracia” (Brown, 2000, p.78). Esto lo confirma Parcerisa (op. Cit.) y Solís (op. Cit.) al mencionar que la instrucción cívica que se le dé a las personas dependerá del sistema político de cada país. Si el gobierno es autocrático o dictatorial la instrucción cívica se limitará al conocimiento de las leyes, normas políticas y administrativas para seguirlas fielmente. Por ejemplo en el capitalismo, la sociedad se encuentra dividida en clases: una que tiene a su cargo todo el poder y otra

que no posee absolutamente nada, y está obligada a obedecer las leyes y normas a pesar de ir en contra de su propio bienestar (Rubio de Contreras, op. Cit.). Y si se trata de una democracia la cual esta fundada en la participación de los ciudadanos se tiene que hacer una conciencia de su papel para poder reflexionar y elegir. Las democracias se basan en la participación de los ciudadanos, la información verídica de la marcha de todos los asuntos y el sentido de responsabilidad cívica. La forma de participación democrática se trata de llevar a cabo en México. En el siguiente apartado se dará un breve panorama del civismo en México y de cómo se da dentro de las escuelas principalmente a nivel secundaria.

1.2. Civismo en México

El civismo en México en la actualidad cubre solamente el área escolar y se busca que tenga un corte democrático, laico, nacionalista, universal, preventivo, comunicativo e intenta seguir una secuencia en sus contenidos curriculares (Guevara, 1998a.)

La enseñanza de civismo en México inicia desde jardín de niños, continúa en la escuela primaria y termina en la escuela secundaria (y en los siguientes grados de enseñanza formal ya no existe la materia de civismo.) Parcerisa (op. Cit.) menciona que la instrucción cívica se debería dar a través de toda la formación escolar y no solo quedarse en nivel básico.

Al existir una continuidad entre las instituciones educativas de los diversos grados, se debe dejar el mínimo de lagunas y desarrollar integralmente al individuo (Rubio de Contreras (op. Cit.) y SEP, 1999b.) Ojalá se lograra todo lo planteado teóricamente pero la realidad es otra; siempre llegamos con lagunas enormes en los conceptos y conocimientos.

1.2.1. Importancia del civismo en México.

Comenzaré con una cita de Jaime Torres Bodet, quién menciona el tipo de mexicano que se debe preparar en las escuelas; éste debe ser; “un mexicano en quien la enseñanza estimule armónicamente la diversidad de sus facultades de comprensión, de sensibilidad, de carácter, de imaginación y de creación. Un mexicano dispuesto a la prueba moral de la democracia... no solo como estructura jurídica o política, sino como un sistema de vida. Se requiere un mexicano capaz de contribuir al progreso de su país por medio de su trabajo, espíritu de justicia, su ayuda cotidiana y honesta, que piense en su colectividad y actúe en pro de los derechos de todos los hombres” (Rubio de Contreras, op. Cit., p. 11).

En la actualidad nos enfrentamos con un México pluricultural, con problemas sociales que se vienen arrastrando y agudizando con el paso de los años, por esta razón se pretende formar a los niños y adolescentes con características autónomas, reflexivas y responsables para enfrentarse a un entorno social de mucha pobreza, injusticia, inequidad, represiones, violencia, abuso del poder, daño ecológico, crecimiento urbano desordenado, corrupción, división entre los mexicanos, incertidumbre y muy competitivo (Tapia, 1999, y Brown, op. Cit.). La crisis en la que vivimos produce incertidumbre, inseguridad, desconfianza, anhelo de vivir sin orden alguno, deseos de enriquecimiento por cualquier medio, lo cual ha producido un cambio de valores. La crisis ha influido en un sector considerable, provocando situaciones conflictivas que alteran a la sociedad. Por estas circunstancias la educación debe hacer sentir sus influencias en mayor medida (Rubio de Contreras, op. Cit.).

Solis (op. Cit.) y Parcerisa (op. Cit.), mencionan que el comportamiento de mujeres y hombres será la consecuencia de una mala o buena educación, en especial la cívica. Por tal razón como menciona Shanker, (1997) debemos estar bien informados ya que esto ayudaría a las personas a realizar juicios sabios y a actuar con convicciones bien cimentadas.

En México sería necesario que la socialización se basara en la comunicación, convivencia y solidaridad indispensable en un entorno con divergencias económicas, religiosas, filosóficas, etc., para dar nacimiento a conjuntos sociales en donde los individuos aprendan, sientan y vivan el gusto por la paz, la concordancia y la armonía. Los individuos debemos tener objetivos en común y tener conciencia de que muchas veces no podremos obtener lo que deseamos como individuos porque nuestros actos afectan intereses de terceros (Parcerisa, op. Cit. y Shanker, op. Cit.).

Algunos no están conscientes del hecho de que sus actos tienen consecuencias personales y sociales y actúan de manera inconsciente. Richard F. Behrendt denomina a lo anterior analfabetismo sociológico. Aún así, muchas veces nos damos cuenta de que nuestros actos afectan a los demás pero no nos importa pues sólo vemos nuestras propias metas, esto es conocido como miopía social. La persona miope social no tiene una mentalidad social, piensa que no le debe nada a la sociedad y no está dispuesta a sacrificar sus intereses personales por hacer un bien común (Parcerisa, op. Cit.; Winter y Nuss, 1978.)

El tipo de comportamiento anterior interfiere con los valores que se intentan introducir en la actualidad.

1.2.2. Historia del civismo como materia en México y sus cambios.

El civismo puede tener una parte formal y una informal. En este caso solo me enfocare en la formal que se da dentro de las escuelas. Pero en México, ¿desde cuándo existe el civismo como materia?

En México el civismo aparece con la reforma de Valentín Gómez Farias en 1833, pero es hasta 1876 con Gabino Barreda cuando se comienza a impartir como asignatura en las escuelas primarias. Incluso anteriormente se encontraba mezclada con materias como historia y geografía (Rubio de Contreras, op. Cit.). En 1940 llega al poder Manuel Ávila Camacho y se comienzan a dar cambios en todos los ámbitos. La escuela cambió su papel para ser formadora de criterios en lugar de ser proporcionadora de materiales y conocimientos. Este nuevo esquema se debió a la Segunda Guerra Mundial que provocó entre otras cosas una nueva orientación ideológica bajo el lema de unidad nacional (Gómez, 1998a.)

El secretario de Educación asignado al inicio fue Luis Sánchez Pontón (dic-1940 a sep-1941) quien mantuvo los preceptos de la educación socialista por lo que permaneció solamente 9 meses. Posteriormente se designó a Octavio Véjar Vázquez (1941-1943) quien al entrar redactó la Ley Orgánica de Educación en la cual se contemplaba reformar los planes y programas que regirían en las escuelas primarias de la República. La escuela sería un laboratorio en el cual se crearía el sentimiento de relación entre individuos y que además creyeran en la democracia. Se deseaba obtener un mexicano en el cual la enseñanza lo estimulara armónicamente en todas sus facultades: comprensión, sensibilidad, carácter, imaginación y creación. También se buscaba introducir ideas como; paz para todos y libertad para cada uno. Véjar Vázquez comienza a tener fricciones con parte del gremio de profesores y deja su cargo en manos de Jaime Torres Bodet (1943-1946.)

Torres Bodet se enfrenta a la división de los maestros, en cuanto a la idea de continuar con la educación socialista y aquellos que deseaban la modificación del artículo 3ro. Torres Bodet, abandonó la educación socialista e instauración de la política de la unidad nacional.

Algunas ideas y argumentos de Bodet desde sus primeros discursos acerca del civismo fueron (Gómez, 1998a):

- La enseñanza cívica debe formar a los próximos ciudadanos en la práctica absolutamente consciente de sus derechos, aunque a veces la educación es un poco lenta.
- Se debe atender a la individualidad del alumno para que sus propias características y cualidades puedan complementarse con las de sus compañeros.
- La idea de la unidad mexicana era uno de los aspectos significativos.
- Planes nuevos. Los planes de estudio que regían en 1944 son diferentes; anteriormente en las escuelas secundarias existían 3 cursos de civismo con 2 horas de clase por semana.
- La escuela no solamente debería ser informativa sino formativa.
- La educación cívica no consiste solamente en enterarse de las leyes y del funcionamiento de nuestras instituciones, sino en lograr una conciencia cabal de libertad y de obligaciones que la sustentan y la encauzan.
- Otro aspecto importante es no reducir jamás la enseñanza a la exposición oral, sino animar con investigaciones y actividades.
- El ciudadano al que se aspiraba tenía que ser un hombre íntegro, que comprendiera a todos los hombres. Este ciudadano debería corresponder a un tipo leal, honrado, limpio, enérgico y laborioso, exento de los complejos de inferioridad.

Torres Bodet menciona que a los alumnos de secundaria había que prepararlos para la vida debido a que para la mayoría de ellos éste era el último eslabón educativo. Jaime Torres Bodet al presentar los programas de educación cívica para secundaria hacía una diferencia entre grados (Gómez, 1998a):

- a) primer grado. El alumno empieza a adquirir un coherente sentido de lo que es el hombre en la sociedad.
- b) segundo grado. Se realiza el examen de los que son los fenómenos económicos sus repercusiones en la interdependencia humana.
- c) tercer grado. En base a la concepción de derechos y deberes se le enseña al estudiante lo que es el Estado, factores de una nación, diferentes formas de gobierno.

A partir de 1876 la educación cívica ha cambiado 16 veces de denominación lo cual puede deberse al cambio de criterios de las autoridades correspondientes. Con la educación

cívica podrá lograrse la instauración plena de la democracia, además de que una de sus ventajas es lograr una opinión pública consciente (Solís, op. Cit.).

En febrero de 1999, el secretario de educación Pública Miguel Limón Rojas y el subsecretario de Educación Básica y Normal Olac Fuentes Molinar, dieron a conocer la materia de “Formación Cívica y Ética” (Gutiérrez 1999.) Por lo tanto desde el ciclo escolar 1999 hasta la actualidad se comenzó a impartir en educación secundaria la asignatura “Formación Cívica y Ética”, por medio de esta materia se reforzará la formación de valores señalada por maestros, padres de familia y otros miembros de la sociedad. La materia de “Formación Cívica y ética” se plantea llevarla a cabo desde primer grado hasta tercero, abarcando 3 rubros principalmente: orientación educativa, ética y civismo. Los temas integrados en esta materia tienen contenidos que abarcan conocimientos, habilidades y valores, que permitan a los estudiantes continuar su aprendizaje con un alto grado de independencia dentro y fuera de la escuela, estimulando la participación activa y reflexiva en organizaciones sociales, vida política y cultural de la nación (SEP, 1999b.)

1.2.3. Enseñanza formal de civismo en secundaria

El civismo en México debería enseñarnos a reflexionar acerca de nuestro papel como ciudadanos, a conocer nuestros derechos y obligaciones e incluso a conocernos nosotros mismos. Dentro de las escuelas se propone que el civismo tenga una parte *formativa*, que es la apropiación y aplicación de conductas de convivencia y una *informativa* la cual consiste en los conocimientos teóricos del civismo (Rubio de Contreras, op. Cit.). Pero la mayoría de las veces el civismo solamente alcanza a cubrir en el individuo la parte informativa, ya que éste no lleva a la práctica lo aprendido en teoría pues no encuentra ninguna relación entre los datos teóricos y la aplicación en su vida cotidiana.

Existen varios objetivos para el civismo y muchas veces quedan fuera de la realidad que se vive en nuestro país.

1.2.3.1. Objetivos de la SEP en la materia de “Formación cívica y ética” en secundaria.

La asignatura de Formación Cívica y Ética tiene como objetivo general; proporcionar elementos conceptuales y de juicio para que los jóvenes desarrollen la capacidad de análisis

y discusión necesaria para tomar decisiones personales y colectivas que contribuyan al mejoramiento de su desempeño en la sociedad (SEP, 1999a.)

Por medio de ésta asignatura se busca que los estudiantes conviertan en formas de ser los conocimientos, valores y principios que se examinan en los 3 cursos. Se propone crear una relación entre los conocimientos teóricos con las ideas y experiencias del propio alumno a fin de que aprendan a desenvolverse en su entorno de una mejor manera y modificar su medio social (SEP, 1999a.)

Como otros objetivos marcados por la SEP (1999a) se encuentran:

- Relacionar de manera pertinente los temas de legislación con los valores que ésta protege y con las instituciones que los promueven.
- Propiciar actitudes de apertura y respeto las cuales faciliten la libertad de expresión de todos teniendo en cuenta la equidad de géneros.
- Ejercitar las capacidades de comunicación, diálogo, expresión, discusión y juicio crítico (García C. op. Cit.).
- Impulsar la práctica de valores, actitudes y habilidades relacionadas con la vida democrática, trabajo en equipo y organización colectiva. Según Suzán, (1998) lo anterior ayudaría a que los individuos logren un desarrollo introyectando lo aprendido y posteriormente se involucrarían de manera activa e informada dentro de diversas comunidades (nacionales e internacionales) para crear un bienestar colectivo.
- Analizar la influencia de los medios de comunicación, para que los alumnos tengan el criterio de aceptar o rechazar los mensajes de una manera crítica y analítica.
- Fomentar en los alumnos los valores individuales y sociales que consagra nuestra Constitución. Los alumnos deberán hacer suyos valores como la responsabilidad, libertad, justicia, igualdad, tolerancia, respeto a los derechos humanos, amor a la patria, la democracia, etc. Es de suma importancia consolidar una formación ciudadana.

Como se observa, se hace énfasis en impulsar la práctica de valores, actitudes y habilidades, relacionadas con la vida democrática.

El civismo en la actualidad como materia en las escuelas tendría objetivos políticos (formación del ciudadano, derechos, obligaciones, participación, información), sociales (cortesía, capacidad de hablar) y por último la educación moral (valores) (Guevara, 1998b) El programa reconoce el pluralismo de nuestra sociedad en instituciones como la familia y

la amplia diversidad de culturas, reconoce la participación dentro de las reglas, intenta desarrollar actitudes prosociales basadas en la participación propositiva dentro de la comunidad (Loera, 1999.)

Ya hemos visto la importancia del civismo para el mexicano, pero si tiene toda la relevancia comentada con anterioridad, hay que comenzar a cuestionarnos si está siendo efectivo el aprendizaje de los alumnos en materia cívica, a lo cual me atrevería a decir que no, tomando en cuenta el comportamiento de algunos integrantes de la sociedad. ¿Realmente están aprendiendo para la vida o solamente están memorizando normas y datos? El civismo no es una materia que se debe de basar en la memoria sino es una cuestión de acción, enseñar en actividades que le permitan practicar, reflexionar y ver su realidad (Brown, op. Cit. y García R., 1960.)

1.2.3.2. Enseñanza tradicional

En la mayoría de las escuelas secundarias independientemente de la materia el profesor regularmente se auxilia del libro de texto para explica el tema, a veces pone a leer a los alumnos y posteriormente hace preguntas como por ejemplo ¿Tienen alguna duda?, ¿Qué les pareció la clase?. La primera pregunta obtiene la respuesta de ¡no!; es decir nos daría la impresión de que como no hay dudas los alumnos han aprendido los conceptos. A la segunda pregunta los alumnos responden bien. Lo anterior daría la apariencia de que en la educación vamos por buen camino, pero nos damos cuenta de que no es verdad, pasa el tiempo y ya no recordamos nada de lo que habíamos aprendido; lo hemos olvidado pero unos meses antes hemos obtenido una calificación excelente. Edwards y Mercer, vienen a completar lo anterior mencionando que a los alumnos siempre o la mayoría de las veces se les pide aprender y comprender los temas sin mencionar su importancia, objetivos o propósitos (Moyles, 1999.)

Desgraciadamente en nuestra sociedad se han heredado ideas que fomentan el mantenimiento de este tipo de enseñanza; mejor conocida como tradicional¹. Solo mencionaré 2 pensamientos que influyen; el primero es que en la actualidad la gente es valorada por la gran cantidad de conocimientos almacenados y recordados; fechas, nombres, sucesos (datos en general.) Las personas al ver esta asombrosa capacidad de

¹ Claro esta que no en todas las escuelas se da este tipo de enseñanza, esto depende de cada institución.

retención de conocimientos queda perpleja y dicen “¡qué inteligente!”. Parcerisa (op. Cit.) menciona que la “inteligencia” y los conocimientos se encuentran sobrevalorados en toda nuestra cultura y mientras se recuerden más datos mejor. Pero por otro lado se limitan otras habilidades cognitivas, como; análisis, solución de problemas, actitud crítica, propositiva (pensar por nosotros mismos) no se nos enseña como acrecentar estas capacidades (Grinder, 1996.) Como dice Estéves (1996) tenemos que aprender a pensar y no pensar de manera mecánica, pero son pocos los que obtienen esa habilidad en la escuela. Coburn (op. Cit.) menciona que existe una supervaloración de las habilidades cognitivas, y se descuidan las competencias sociales y emocionales.

La segunda idea que justifica el aprendizaje tradicional es la postura asociacionista mencionada por Puentes (1998), Brown (op. Cit.) y Giordan (1997) esta postura ve al aprendiz como un ente pasivo y dependiente del ambiente, por lo tanto su aprendizaje ocurre debido a las asociaciones entre estímulos y respuestas. La educación para ellos consiste en el arreglo de estímulos de manera que ocurran las asociaciones deseadas. En esta perspectiva el niño va entendiendo automáticamente lo que se le va explicando por medio de sus propias asociaciones y de esta manera va obteniendo conocimientos.

Tal vez en algún momento la enseñanza tradicional fue efectiva pero en la actualidad los alumnos se enfrentan a situaciones diferentes y por lo tanto tienen que surgir nuevos métodos de enseñanza adecuados al siglo que se está viviendo (Stephenson, Ling, Burman, Cooper, op. Cit.).

Muchos de los alumnos a nivel secundaria odian el civismo, por ese motivo es importante hacerlos más participativos y dinámicos, con esto se intenta que los alumnos sean más observadores y reflexivos. También se debe buscar que aprendan de su vida diaria, sobre sus vivencias, de lo que sucede en su entorno y su realidad para que posteriormente puedan modificar su entorno (Guevara, 1998a.)

a) papel del profesor

Las ideas anteriores son ejemplos acerca de cómo se ha transformado el concepto educación. Existe un factor humano dentro de la educación que es el profesor quien ha adoptado un papel protagónico y omnipotente lo cual pone al alumno en segundo plano (Brown, op. Cit.; Martínez, 1999; Moyles, op. Cit.; y Saegesser, op. Cit.). Pero para tener

otro tipo de enseñanza es necesario que se reduzca la relación de poder y recordar en todo momento las diferencias entre alumnos (Boggino, 2003.) Con esto no quiero decir que el profesor no sea importante, sino que tal vez debería estructurar sus clases de distinta manera para que los alumnos tengan la oportunidad de ser activos, puedan diferenciarse como individuos y no sean tan pasivos (Brown, op. Cit.; Cirera y Rojas, 2003; Ausbel en Puente, op. Cit.; Funes, Berga, Comas, Fernández y Vilar, 2003; Michel op. Cit. y Parcerisa, op. Cit.; Rubio de Contreras, op. Cit. y Suzán, op. Cit.) y más en una materia como “Formación cívica y ética”. Los alumnos deben de poder manipular la información, pensar y actuar sobre ella para revisarla, expandirla y asimilarla (Chadwick, 2001.) Al tener un método expositivo y ser tan directiva la enseñanza puede estarse limitando la capacidad reflexiva del alumno (Antunes, 1975.)

Guevara (1998) hace una crítica a los profesores que enseñan civismo diciendo que les hace falta sentir, darle alma a la educación cívica, sensibilizar a los niños para que entiendan que en la vida debemos actuar por convicción y no por inercia. Por tal motivo se proponen cursos para orientar a los profesores, licenciados o técnicos que se encuentran al mando de un grupo en la materia de “Formación cívica y ética”, aunque hay veces que los profesores no asisten a estos cursos.

En la enseñanza tradicional el papel de profesor es el de verter conocimientos en los niños que son como recipientes (Antunes, op. Cit.; García C., op. Cit.; Giordan, op. Cit. y Saegesser, op. Cit.). La comunicación dentro de las aulas es prácticamente unidireccional; el profesor explica los contenidos mientras los alumnos aceptan el papel de receptores. Incluso la disposición física de los muebles de la mayoría de las escuelas se encuentra ubicada de manera parecida; mesas con paleta pequeñas, enfrente de todas las sillas se encuentra una tarima y el profesor en su escritorio (Cañas, 1999 y Saegesser, op. Cit.). Esto me recuerda al teatro donde se expone una obra de manera unidireccional (por lo regular.)

Con lo anterior no se quiere decir que la educación por el hecho de utilizar el lenguaje oral es mala. El punto sería el uso que se le da a esta oralidad, no hay una comunicación idónea en donde todas las personas participen y se retroalimenten. Esto se ve confirmado por autores como Gandulfo de Granato, Taulamet de Rotelli y Lafont, (1994); y Moyles (op. Cit.) quienes concuerdan con la idea de que en la actualidad la escuela limita los códigos a 2 (oral y escrito) y mientras tanto le sale debiendo al hombre la estimulación

integral de sus posibilidades expresivas en detrimento de la comunicación y la comprensión con sus pares.

b) Aprendizaje

Tanto el papel del profesor como el concepto de la educación influyen en el aprendizaje². Existen diferentes definiciones de lo que significa aprendizaje. Un tipo de aprendizaje es el conocido como significativo que es resultado de una actividad personal del alumno. El saber casi nunca es el producto de una simple transmisión; sino el resultado de un proceso de transformación de las concepciones. Toda adquisición de conocimientos procede de actividades complejas de elaboración: el educando confronta la nueva información con sus conocimientos anteriores, transformándolos y percibe significaciones nuevas, más adecuadas para responder a las preguntas o a los problemas que vislumbra (Giordan, op. Cit.). El aprendizaje es un proceso relativista en el cual quien aprende desarrolla nuevos conceptos o cambia los anteriores (Bigge y Hunt; 1984.)

En la actualidad lo que se pone a prueba en el alumno es la capacidad de memorización y retención; por lo tanto se almacenan conocimientos inservibles para la vida diaria del alumno pero útiles para pasar con buenas notas su examen; a esto se le conoce como aprendizaje memorístico (Ferreira y Pasut, 1998 y Finocchio, García, Iaies y Segal, op. Cit.). El utilizar la memoria no es malo, porque muchas veces es de ahí de donde partimos para tener un mayor aprendizaje, lo malo es almacenar datos sin cuestionarlos aunque sea un poco. Pero casi nunca se le plantea al alumno un problema para que lo resuelva.

Se nos ha olvidado una de las funciones de la educación, la cual propone educación para la vida (Antunes, op. Cit.; Ferreira y Pasut, op. Cit.). Como se ha mencionado con anterioridad, se trata de que nuestros conocimientos logren encontrar concordancia entre sí y que lo teórico pueda trasladarse a la práctica.

Por todos los atributos que giran en la actualidad alrededor de la educación formal se debería intentar que las personas sean más conscientes de su papel como parte fundamental de la sociedad. También hay que lograr que el alumno obtenga las bases (teóricas) y capacidades para poder tomar decisiones (individuales y grupales), que aprenda a

² Aunque existen muchos otros factores que afectan el proceso del aprendizaje, pero que por la limitación del tema no se abordarán.

reflexionar, razonar, criticar, analizar, proponer y trabajar en grupo (García C., op. Cit.; Ferreira, op. Cit.; Rubio de Contreras, op. Cit.; SEP, 1999a.) Aumentando a esto la capacidad de obrar que significa poder solucionar situaciones presentes y futuras, reales o imaginarias (Coburn, op. Cit.). Por medio de la educación se debe crear un hombre desarrollado integralmente que sea útil dentro de su sociedad (Ramírez, 1997; SEP, 1999b.)

Antunes (op. Cit.), Brown (op. Cit.), Chadwick (op. Cit.); Michel (op. Cit.) y Petrovski (1985) concuerdan que al haber un papel más activo por parte del individuo se realiza una asimilación de los conocimientos adquiridos de una manera más fácil y esto hace que pueda realizar una transferencia a otras áreas en las cuales puede serle de utilidad el conocimiento. El alumno puede lograr que un conocimiento teórico pueda ser aplicado en su vida y viceversa, por medio de la práctica puede comprender conocimientos teóricos (Ferreira, op. Cit.). Pero el alumno necesita el apoyo de los profesores; por esto se plantea el papel más activo por parte del estudiante pero siempre bajo la dirección y ayuda del maestro, de esta manera el aprendizaje provendría del análisis y experiencia propia del individuo (Antunes, op. Cit.; Carretero, 1994; Ferreira, op. Cit.; García C., op. Cit.; y Puente, 1998).

El constructivismo, el cognoscitivismo y el aprendizaje multisensorial, concuerdan en el hecho de que mientras más activo sea el papel del que aprende mayor será la capacidad de recordar y que el individuo logre un aprendizaje significativo mayor (Antunes, op. Cit.).

El método activo en la educación social y cívica consiste en que el niño realice experiencias sociales. La formación social no se adquiere estudiando sino conviviendo, el método constaría en la participación del individuo en trabajos o dinámicas grupales. Edith B. Warr, menciona que se requiere un replanteamiento que implique la importancia de aprender a vivir con los demás. Lo importante no es que los niños reciten definiciones sino que aprendan a vivir conviviendo y esto se logra mediante la participación (Parcerisa, op. Cit.).

El punto es que el profesor continua con su enseñanza libresco (Parcerisa, op. Cit.; Puiggrós, 1999) Gómez (1998b) menciona que esta metodología se ha intentado cambiar desde Díaz Ordaz y se planeaba cambiar al aprendizaje memorístico por el raciocinio y sin embargo ¿cuantos años han pasado y seguimos con el mismo tipo de enseñanza tradicional? La SEP proponen que en la enseñanza debería existir una integración de diversos enfoques pedagógicos particularmente aquello de orientación constructivista y García C., (op. Cit.)

especifica que paradigmas como; los cognitivos, humanistas o de corte ecológico (centrados en la perspectiva de los sistemas sociales), serian de gran utilidad para que el alumno tenga un papel activo.

En el presente capitulo se revisó brevemente el marco general del civismo, pero es imposible abordar todos los objetivos de la materia. Por lo tanto se eligió un objetivo que es necesario recordar; “crear o fomentar valores individuales y sociales”. Por esta razón es necesario que en el siguiente capitulo aborde brevemente el tema de valores; en especial a los valores cívicos que fueron el tema elegidos para aplicar los métodos de regularización.

CAPITULO II. LA ENSEÑANZA DE LOS VALORES EN LOS ADOLESCENTES

Ya se habló de manera implícita de los valores, pero debido al interés de este trabajo se retomarán de manera breve para hacer algunas aclaraciones.

Los valores se han convertido en la preocupación curricular más intensa, no únicamente para las autoridades sino también para los docentes y a todos los niveles educativos (Loera, op. Cit.).

¿Pero como es la situación escolar a nivel secundaria en relación con el tema de valores? En un estudio realizado en 1998, en Cd. Juárez, acerca del tema de secundaria se pudo observar que los valores no están muy arraigados. La secundaria es percibida como un espacio de agresión física y verbal tanto por alumnos como por alumnas. Sin lugar a duda de los distintos niveles de educación básica, la secundaria es el ámbito más desconocido y abandonado para la investigación educativa en todos los temas (Loera, op. Cit.). Uno de los motivos para trabajar con adolescentes es explorar un poco más acerca de ésta etapa educativa. Además les debemos mucho a los adolescentes, somos nosotros y nuestras concepciones los que hemos creado una etapa muy difícil, borrascosa, tempestuosa y crítica para el adolescente (Ardila, 1980; Petrovski, op. Cit.; Winter y Nuss, op. Cit.).

Una de las profesoras menciona que los adolescentes tienen una gran carga de energía, un dinamismo de energía y a veces lo que menos les importa son los problemas de tipo político, social o económico (Guevara, 1998a; y Winter.) A pesar de lo anterior Andrés Camacho Rojas menciona que es verdad que los estudiantes están en una edad difícil, pero es más adecuada para que aprendan responsabilidades ciudadanas (Ibarra, op. Cit.). Petrovski (op. Cit.) apoya lo anterior y menciona que la adolescencia es donde el individuo aprende bases y se dan las primeras orientaciones generales en la formación de las actitudes morales y sociales de la personalidad, la cual se sigue desarrollando en la juventud.

No se debe dejar a los adolescentes a la deriva para aprender valores porque existen muchos lugares en los cuales pueden adquirir valores, como los medios de comunicación, apropiándose de lo que parece dar popularidad y muchas veces se hacen daño por imitar estereotipos banales (Petrovski, op. Cit.). Incluso a veces adquieren valores de sus iguales, los cuales la mayoría de las veces buscan valores hedonísticos (Winter, op. Cit.).

Stephenson (op. Cit.) mencionan que la enseñanza de valores tanto formal como informal generalmente sirven para que los estudiantes desarrollen su propio código moral, se interesen por otros, reflexionen sobre sus experiencias, se respeten a sí mismos y adopten valores compartidos como; honradez, veracidad y justicia. También ambos tipos de enseñanza sirven para que emitan juicios responsables y sean capaces de justificar sus decisiones y sus acciones. Si comparamos el papel del civismo y el rol de los valores realmente se estarían buscando objetivos muy similares.

Por las razones anteriores lo ideal sería que toda la sociedad tuviera el papel de orientar al adolescente, de proponerle ciertas normas y valores que le puedan ayudar a sentirse mejor dentro de la sociedad en la que vive (Campos, 1998 y Ramírez, op. Cit.). Pero en la realidad no es así y el peso lo recibe la escuela, por éste motivo me enfocaré en éste ámbito.

Pero ¿qué son los valores? Antes de continuar es necesario aclarar algunos conceptos básicos.

2.1. ¿Qué son los valores?

Hill (en Stephenson, op. Cit.), menciona “cuando la gente habla de valores normalmente se refiere a aquellas creencias a las que los individuos conceden especial prioridad o valor y por las cuales tienden a ordenar sus vidas. Por lo tanto un valor es más que una creencia; pero también es más que un sentimiento”, pp.21.

Boggino (op. Cit.); por su parte menciona que un valor es aquello que alguien considera como bueno o útil, por esa razón menciona que no es que vivamos en una sociedad carente de valores sino lo que pasa es que somos una sociedad pluralista y por lo tanto se tienen otros valores. Esta afirmación no significa aceptar un relativismo ético, sino el tipo de cambios en los valores que se aceptan en un tiempo determinado. Hace una comparación entre los valores de la modernidad y los de la post-modernidad. En la modernidad se da; unidad, esfuerzo, deber, razón, racionalidad, ética, sobriedad, formalidad, certeza, instalación, guardar las formas, respuestas únicas, mientras que en la post-modernidad se da; diversidad, placer, hedonismo, derechos, sentimientos, emociones, estética, consumo, espontaneísmo, incertidumbre, búsqueda, autenticidad y esperanzas múltiples.

Los valores son variables personales. Cuando se habla de “mis valores” nos referimos a nuestras creencias firmes y duraderas sobre lo que está bien o es valioso para nosotros (Trillo, 2003.)

Trillo (op. Cit.) menciona que las actitudes poseen un componente valorativo, además de constituir una cristalización de los valores asumidos. Podría servirnos como definición de actitud el decir que se trata de una disposición personal o colectiva a actuar de una determinada manera con relación a ciertas cosas, personas, ideas o situaciones. Cuando se habla de actitud se refiere a una disposición que se nutre en el conjunto de conocimientos, afectos y conductas que poseemos sobre el objeto, persona, idea o situación sobre el que se proyecta la actitud.

A continuación se verá de manera muy breve el panorama de los valores en otros países, para posteriormente conocer la enseñanza de los valores en México.

2.1.1. Enseñanza de valores en otros países.

La educación cívica es el mecanismo más difundido en varios países y busca promover las cualidades que todos los ciudadanos deberían tener. Grass (op. Cit.) nos da un panorama de algunos países que llevan a cabo una educación en valores.

-*E.U.A.* En este país existe una organización llamada “Child Development Project/Developmental Studies Center” (CDP.) Esta organización asiste a las escuelas de E.U. de América e intenta que los jóvenes adquieran valores. Su aprendizaje se estructura a través de 4 elementos fundamentales; crear comunidad, aprendizaje cooperativo, disciplina y uso de la literatura para desarrollar valores.

En Texas en 1942 surge una institución creada por un padre de familia llamada “Character Education Institute” (CEI.) Este programa abarca desde jardín de niños hasta alumnos de 15 años también ha sido aplicado en otros países como; México, Australia, España, entre otros. Es uno de los programas privados de uso más extensivo en el mundo sobre educación del carácter, va dirigido a escolares y la enseñanza de valores se desarrolla a través de actividades programadas clase por clase y curso por curso.

-*Canadá.* El Ministerio de Educación del estado de Alberta diseñó un curso para alumnos de 13 a 14 años. Este curso ha sido aplicado con éxito por algunos años. Existe un manual que indica clase por clase la actividad que el profesor debe tener. Cubre 75 horas de clase.

Las actividades tienen: conceptos básicos, objetivos específicos de la actividad, material a utilizar, procedimientos, acción, evaluación y actividades electivas relacionadas.

A continuación se mencionan los temas de mayor atención en los diferentes países incluso los intereses son muy diferentes en Europa Oriental y Europa Occidental (Grass, op. Cit.):

-Suecia. El valor que ha dominado a la sociedad sueca en los últimos 25 años es la igualdad de oportunidades y esta siendo sustituido por el valor del pluralismo. La educación de valores se asocia principalmente al tipo de gobierno democrático. En las orientaciones curriculares se destacan; el respeto por la vida, por la dignidad humana, la solidaridad con los que sufren, la tolerancia a las creencias y valores culturales ajenos al país.

-Dinamarca. La educación de valores es comúnmente entendida como la enseñanza que se preocupa de temas éticos y situaciones problema. Involucra información acerca de los principios éticos y de comportamiento. También abarca tanto al desarrollo personal como al social lo cual permite un comportamiento responsable en una sociedad pluralista.

-Noruega. La educación primaria y los años iniciales de secundaria son apoyados por los hogares. Se busca que los alumnos alcancen un crecimiento moral y cristiano para que lleguen a ser seres humanos útiles e independientes en la sociedad.

-Polonia. Se destaca una tensión entre distintos valores que es necesario armonizar: las virtudes de la ciudadanía y los valores cristianos y los valores humanistas de los profesores.

-Estonia. Se introdujo la enseñanza explícita de valores en el currículo.

-Hungría. Los objetivos de los valores son formulados en un nivel muy abstracto sin dar un reconocimiento al probable conflicto entre ellos.

-Eslovenia. Se tiene un documento llamado “Principios básicos de la reforma escolar en Eslovenia”, incluye los principios que regirán la educación de valores de ese país; democracia, autonomía, igualdad, derechos humanos, estado legal, pluralismo, relativismo, cuidado por el ambiente, tolerancia y eurocentrismo.

-Alemania. Se destacan algunos valores como responsabilidad social, respeto por la dignidad humana, cooperación y patriotismo.

-Italia. Las clases de educación cívica tienen como propósito la maduración del sentido ético como base de las relaciones entre los ciudadanos.

-*Malta*. El currículo nacional mínimo estipula que el buen comportamiento debe resultar de una educación de valores, así como de un respeto a Dios y al prójimo.

-*Austria*. Promueve el desarrollo de talentos y habilidades potenciales de las personas jóvenes de acuerdo con valores; sociales, religiosos y éticos. También se busca la apreciación de lo que es verdadero, bueno y hermoso. La gente joven será entrenada para llegar a ser saludable, capaz, consciente, miembros responsables de la sociedad y ciudadanos de la República Federal y democrática de Austria.

-*Suiza*. El tema de la educación de valores no es de gran interés para este país.

-*España*. Su educación cívica se basa en la democracia y la pluralidad.

La educación cívica y los estudios sociales son utilizados para enseñar valores en 46% de los países europeos. La educación moral y ética como asignatura explícita se utiliza en 42% de los países con un mayor uso relativo en los países de Europa Oriental.

-*Inglaterra*. Se volvió obligatorio desarrollar moral y espiritualmente a los alumnos. Los colegios enseñan a los alumnos a rechazar valores negativos como; mentir, engañar, ser irresponsable, irrespetuoso, etc. También se relaciona el desarrollo moral con otros conocimientos como el autoconocimiento y la capacidad de razonamiento crítico.

-*Escocia*. En éste país no se tiene una educación moral propiamente, sino que se trabaja con el desarrollo personal involucrando el autoconocimiento y autoestima. El desarrollo social implica relaciones interpersonales y relaciones de independencia.

-*URSS*. Rubio de Contreras, (op. Cit.) menciona a la URSS y dice que se busca crear actitudes; responsables hacia la colectividad, teniendo como rasgos: comunicabilidad, simpatía, atención, franqueza, amor a la verdad, sinceridad, confianza y amistad.

-*El Salvador*. Se tiene una asignatura llamada “Educación Moral y Cívica”, tiene el objetivo de contrarrestar la crisis de valores y, fomentar en la niñez y juventud la convivencia respetuosa, fraterna y solidaria. Busca que el individuo tome decisiones, también promueve los valores democráticos y ciudadanos (Educación moral y cívica, 2006.)

2.2. Los valores en México

En México se está buscando ampliar las investigaciones en el ámbito de los valores. En la actualidad es obligatorio que desde la primaria se comience con una formación cívica. E

incluso en algunas escuelas desde pre-escolar se comienzan con la enseñanza de valores. La SEP que es la encargada en la actualidad de la educación y da un espacio teórico a los valores aunque parece más preocupada por los contenidos que por los procesos de enseñanza-aprendizaje. Como dice Brown (op. Cit.) lo que importa es el proceso de aprendizaje y parece estar totalmente abandonado en la actualidad, en cambio nos preocupamos por los contenidos temáticos. Con esto no quiero decir que los contenidos no son importantes, sino que todo debería estar plenamente contemplado.

2.2.1. Valores cívicos

Como en todo campo existen varias clasificaciones de un mismo tema, en este caso los valores no son la excepción. Existen valores; morales, estéticos, intelectuales, religiosos, económico, políticos, legales y cívicos.

En México se pretende enseñar valores basados en el tipo de gobierno existente que sería el democrático (García C., op. Cit.; y Solís, op. Cit.). En éste caso la SEP para 2° de secundaria maneja para su plan curricular la enseñanza de diferentes valores. Pero en lo que respecta a los valores cívicos propone explícitamente 8 valores cívicos; tolerancia, solidaridad, justicia, responsabilidad, respeto, igualdad, equidad y libertad y hace énfasis en valores como el pluralismo y la participación. También dentro de los objetivos que plantea la SEP para ese tema se propone hacer mención de la constitución política y su relación con los valores cívicos. Los valores cívicos se basan en la Constitución política y son de carácter laico (SEP, 1999a.)

2.2.1.1. Importancia de la enseñanza de los valores cívicos.

En México, en teoría tenemos un régimen democrático en el cual todos los individuos tienen derechos y obligaciones, pero en la realidad como menciona Parcerisa (op. Cit.) somos una sociedad de masas (individuos sometidos) nuestro sistema educativo la gran mayoría de las veces no nos enseña a pensar por nosotros mismos. Por tal motivo se hace necesaria una educación social y cívica que por un lado modere los excesos de individualismo estimulando la solidaridad y, por otro lado dote a cada hombre de una vigorosa conciencia personal insertándolo firmemente en las comunidades de que forma

parte. La personalización y socialización son aspectos importantes los cuales ayudan a que el individuo logre integrarse a una sociedad (Parcerisa, op. Cit.).

La educación explícita de valores ha estado continuamente presente en la historia del sistema educativo mexicano; como educación moral o como educación cívica (Tapia, op. Cit.). Sin embargo algunos especialistas como Guevara (en Tapia, op. Cit.) mencionan que el estado mexicano no ha puesto suficiente atención en la enseñanza explícita de valores. El currículo no ha asignado ni los materiales, ni prácticas educativas que permita que los alumnos vivan experiencias con respecto a los valores (Tapia, op. Cit.).

Es por ésta razón que se buscan alternativas para la enseñanza de valores. En el siguiente apartado se verán algunos métodos que se recomiendan aplicar dentro del aula de clase.

2.3. Distintos métodos utilizados dentro del aula

Cuando se desea enseñar valores es recomendable que los conocimientos sean adquiridos por medio de explicaciones (teoría) y vivencias (práctica) en la escuela (Pagés, op. Cit.; y Solis, op. Cit.). Aunado a lo anterior Michel (op. Cit.) menciona que los individuos aprenden mejor mediante experiencias: contactos interpersonales, lecturas, reflexiones, relacionando una cosa con otra y que los conocimientos puedan ser aplicados. Algunos métodos propuestos buscan esto y otros se desconectan totalmente y no le dan la oportunidad al alumno de conocer parte de la realidad.

También por medio de la materia de formación cívica y ética se busca que el alumno adquiera ciertas habilidades y capacidades que algunas veces no pueden ser alcanzadas por un solo método empleado. A continuación se verán algunas técnicas propuestos para la enseñanza de valores debido a que esté es el tema a enseñar en la materia de “formación cívica y ética”. Algunas técnicas e incluso materiales son los mismos que se proponen para enseñar los demás temas de la materia de “Formación cívica y ética”.

Anteriormente se hablo un poco acerca de que los valores deberían llevarse tanto dentro como fuera de la escuela. Incluso hay métodos para trabajar fuera de las aulas de clase¹ e

¹ Para conocer técnicas aplicables fuera del aula de clases para la enseñanza del civismo y de los valores se recomienda consultar los siguientes autores: Maillo (1971); Stephenson (op. Cit.), Ling, Burman, Cooper (2001); Finocchio (op. Cit.); Rubio de Contreras y Becerra (1971); Parcerisa (op. Cit.); Ricarti (op. Cit.); y Grass (1997)

incluso con las familias, esto sería ideal y permitiría dar paso a la congruencia entre sus conocimientos teóricos y su vida real (García C., op. Cit.; y Rubio de Contreras, op. Cit.). En este apartado solo mencionaré algunas técnicas de trabajo que pueden desarrollarse dentro de las aulas de clase.

Existen técnicas para trabajar dentro del aula de clase tanto individualmente como grupalmente, aunque no por esto significa que estén en contrapunteo al contrario varios autores proponen combinarlas para hacer más fructífero el aprendizaje. Incluso hay técnicas que pueden ser llevadas a cabo tanto de manera individual como grupalmente.

2.3.1. Técnicas individuales

Comenzaré describiendo las técnicas que pueden trabajarse de manera individual.

a) *Preguntas*. Actividades orientadas a la reflexión personal.

-*De reflexión*. El profesor presenta una serie de preguntas para reflexionar acerca de un tema relacionado con los valores dentro de un contexto determinado; escuela, familia, entorno social, etc. (Stephenson, op. Cit.).

-*Clarificadoras o esclarecedoras*; ¿Por qué piensas así?, ¿Por qué dices eso?, ¿Por qué la lealtad es importante? (Grass, op. Cit.).

b) *Estrategias basadas en la literatura*. Estas estrategias tienen la finalidad de que el alumno reflexione y pueda conectar lo teórico con lo práctico. Se pueden ocupar; novelas, cuentos, poemas, acrónimos, prosa libre, citas, noticias, fábulas, cuentos (Stephenson, op. Cit.).

c) *Videos*. Stephenson (op. Cit.) menciona que las películas pueden engendrar emociones y cambiar actitudes, es factible que los recuerdos de la enseñanza se transformen en parte de la experiencia futura e influyan de éste modo en el desarrollo continuo de las actitudes del individuo (Nordberg, Bradfield y Odell, op. Cit.).

Tanto para los videos como para la literatura se recomienda escoger material en que haya virtudes y vicios, buscando que el alumno los identifique y se sensibilice con respecto al bien y al mal. Luego de seleccionar el material se elabora una guía de reflexión o una discusión (Grass, op. Cit.).

d) *Mapa conceptual*. Se les puede mencionar un conflicto en el cual ellos tienen que dar alternativas y mostrar su posición ante el conflicto. Tomando una decisión, que implica una estimación de valor (Stephenson, op. Cit.).

e) *Ejercicios autobiográficos*. El conocerse a sí mismo es una necesidad de los adolescentes, además puede apoyar y orientar la manera de reforzar su compromiso ético (Grass, op. Cit.).

f) *Estrategias de sensibilización y empatía*. Se busca que el alumno reflexione acerca de su escala de valores actuales y del concepto asociado a las virtudes. Además se busca que aumente su entendimiento sobre lo que significan las virtudes y los valores. Existen diferentes tipos de sensibilización como por ejemplo; clarificación de valores y virtudes, sensibilización para resistir la presión de los pares, sensibilización de lo que es la presión de los medios de comunicación (Grass, op. Cit.). Trillo (op. Cit.) agrega que se puede trabajar para sensibilizar a las personas por ejemplo; llevando a la clase a una persona capaz de desactivar el miedo o rechazo hacía cierto tipo de individuos (negros, gitanos, etc.) y propiciar experiencias positivas en algún terreno (otras razas, ideologías, etc.)

Ahora bien es necesario mencionar que se recomienda después de una de las actividades individuales complementarla con alguna técnica que permita aclarar y concluir acerca del tema. A continuación se describirán brevemente otro tipo de técnicas que son las grupales.

2.3.2. Técnicas grupales

Es importante hacer énfasis en que para la mayoría de las personas que enseñan valores es importante trabajar en pequeños grupos o actividades dirigidas a solucionar problemas, cuya actividad es tomar decisiones en colaboración, esto es en grupo (Stephenson, op. Cit.). El trabajo en equipo fomenta valores como solidaridad, empatía, responsabilidad conjunta, cooperación, respeto, generosidad, etc. Estrategias para el desarrollo de habilidades sociales y autorregulación (auto observación, autocrítica, etc.) Ayuda a construir una sensación de comunidad dentro de la propia clase, mejora el rendimiento de los alumnos más desventurados y mejora su autoestima (Grass, op. Cit.).

El trabajo en equipo puede realizarse por parejas, por grupos de 3 o más personas. Incluso hay proyectos donde se involucra toda una clase completa (Grass, op. Cit.).

Existen infinidad de actividades, dinámicas y trabajos grupales, pero en este apartado solo se abordarán algunas.

a) *Dinámicas de grupo*. Ayudan al desarrollo de la personalidad. Los alumnos dan sus puntos de vista, por lo tanto se individualiza al alumno. En estas se ofrecen situaciones nuevas en las cuales el alumno aprende a cooperar, colaborar y aceptar el orden no como una imposición sino como las reglas del juego (Antunes, op. Cit. y Parcerisa, op. Cit.).

b) *Diálogo*. Es un intercambio y comunicación entre 2 personas de ideas y sentimientos el propósito es indagar y descubrir la verdad tomando en cuenta las diferencias. Hace posible la vida social (Parcerisa, op. Cit. y Stephenson, op. Cit.).

c) *Debate*. Tiene lugar cuando la finalidad de la comunicación es descubrir una verdad o aclarar una cuestión controvertida. Desde el momento en que un asunto interesa a más de una persona puede ser objeto de un debate en grupo. Puede ser improvisado o preparado (Antunes, op. Cit.; Brown, op. Cit.; Finocchio, op. Cit.; Michel, op. Cit.; Parcerisa, op. Cit.; Rubio de Contrer, op. Cit.; SEP 1999a; Stephenson, op. Cit.). Entre sus ventajas obliga al joven a replantearse su estructura de razonamiento para progresar a otra más elevada, fomenta la capacidad de diálogo y desarrolla el pensamiento crítico/lógico (Grass, op. Cit.). Tanto el diálogo como el debate y el role playing², son técnicas que combinan 2 vías de acceso a las actitudes: la vía de lo cognitivo y la de lo conductual.

d) *Dilemas o análisis de caso*. Se da un caso sobre un tema conflictivo en donde los valores se encuentren presentes. Se puede dar al caso un día antes para que ayude a que los alumnos reflexionen. Al día siguiente se lleva a cabo una discusión en grupos pequeños (Grass, op. Cit.). Por medio de la presentación de dilemas el alumno puede experimentar y manejar conflictos, en vez de tomarlo como resolución de conflictos que implica que este puede solucionarse, en tanto que manejo comporta la posibilidad de emplearlo positivamente. Permiten fomentar el razonamiento además de explorar la comunicación verbal y no verbal (Stephenson, op. Cit.).

e) *Coloquio didáctico*. Se establece entre el maestro y un grupo; el grupo no debe de ser menor de 10 ni mayor de 40 para que sea fructífero. El papel del profesor desde el principio hasta el final es activo, pero se diferencia de las explicaciones, en que las intervenciones son más breves para dar paso a la reflexión e intervención de los niños la cual se fomentará

² Se habla del juego de rol también conocido como Role Playing en el capítulo IV.

mediante preguntas. La finalidad del debate, diálogo y coloquio son el promover la reflexión y el raciocinio por parte del niño (Parcerisa, op. Cit.).

f) *Mesa redonda*. Busca la reflexión y la intervención de todos acerca de un tema. El profesor juega el papel de coordinar; da la palabra a los alumnos y al final se busca llegar a una conclusión (SEP, 1999b.).

g) *Seminario*. Puede ser una técnica de dinámica de grupos utilizada en determinados momentos pero también puede ser una estrategia, cuando se convierte en una actividad central de un proyecto socioeducativo. Facilita la reflexión en común, la indagación y la cooperación (Maillo, 1971.).

h) *Lluvia de ideas*. Consiste en que los alumnos aporten sus propios conceptos e ideas acerca del tema (Maillo, op. Cit.).

i) *Juegos*. Existen varios tipos de juego didácticos en el siguiente capítulo se hablará más ampliamente sobre el tema (Finocchio, op. Cit.; Maillo, op. Cit.).

También se pueden ocupar materiales auxiliares como: fotografías, dibujos y canciones (Stephenson, op. Cit.) Guevara (1998a) y Pagés (op. Cit.) sugieren: láminas, periódicos, revistas, noticias, diapositivas de situaciones concretas que los niños y maestros pueden discutir. (Guevara, 1998b; y Pagés, op. Cit.).

CAPITULO III. JUEGO Y EDUCACIÓN.

Es necesario explicar brevemente lo que es el juego ya que la estrategia adaptada pertenece a esta categoría.

3.1. Juego en general

El tema del juego es muy amplio e investigado, pero esto no implica que se tenga una sola concepción, incluso existen varias explicaciones acerca del porqué del juego; aunque ninguna deja plenamente convencidos a la mayoría de los investigadores. En parte esto se debe a lo que menciona Kalverboer (1977, en Moyles, op. Cit.) quien dice que hay varios tipos y calidades de juego. Por tal motivo mencionaré las definiciones y características que concuerden más con el presente trabajo de investigación.

3.1.1. Definición y características.

Se debe tomar en cuenta que no existe consenso para decir que ciertos materiales, acciones o conductas son las que caracterizan la actividad de juego. Incluso el juego tiene características similares con algunas actividades que se realizan en la cultura; como la música, las fiestas, los ritos sagrados, el arte, entre otras (Huizinga, 2000). También se menciona que toda actividad puede realizarse de manera lúdica (Moyles, op. Cit.).

Existen varias definiciones de la palabra juego. Farré (2000) menciona que el juego es una “actividad estructurada que consiste ya sea en el simple ejercicio de las funciones sensorio-motrices, intelectuales y sociales... en la reproducción ficticia de una situación vivida” (p. 210). Es importante resaltar la coincidencia de la mayoría de los autores acerca de que el juego en general ayuda al desarrollo integral del individuo. A esto cabría agregarle que no en todos los juegos existe la posibilidad de poner en práctica todas las funciones del organismo (motricidad, cognición y sociabilidad) esto dependerá del tipo de juego que se esté realizando.

El juego tiene un espacio, éste se caracteriza por rodearse de cierto tipo de magia la cual es creada por los participantes. Este espacio es un mundo de fantasía, que inmiscuye elementos de la vida cotidiana. En los juegos se representa parte del entorno en el que vivimos (roles, fiestas, tradiciones, dramatizaciones, fantasías, etc.), también hace posible realizar todas las ilusiones, deseos y actos; cumpliéndose en la forma en que el niño los

quiere realizar. De hecho el componente de libertad es inseparable del mundo del juego, además el individuo sabe que no va a ser criticada su manera de actuar y a su vez dispone de un margen de error (que en otras actividades no se le permite) (Martínez, op. Cit.; y Ortega, 1997).

Es importante mencionar que lo que influye para que algo se considere como juego o juguete es la actitud, la afectividad, el significado del sujeto, su motivación intrínseca y de que manera se están percibiendo las circunstancias (Martínez, op. Cit.).

Debemos de tener en cuenta que a veces el juego no es totalmente “feliz” o placentero. Martínez op. Cit., menciona que el juego a veces causa tensión, pena o sufrimiento, debido a que en el ámbito lúdico en ocasiones se deben aceptar retos y superar obstáculos. Sin embargo Saegesser (op. Cit.) menciona que en especial los juegos de simulación no causan ninguna tensión. Estos autores no tienen porque estar en pugna, lo que sucede es que en ciertas edades el niño e incluso los adultos pueden llegar a sentir sufrimiento o frustración, lo cual depende de la novedad de la actividad y el poco acercamiento que hallan tenido con ésta. Como menciona Moyles (op. Cit.) una nueva experiencia si no es amenazadora atraerá probablemente primero la atención y luego la exploración para posteriormente tener una actitud de disfrute, pero mientras la explora puede ponerse tenso. También de acuerdo a las edades y cuando los niños se van haciendo mayores tienen nuevas metas y a veces busca el perfeccionamiento de las ejecuciones. Conforme el individuo va creciendo jugar empieza a ser sinónimo de retos personales (Martínez, op. Cit.).

La mayoría de las actividades humanas tienen objetivos, existe una discusión acerca de sí el juego los tiene o no. Pero se puede decir que hay algunos juegos que no tienen objetivos y otros sí los tienen. Si el juego tiene una finalidad está se orienta hacia la voluntad de los participantes, tanto si se trata de un adulto como de un niño, aunque puede carecer de propósito (Garvey, 1985). Moor (1972) menciona que el juego real del niño carece de toda finalidad, pero el juego en el adulto a veces tiene metas.

Ya se mencionaron con anterioridad las características que tiene el juego, pero es importante conocer la clasificación que los diversos autores realizan.

3.1.2. Clasificación del juego de acuerdo a las edades.

Existen distintas posturas que explican el desarrollo del juego desde el punto de vista; socio-emocional, motriz y cognitivo. En este caso se hablará de la clasificación de las teorías que explican el juego desde el punto de vista cognitivo (con mayor énfasis) y socio-emocional.

A medida que los individuos crecen comienzan a tener nuevas metas, habilidades y capacidades, todas sus actividades van cambiando e incluso los significados. El juego no es la excepción. Jugar empieza a tener otras características y nuevos objetivos.

Uno de los autores que explica el juego desde el punto de vista social es, Stanley Hall (en Makarenko, 1999) propone la “teoría de la recapitulación”. Esta teoría afirma que el juego infantil refleja el curso de la evolución desde los homínidos prehistóricos hasta el presente. Lo interesante de este autor no es su definición de juego sino las etapas propuestas que van encaminadas a la socialización del niño y explica cómo poco a poco se integra a una colectividad, mediante la actividad del juego. Las etapas que propone son 3:

-1ra. Etapa. La etapa solitaria evoluciona en un momento y el niño busca compañía y el juego colectivo. Es provechoso que exista un niño mayor el cual organiza las diferentes dinámicas y juegos. Por lo común surge un interés por los juegos al aire libre.

-2da. Etapa. Aquí darle una guía a los niños es más difícil, ya que actúan en un ambiente social más amplio el cual los padres a veces no ven. Aquí el niño actúa como miembro de una sociedad infantil sin disciplinas severas. En esta etapa los padres deben presentar una actitud celosa y permanente en todas las actividades e intereses del niño; el padre debe conocer a los compañeros de juego; lo bueno, lo malo y las carencias.

-3ra. Etapa. En este estadio el niño actúa como parte de una colectividad, no solo como jugador sino como trabajador y estudiante. Sus juegos adquieren formas colectivas con normas. La planeación generalmente no la llevan los padres, sino las organizaciones deportivas.

Piaget, es otro autor que plantea la evolución del juego pero desde el punto de vista cognitivo. Su teoría es conocida como “teoría del desarrollo infantil” y abarca desde el nacimiento hasta la adolescencia. A partir de la adolescencia la inteligencia no cambia en cuanto a su forma, pero si se dan mayor cantidad de saberes y una profundización de la inteligencia ya que se centra en un ámbito profesional determinado. El hecho de conocer

los distintos estadios cognitivos tiene la finalidad de saber si es adecuada una didáctica educativa, en este caso el RPG de mesa para cierta etapa, tomando en cuenta su desarrollo cognitivo y social.

Piaget estudio una gran cantidad de manifestaciones infantiles, entre otras el juego, por la información que podía aportar al desarrollo intelectual general. Jean Piaget demostró como en el proceso de la actividad lúdica se desarrolla la cooperación de los niños en la cual el individuo se considera igual a otros y esto lleva al control mutuo, al logro de la concordancia, es decir; a elaborar y observar normas de comunidad (Petrovski, op. Cit.). También Jean Piaget concibe la conducta de juego como la inclinación hacía la asimilación y acomodación. “La acomodación es el cambio en las estructuras cognitivas para incluir experiencias nuevas, mientras que la asimilación es la incorporación de un objeto o concepto nuevo dentro de estructuras cognitivas ya existentes” (Puente 1998, p. 282). Y el equilibrio es adaptar mi comportamiento mediante las 2 formas de actuación.

Los estadios que propone Piaget en Martínez, op. Cit., respecto al desarrollo intelectual son 4 y junto con ellos se mencionaran los 4 estadios de juego de la teoría de Piaget:

a) Sensoriomotor. Desde el nacimiento hasta los 2 años. Su capacidad se limita a una interacción con el medio basada en la acción. El niño resuelve problemas sencillos en base a manipulaciones y movimientos. Durante ésta se comienza a utilizar la imitación, memoria y pensamiento. Se presenta el *juego sensoriomotor, de ejercicio o práctico*, el cual abarca los primeros años de vida, involucra la repetición simple de diversas acciones para obtener lo que Piaget llama “placer funcional”. En esta etapa no hay reglas y son los juegos muy espontáneos (Berryman, 1994 y Piaget e Inhelder, 1997). El niño va adquiriendo afanosamente el control sobre sus movimientos, aprende a coordinar sus gestos y percepciones con los efectos que puede ocasionar con los mismos. El niño obtiene placer al dominar sus capacidades motoras y experimentar con sus sentidos, además de disfrutar siendo causante de que se repitan los acontecimientos (Garvey, op. Cit.).

b) Preoperacional. De los 2 a los 6 años. Su relación se incrementa con el uso del lenguaje y otras capacidades de tipo simbólico. Responde de manera intuitiva, se centra en sí mismo y en su propio punto de vista debido a su incapacidad para ser objetivo. Inicialmente el pensamiento es mágico y no se basa en la realidad ni en la experiencia. Tiene dificultad para ver el punto de vista de otra persona. Se comienza a tener el *juego simbólico*, el cual se

manifiesta mediante la imitación en ausencia del modelo, el lenguaje, el dibujo y la imagen mental. Todas estas actividades permiten representar la realidad sin limitarse al momento en que se produce el acontecimiento o se encuentra el objeto presente, es una acción representada. Debido al lenguaje y la capacidad simbólica, los niños y niñas acceden a un mundo que se caracteriza por la simulación, la dramatización, imaginación y fantasía. Piaget (en Martínez, op. Cit.) señala esta etapa del juego como el apogeo del juego infantil porque además en esta etapa ya existe el lenguaje que es esencial para la adaptación.

Complementando las ideas de Martínez, (op. Cit.) y Berryman (op. Cit.) menciona que en el *juego simbólico*, se utilizan diferentes símbolos y debido a estos son los logros más importantes del periodo preescolar. El juego del lenguaje es otro aspecto predominante del juego preescolar.

c) Operaciones concretas. De los 6 a los 12 años. Se comienza a conseguir una objetividad en diferentes problemas siempre y cuando los materiales se encuentren presentes y se puedan manipular para la comprobación. Alrededor de los 6 o 7 años comienzan los *juegos con normas o de reglas*. Los juegos que generalmente surgen son con normas establecidas, o pueden ser juegos inventados con normas de creación espontánea, las acciones se diversifican y se incrementa el número de participantes. Los niños a veces consideran que una autoridad más alta que los jugadores mismos determina las normas y por lo tanto son inmodificables (5-10 años), pero después se empieza a entender que las normas se creaban para beneficio de todos y por tal motivo, podían cambiarse por mutuo acuerdo. (Berryman, op. Cit.).

d) Operaciones formales. De los 12 años en adelante. Resuelve problemas de gran complejidad, formulaciones abstractas y sus comprobaciones de las soluciones son exhaustivas, lo que permite soluciones razonadas. El pensamiento es más científico, incluso se pueden comprobar hipótesis. Desarrolla intereses de carácter social e identidad.¹ Por último Piaget (en Martínez, op. Cit.) menciona el *juego de construcción*, en el cual al principio existe un gran simbolismo lúdico, pero posteriormente se construyen verdaderas adaptaciones o soluciones de problemas y creaciones inteligentes.

¹ En cada uno de los estadios se menciona un juego diferente; aunque esto no significa que se dejen de tener juegos de las etapas anteriores.

Este tipo de estadios se presenta en una edad aproximada sin ser tan rígidos en las edades propuestas. Para seleccionar la población a la cual se le aplicaría el RPG se tomó en cuenta la literatura revisada. En este caso me decidí a trabajar con adolescentes quienes tienen habilidades cognitivas de evocación de imágenes, pensamiento abstracto y capacidad de solucionar problemas. Además tienen la capacidad social de aceptar juegos sociales y de reglas. También toman en cuenta las distintas perspectivas, lo que puede facilitar la cooperación en tareas de grupo.

3.1.3. Juego y adolescencia.

El juego cumple distintas funciones de acuerdo a la edad, además de cambiar su significado. La mayoría de los autores revisados coinciden en que la adolescencia inicia aproximadamente entre los 11 o 12 años, aunque puede presentarse un poco antes o después. Se hablará un poco más acerca del juego en el adolescente debido a que esta es la etapa con la cual se trabajará.²

Al comienzo del periodo adolescente los niños no se parecen a los adultos: todavía juegan mucho y simplemente corren, alborotan y hacen travesuras, son espontáneos, inquietos, bulliciosos y explosivos, activos, pero dispersos y a menudo superficiales, inestables en sus intereses y aficiones, en las simpatías y actitudes, se dejan influir fácilmente (Petrovski, op. Cit.).

En la adolescencia se producen necesidades contrarias; por una parte necesita tener su propio espacio por eso gran parte de sus juegos y actividades de ocio pueden transcurrir en solitario, pero a la vez el adolescente necesita de los amigos y los compañeros, lo que le lleva a realizar juegos y actividades recreativas de tipo social (Martínez, op. Cit.). En esta etapa el adolescente necesita sentirse aceptado y está en conflicto por todos los cambios que vive; es aquí en donde el juego puede ser un entorno en el cual tenga la oportunidad de acercarse a los otros, pero sin olvidar que necesita también tener actividades en solitario.

En la adolescencia el individuo ya tiene claro el hecho de que además del juego existen otras actividades las cuales debe cumplir (Martínez, op. Cit.). De esta manera el juego ya no sería lo más importante para el individuo sino que compartirá tiempo con otras actividades más acercadas a la etapa adulta.

² Para obtener información acerca del juego en otras etapas se recomienda consultar la bibliografía.

En juegos de grupo los adolescentes exploran los sentimientos que despiertan a los otros, dejan entrever su interés y buscan información sobre cómo los ven los compañeros. Una situación lúdica bien programada y conducida, ayuda a explorar el campo de la elección vocacional: las fantasías sobre ciertos roles, las expectativas de logro que conllevan, la información de prerequisites asociados a ciertas ocupaciones, etc. (Martínez, op. Cit.).

Empiezan a existir actividades de ocio, entonces ya no solamente está el ámbito lúdico y el escolar. Las actividades de ocio son diversas en las que se hallan implicadas aptitudes, habilidades y sensibilidades personales. Dependiendo de las tendencias personales se llevan a cabo actividades relacionadas con el deporte y la cultura (literatura, música.) También son atractivas las actividades que tienen la finalidad de conocer, comprender, opinar y evaluar a otras personas y a sí mismo (Martínez, op. Cit.). Los individuos somos por naturaleza sociales además siempre buscamos el conocimiento (el adolescente no es la excepción) es bueno que tenga tareas en las cuales pueda convivir con los otros y por medio de estas actividades tenga la oportunidad de; conocerse, conocer a los otros y sus distintos puntos de vista. El juego puede ser una buena alternativa.

Es importante tomar en cuenta que el niño o el adolescente encuentren una novedad en las situaciones, porque ante situaciones demasiado conocidas es muy bajo el grado de interés lo cual limita a que se produzca el juego (Martínez, op. Cit.; y Saegesser, op. Cit.). Este es otro motivo por el cual el Role Playing Game de mesa puede ser una buena alternativa educativa ya que es una estrategia novedosa.

El adolescente siente una satisfacción de ser un agente causal para modificar determinados aspectos del medio y tiene la necesidad de demostrarse a sí mismo la capacidad de controlar y/o modificar las circunstancias. En el RPG el individuo cambia las situaciones. También el adolescente siente un gran placer al manipular y organizar el entorno de forma que permita la realización de determinados experimentos para confirmar su hipótesis (Saegesser, op. Cit.). El RPG es una buena alternativa para que el adolescente lo pueda hacer.

3.2. El juego en la educación

Es cierto que situaciones que no son de juego pueden proporcionar algunas experiencias, pero éstas suelen basarse en un mayor formalismo y en una menor facilidad para que las personas se expresen por sí mismas y manifiesten sus propias cualidades (Moyles, op. Cit.). En cambio el juego proporciona un clima especial para que se produzca un aprendizaje. (Martínez, op. Cit.).

El juego es despreciado en parte porque desgraciadamente se tiene la falsa creencia de que juego y trabajo están en polos diferentes (Gandulfo de Granato, Taulamet de Rotelli y Lafont, op. Cit.; Saegesser, op. Cit.). Esto origina que los padres se sientan defraudados si se comienza a usar el juego dentro de la escuela, porque a las instituciones educativas se va a aprender y no a jugar (Moyles, op. Cit.) por lo tanto es de suma importancia desmentir esta creencia.

En una orientación pedagógica tradicional, el juego se utiliza como un descanso en la ardua tarea que supone el proceso de adquisición del conocimiento. Pero el juego es una herramienta fundamental en la niñez y, por qué no decirlo, también puede ser importante en la adolescencia, sólo se necesita encontrar un juego didáctico que vaya de acuerdo a la edad con la que se trabaja.

El juego está considerado como un recurso pedagógico natural, desde la antigüedad y en todas las épocas se ha confirmado su valor educativo. Martínez (op. Cit.) nos da un breve recorrido por ciertos períodos históricos aunque el valor concedido varía en las etapas. Por ejemplo en los escritos de los griegos; de Aristóteles y Platón se concede una gran importancia al juego y se reconocen sus virtudes educativas. En la primera época del cristianismo algunos pensadores reconocen el valor del juguete como material instruccional. Lo mismo ocurre a lo largo de la edad media e incluso hasta el renacimiento en el que Erasmo o Rabelais, recomiendan sin reserva alguna que el alumno aprenda jugando.

A partir del S. XVI, algunos filósofos preocupados por la educación recomiendan el uso del juego y de los juguetes en la educación infantil. Existen varios defensores del juego, por ejemplo Locke y Rousseau; ilustres pedagogos de la edad moderna. Posteriormente a lo largo de los siglos XVIII y XIX, los importantes pedagogos impulsaron el movimiento de la pedagogía activa, la escolarización obligatoria y la educación especial. También se

comenzó a defender la educación basada en situaciones lúdicas y con la utilización de un material educativo motivador y adaptado al niño.

Como se puede ver el juego ha sido valorado en la pedagogía e incluso en la educación especial. Es necesario aclarar que no es lo mismo el juego en el marco familiar y en otras situaciones extraescolares que el juego didáctico. Por ejemplo, en la educación formal el juego tiene objetivos y uno de ellos es conseguir los conocimientos marcados por el currículo. También el papel del adulto es fundamental pues debe pensar bien en los materiales a utilizar, la cantidad de tiempo que va a emplear y el lugar, todo debe ser cuidadosamente planeado (Martínez, op. Cit.). Si se quiere utilizar un juego para el aprendizaje escolar éste debe estar bien planificado y permitir cierta libertad a los alumnos (Gandulfo de Granato, op. Cit.). Un juego adecuadamente dirigido asegura al niño un aprendizaje a partir de un estado actual de conocimientos y destrezas (Moyles, op. Cit.). Desde la perspectiva de los autores que han trabajado con los juegos de una manera metódica; bien diseñada y estructurada mencionan haber obtenidos buenos resultados, pero la mayoría de los autores trabajan con niños pre-escolares y de primaria. La gran mayoría de los autores revisados se centran más en el juego infantil y olvidan que el ser humano necesita y puede jugar en cualquier etapa de su vida.

3.2.1. El papel del profesor

Si tomamos en cuenta que el juego es una didáctica diferente también el papel del profesor tiene que ser distinto. Como dice Cañas (op. Cit.) debe cambiar la vieja idea de que los profesores son los únicos con la capacidad de enseñar. Al aplicar una estrategia didáctica lúdica el profesor debe mantener actitudes como la flexibilidad, sensibilidad, tiene que ser dinámico y mantener estas características desde el comienzo hasta que concluya con la evaluación.

Algunos de los autores revisados le ponen distintos títulos al tipo de profesor que utiliza las dinámicas de grupo y los juegos didácticos lo llaman; coordinador, supervisor, animador, facilitador o dinamizador. Pero desde mi punto de vista todos encaminan al alumno para que tenga una dirección, al mismo tiempo que se promueve la libertad de expresión y experimentación.

Por otra parte es necesario mencionar que existen diferentes tipos de participación del profesor en actividades lúdicas pedagógicas, 2 de ellas son; las intervenciones desde afuera y las intervenciones desde adentro. Por ejemplo cuando el profesor no se encuentra totalmente inmiscuido en el proceso de juego (no se encuentra jugando directamente y ve el proceso desde afuera), las intervenciones consistirían en comentarios de diferentes tipos: preguntas, sugerencias, indicaciones sobre los pasos a seguir, consejos y aclaraciones. Si se trata de un juego de rol en el cual el alumno ha cambiado su identidad y su nombre no coincide con el de la vida real, el adulto se dirige al niño usando el nombre simulado (Martínez, op. Cit.).

En tanto que las intervenciones desde adentro o directas se presentan cuando el adulto participa en el juego y desempeña un rol. Desde adentro puede dirigir la actuación de los niños para que consigan realizar las diferentes conductas implicadas en el juego sociodramático. El adulto puede hacer demostraciones mediante su propia forma de actuación y comunicación. También trata de ampliar la participación de los integrantes del grupo por medio de preguntas y haciendo que las intervenciones se prolonguen (Martínez, op. Cit.).

Dentro de la estrategia de enseñanza propuesta en este trabajo se busca mezclar ambos tipos de intervención en el juego. Es necesario que el mismo maestro tenga experiencias anteriores con el respectivo tipo de juego que aplicará es decir; aprender a través de la propia experiencia, ya sea en el marco profesional o en el privado; con amigos y compañeros (Coburn, op. Cit.).

Por último es necesario mencionar lo que Antunes (op. Cit.) comenta acerca de que debe existir un dúo: alumno-profesor. Y no una competencia de quién tiene el conocimiento, sino complementarse.

3.2.2. Teorías pedagógicas y psicológicas que explican el juego.

Existen distintas teorías con las cuales pueden explicarse los beneficios del juego en el ámbito educativo o incluso apoyarlo de manera indirecta con su explicación acerca de su concepto de aprendizaje. Se mencionarán algunas posturas a favor de que el individuo sea parte fundamental de su aprendizaje, por lo tanto debe tener un papel activo y no pasivo.

Un autor con el cual me encuentro más de acuerdo en su explicación acerca del juego es Karl Groos, psicólogo alemán quién propone la *teoría biológica del juego*. Groos considera como actividad de juego en los niños al comportamiento imitativo; el cual ayudará a prepararlos para las actividades propias de la edad adulta, es un pre-ejercicio en el cual el individuo va desarrollando sus habilidades (Fingermann, 1970; Garvey, op. Cit.; y Martínez, op. Cit.; Moor, 1972; y Ortega, op. Cit.). Esta postura justificaría la actividad del juego, ya que éste nos daría la oportunidad de aprender comportamientos útiles, además de poder practicar y experimentar distintas maneras de actuar. Como lo menciona Coburn (op. Cit.); Moyles (op. Cit.); y Saegesser (op. Cit.) basándose en la *teoría de ensayo y error*, uno de los rasgos principales del aprendizaje a través del juego debe ser la oportunidad de aprender, sin sentirse amenazados si llegaran a existir equivocaciones, ya que es un juego y se puede dar marcha atrás (Ortega, op. Cit.). Es un ambiente protegido y cordial en el que se puede dar la oportunidad de experimentar.

Otra de las teorías que apoyan el juego es la *teoría constructivista*, en esta perspectiva el profesor pretende cambiar los esquemas de pensamiento de sus alumnos de forma no traumática, (incluso placentera y adecuar los modos de enseñar a sus modos de aprender y sus intereses) (Ortega, op. Cit.). Chadwick (op. Cit.) agrega que en esta postura se busca estimular y aceptar la autonomía, curiosidad e iniciativa de los alumnos, preguntar acerca de la comprensión, estimular a que exista un diálogo con el profesor y entre compañeros. Carretero (op. Cit.) por su parte menciona que puede haber 3 tipos de constructivismo, pero todos llegan al mismo punto que es la actividad continua del alumno:

1) *El aprendizaje es una actividad solitaria*. Se encuentra la visión de Piaget, Ausbel y la psicología cognitiva. Se basa en la idea de un individuo que aprende al margen de su contexto social. Se le concede un papel a la cultura y a la interacción social, pero no se especifica cómo interactúa con el desarrollo cognitivo y el aprendizaje.

2) *Con amigos se aprende mejor*. Esta posición puede considerarse el punto medio entre las aportaciones piagetianas, cognitivas y vygotskianas. En este enfoque se estudia el efecto de la interacción y el contexto social sobre el mecanismo de cambio y aprendizaje individual.

3) *Sin amigos no se puede aprender*. Esta sería la posición vygotskiana, que sostiene que el conocimiento no es un producto individual sino social. Así pues cuando el alumno está

adquiriendo información, lo que está en juego es un proceso de negociación de contenidos establecidos arbitrariamente por la sociedad, el énfasis se pone en el intercambio social.

Vygotsky por su parte en su *teoría sociocognitiva* menciona que el juego es una alternativa en la cual se aplica el concepto de desarrollo próximo, de esta manera se parte de los conocimientos de niño y lo que puede hacer para complejizar el grado de la tarea siendo alentado y ayudado por el adulto (Ortega, op. Cit.).

Tanto en la postura de Piaget, como en la de Vygotsky, no se descarta el papel del adulto o profesor para el aprendizaje, es sólo que éste es una persona que servirá de ayuda al individuo para que pueda aprender. Otro punto de coincidencia es el papel otorgado a la interacción social y el juego. Por ejemplo el RPG es un juego donde participa un grupo de personas.

2.2.3. Ventajas de los juegos en la educación.

Toda actividad que el individuo realiza tiene repercusiones en el individuo, el juego no es la excepción y ayuda al desarrollo integral del individuo. Desde la infancia y hasta la adolescencia el juego va teniendo efectos en aspectos motores, cognitivos, emocionales, comunicativos, de relaciones sociales, comprensión y raciocinio, y viceversa, los cambios en los individuos modifican la actividad lúdica (Ortega, op. Cit.).

A continuación se enlistarán algunas ventajas de los juegos en el ámbito pedagógico:

- El juego es una actividad que dispara el desarrollo de todos los sentidos (vista, olfato, tacto y audición), además es un medio para activar la expresión (Gandulfo de Granato, op. Cit.).
- Se construyen conocimientos nuevos, se afirman conocimientos y se rectifican errores conceptuales de forma sencilla y protegida. De esta manera se practican habilidades y capacidades que posteriormente le demandará la sociedad (Martínez, op. Cit.; y Ortiz, op. Cit.).
- Ayuda a preparar a una persona para darse cuenta de las oportunidades que se le presentan para resolver un problema o conflicto planteado de modo organizado, flexible (Rogoff, 1993 y Errázuriz, 1990). También puede promover el pensamiento divergente lo que traería como consecuencia soluciones poco convencionales y creativas (Gandulfo de Granato, op. Cit. y Moyles, op. Cit.).

- Las capacidades y habilidades puestas en práctica mediante el juego con el tiempo son acrecentadas.

-Le proporciona al niño el componente motivacional (trata de ser placentero y de gozo) necesario para aprender algún contenido curricular. Los conocimientos que se adquieren en los espacios lúdicos se inscriben duraderamente por la carga afectiva que los rodea. Sus emociones harán que sus experiencias adquieran un significado particular (Errázuriz, op. Cit.; Gandulfo de Granato, op. Cit. y Moyles, op. Cit.). Lo anterior es apoyado por la postura de aprendizaje significativo y por Michel (op. Cit.) quien propone un aprendizaje con todos los sentidos (claro que esto es un resumen frugal de su teoría.)

-El niño va conociendo y entendiendo el entorno en el que vive, hasta llegar al punto en el cual ya no solo imita los papeles de los adultos (Makarenko, op. Cit.). También se conoce él mismo, y por lo tanto como menciona George Herbert Mead, conformar su auto-concepto, el cual toma en cuenta las perspectivas de otra gente (Coburn, op. Cit.).

-Ayuda a la socialización del individuo. Es importante fomentar los grupos de trabajo por ser un conjunto de individuos que interactúan entre sí compartiendo la realización de una tarea. Los espacios de aprendizaje en grupo con técnicas lúdicas pueden ser una alternativa para que los docentes ayuden a los alumnos a adquirir datos de la realidad, desarrollar sus capacidades de adaptación y promover valores. Los juegos se convierten en escenarios en los cuales se aprende de forma relajada y agradable los valores morales (Coburn, op. Cit.; Gandulfo de Granato, op. Cit.; Ortega, op. Cit. y Ramírez, op. Cit.). Moyles (op. Cit.) apoya lo anterior y menciona que el juego ayuda al desenvolvimiento de muchos de los intangibles como por ejemplo: actitudes, motivaciones, perseverancia, concentración, cooperación, reflexión, autonomía y complacencia en aprender.

Tomando en cuenta lo anterior, ¿no sería una buena idea guiar al niño en la escuela por el camino del juego?, para que aprenda de una manera más divertida, se le de la oportunidad de pensar por sí mismo, pueda tomar decisiones y logre encontrar una aplicación en su vida. Porque no se apoya la postura en la cual el profesor en vez de tomar el papel de omnipotente logre ser un vehículo para guiar y ayudar al aprendizaje de los adolescentes.

CAPITULO IV. JUEGO DE ROL Y EDUCACIÓN.

4.1. Juego de rol

Antes de iniciar este capítulo es importante mencionar que este es uno de los ejes principales del trabajo, debido a la explicación del RPG (Role Playing Game.) El RPG ha sido utilizado anteriormente en el trabajo de Cortés y Sánchez (op. Cit.) para la enseñanza de la historia prehispánica de México. Antes de comenzar con el método es necesario conocer de manera resumida algunos conceptos generales y antecedentes que nos ayudarán a entender un poco mejor lo que es el RPG y sus orígenes.

4.1.1. Definición de juego rol.

El punto en común del juego de rol en todas las áreas es la representación de una situación, en la cual las personas serán participantes activos de esta actividad actuando como personajes de una situación figurada.

El juego de rol como todo lo que nos rodea tiene su historia, y para poder llegar a la propuesta que es la adaptación del sistema de Role Playing Game es necesario, conocer los antecedentes que tuvo.

4.1.2. Antecedentes del juego de rol.

Las palabras juego de rol están vinculadas en sus inicios a contextos relacionados con la psicología, en sus diversas disciplinas: evolutiva, clínica y pedagógica. El término juego de rol, es manejado por los psicólogos evolutivos del siglo XX, Gessell, Piaget, Vygotsky, Venguer y otros para describir la interacción entre el sujeto y el entorno (Enríquez, op. Cit.).

El juego de rol o role-playing tiene sus orígenes en el psicodrama el cual fue aplicado en psicología clínica por Jacob Levy Moreno, medico psiquiatra y sociólogo de origen Austriaco (Enríquez, op. Cit.). Pero ¿cuál es la fuente de inspiración de Moreno para crear el psicodrama?. Como casi todas las veces los descubrimientos surgen por casualidad y es en Viena, Austria por el año de 1921 cuando Moreno pone en marcha el *teatro de la improvisación*; el cual es una especie de representación abierta en donde los espectadores pueden participar. Posteriormente en 1923 una joven llamada Bárbara, en una de las sesiones de teatro de la improvisación se encuentra transformada por la acción catártica del

papel que representa (una prostituta asesinada y con lo interpretado mejora sus relaciones conyugales.) Esto será el punto de partida del *teatro terapéutico* y de ahí surgirá el psicodrama. El psicodrama fue practicado sobre todo en E.U. desde 1925 (Schutzenberger, 1979.) Enríquez agrega que es hasta 1932, cuando surge el psicodrama como terapia grupal o psicoterapia profunda de grupo. Utiliza éste método para crear insight y mediante las representaciones dramáticas logra sacar a flote el conflicto.

Como es de esperarse, comienza a propagarse el psicodrama a otros países. En 1941 empieza a expandirse la aplicación del teatro terapéutico en el hospital general de St. Elisabeth. En 1942 comienza a existir un desarrollo mundial de los métodos terapéuticos psicodramaticos (Schutzenberger, op. Cit.). Hacia los años 50 Kurt Levin y sus seguidores, llevan éste método terapéutico al plano social, pedagógico y sociolaboral (Enríquez, op. Cit.).

En 1964 surge el primer congreso internacional de psicodrama en París organizado por J. L. Moreno, Zerka Moreno y Anne Ancelin Schützenberger. En la actualidad los congresos internacionales de psicodrama se llevan a cabo en Europa, América Latina, Japón, etc., e incluso existen diversas escuelas y asociaciones para difundir el psicodrama (Schutzenberger, op. Cit.).

No es posible hacer una afirmación acerca de que los juegos de rol aplicados en ámbitos como la psicología y pedagogía sean los antecedentes del RPG con finalidad netamente lúdica. A pesar de que esto el RPG surge posteriormente y tiene muchos puntos de coincidencia con el psicodrama terapéutico.

La historia del RPG tiene sus inicios según Ibáñez (1992) a mitad de los años 60 y principio de los años 70. En este periodo se comenzaron a gestar cambios en la forma de pensar de la juventud, rechazando las distracciones de carácter pasivo y buscando otras de carácter activo. Entre las propuestas se encontraba el teatro interactivo en el cual el espectador era participante activo. Desde mi punto de vista el teatro de la improvisación pudo haber sido un antecedente del teatro interactivo, pues tienen en común la participación improvisada del espectador. Simultáneamente en E.U. se estaba desarrollando entre los actores un método de interpretación de roles, en donde los actores se adentraban y asumían la psicología del personaje (Cortes y Sánchez, op. Cit.). Lo cual tiene gran similitud con el psicodrama ya que se asignan papeles para representar.

Casi a la par del teatro interactivo comienza a surgir el inicio del RPG. Enríquez, nos proporciona información acerca de los antecedentes del RPG y menciona que a finales de los 60 nace en Australia un juego llamado Dungeon el cual consiste en recorrer un mapa de subterráneos plagados de habitaciones en las cuales se encuentran monstruos, tesoros, etc. Tiempo después aparece una nueva versión basada en los libros de J.R.R. Tolkien, quien describe razas mitológicas como: hobbits, elfos, enanos, etc. Se retoman estas figuras mitológicas y se crea el juego Dragon. Ambos juegos tenían en común el uso de un tablero.

Poco después en E.U. aparece en 1969 un joven zapatero de Wisconsin (E.U.), Gary Gigax amante de la literatura fantástica de Tolkien. Gary publica un reglamento de juego de guerra y crea pequeñas figuras para la simulación de batallas en las cuales intervienen las criaturas de la mitología tolkieniana. Su sistema de combate se basa en la utilización de dados (elemento nuevo y fundamental en el RPG) no solo de 6 caras sino de 4, 6, 8, 12 y 20 caras, lo cual le daba cierto nivel de azar al juego. El juego fue llamado Chainmail (cota de malla.)

Posteriormente un amigo suyo, Dave Ameson,¹ también aficionado a la literatura fantástica y los juegos de guerra con figuras, desarrolla el esquema de un juego de exploración de subterráneos, basada en Dungeon y en Dragon, solo que en este juego se integra un nuevo elemento; un arbitro o director y a medida que los personajes avanzaban, ellos veían las salas o personajes a los que se enfrentarían. En un principio la finalidad era combatir y desarrollar peleas.

Más tarde Gary Gigax y Dave Ameson transforman el objetivo del juego, en lugar de combatir y competir entre los jugadores (típico de los juego de guerra) se crea un sistema en el cual los participantes tienen que colaborar para conseguir un propósito en común: sobrevivir, venciendo a los enemigos. Otra característica es que el tablero desaparece. Gary Gigax y Dave Ameson bautizan al nuevo juego Dungeons & Dragons y al Sistema Role Playing Game.

Enríquez, menciona que con el tiempo se fueron modificando progresivamente las versiones del Role Playing Game y habla de 4 momentos:

¹ Existe una diferencia entre el apellido de Dave, en la tesis de Cortés y Sánchez se cita como Arneson, mientras que en el artículo de Enriquez (op. Cit.) su apellido es Ameson.

-Juegos de Rol de Primera generación (1974-1978.) Nace en 1974, con Dungeons & Dragons. Se encuentran los personajes divididos en clases, pero serán prácticamente iguales, tendrán los mismos objetivos y sabrán hacer más o menos las mismas cosas. Las aventuras suelen ser de carácter maniqueísta (admite 2 principios creadores uno para el bien y otro para el mal.) La mayor parte de la primera generación contempla juegos con temática medieval fantástica, más o menos basada en la fantasía heroica y la obra de Tolkien. Los títulos más representativos son: Dungeons & Dragons, Chivalry & Sorcery, Tunnels & Trolls, etc.

-Segunda generación aparece entre 1978-1983. La principal característica de éstos es el uso de competencias (habilidades o pericias), las cuales ayudan a personalizar más a los personajes. Se intenta dejar lo menos posible las soluciones al factor azar, por este motivo surgen una gran cantidad de reglas. Algunos títulos de éste periodo son: Runequest, Cthulhu, El Señor de los Anillos, Bushido y Stormbringer.

-Tercera generación. (1983- 1987.) Esta etapa esta marcada por la publicación de James Bond 007, su novedad es que todas las situaciones difíciles son resueltas mediante una tabla de dificultad. Existe una mayor libertad de acción ya que no hay tantas reglas. Ejemplos de estos juegos son: James Bond, Paranoia, Marvel Superhéroes y Malefices.

-Cuarta generación (1987-a la fecha.) Se comienzan a limitar al máximo la creación de personajes, para ahorrar tiempo. El sistema de juego se simplifica simultáneamente. El árbitro requiere cierta capacidad de improvisación. Estos juegos tienen cierta similitud con los de 1ra. generación, respecto a que los personajes se encuentran más o menos estereotipados y divididos por clases. Algunos títulos son: Star Wars, Cazafantasmas, Príncipe Valiente, TORG, entre otros.

Enríquez (op. Cit.) menciona que algunos autores añaden una quinta clasificación en la cual entran los juegos europeos, con bases un poco más intelectuales lo cual permite una mejor interpretación del personaje.

4.1.3. Aplicaciones del juego de rol o role playing.

El role playing se utiliza en vertientes muy diversas; a continuación se hablará de algunos campos de aplicación.

4.1.3.1. El juego de rol o role playing como terapia².

Se proponen 3 escuelas principalmente; el psicodrama clásico americano a cargo de Moreno (el cual se explicará por ser el iniciador del psicodrama y de éste parten las posteriores escuelas), el psicodrama analítico francés o psicoterapia dramática de grupo sus principales representantes son Serge Lebovici, Didier Anzieu, Daniel Widlöcher, Michel Soulé y por último el psicodrama triádico o centrado en el grupo a cargo de Schutzenberger quien mezcla ideas de S. Freud, K. Lewin y J.L. Moreno (Schutzenberger, op. Cit.).

Schutzenberger, nos da un panorama de lo que es el psicodrama clásico. Puede ser una terapia breve, de duración media o de duración larga, dependiendo de las necesidades de cada persona. Es una psicoterapia de grupo en profundidad, cuando se trata de psicodrama constante. Todas las técnicas del psicodrama tienen en común que la escena permite a varias personas participar emocionalmente en lo que pasa. Respecto al número de pacientes se recomienda que para adultos se trabaje con grupos de 8 hasta 15 personas. Y cuando se trabaja con niños se sugiere que el grupo se conforme de 4 hasta 8 individuos. Las sesiones duran entre hora y media y tres horas.

El psicodrama no tiene restricciones respecto al tipo de acción o representaciones a trabajar, se puede trabajar con cualquier clase de clientes. Se puede ocupar para problemas individuales, grupales, familiares, para lo normal y patológico, lo adulto e infantil, es decir no se requiere tener ciertas características para poder ser cliente de un psicodramatista.

El psicodrama se hace en el grupo, por el grupo y con el grupo (aunque se puede llevar a cabo de manera individual.) Para ello la acción terapéutica y pedagógica se refuerza por la acción del grupo, por los ecos que la vivencia hablada y representada en el grupo.

El psicodrama clásico o representación de papel moreniano utiliza fundamentalmente 5 instrumentos:

- el psicodramatista (director de escena y terapeuta),
- el equipo de los ego-auxiliares o asistentes del terapeuta.
- el protagonista (actor principal, sujeto o paciente),
- la escena (escenario o plató),

² A menos que se especifique, se utilizará la palabra psicodrama para designar el role playing dentro del ámbito terapéutico. Debido a que Moreno en Schutzenberger, (op. Cit.) utiliza con frecuencia el término psicodrama para abarcar la representación de los métodos de acción: role playing, sociodrama y sociometría.

-el auditorio o público, (miembros de grupo que servirán de eco al protagonista y resonadores) y además las técnicas (según Moreno habría 350 técnicas de psicodrama y de role playing.)

En el psicodrama se puede representar; lo simbólico, lo real, lo imaginario, el pasado, presente, futuro, con cualquier tema, pero todo se debe representar como verdadero. Se representa lo posible, lo imposible, lo real o imaginario. Se puede representar el psicodrama a nivel de la comedia o nivel de tragedia. Se actúa sin traje, sin accesorios, a menudo sin escenario.

Moreno, propone 3 fases en el desarrollo de una sesión de role playing o de psicodrama:

1. La puesta a punto del grupo (warming up.)
2. La representación del protagonista (the acting.)
3. La vuelta al grupo (ecos, comentarios, críticas, participación de sentimientos (feed-back y sharing.)

Con frecuencia se distingue el psicodrama terapéutico, el pedagógico y el diagnóstico o de exploración:

-El psicodrama terapéutico. Ayuda a tomar conciencia de los traumatismos pasados, se lleva a cabo una catarsis, y también se da una reeducación de los roles desempeñados.

-El psicodrama de exploración o de diagnóstico. Permite explorar rápidamente los problemas.

-El psicodrama pedagógico o de formación. Prepara a los individuos para enfrentar situaciones nuevas y difíciles.

El psicodrama es siempre terapéutico y nunca solamente diagnóstico o pedagógico. La toma de conciencia y la reeducación (cambio de actitudes, juicios, sentimientos y pensamientos) forman parte tanto de la terapia como de la pedagogía. Explorar es comprender, y sentir y comprender es con frecuencia cambiar.

El psicodrama no es una panacea, es necesario trabajar hasta llegar al fin de los problemas, además de un reentrenamiento y un aprendizaje de roles en situaciones protegidas, para aprender a ser de otra manera.

Para que quede un poco más claro se pondrá un ejemplo de psicodrama. Todo comienza cuando el protagonista describe una situación que le causa conflicto (pasada, presente o futura) en la que se incluye un antagonista. El protagonista elige un ego-auxiliar que haga el

papel de antagonista. El psicodramatista pondrá en escena la situación y se auxiliará de otros ego-auxiliares para representar los roles necesarios en la acción. El protagonista describe todo de manera breve; el tiempo, lugares, circunstancias. Se trabaja sobre un plan delimitado que será precisado en y por la acción. En esta puesta en escena se puede realizar cambio de roles; para permitir al protagonista ver y vivenciar lo que puede o podría sentir el otro, lo cual le permite tener una visión más completa y con frecuencia distinta de la situación.

4.1.3.2. El juego de rol en la educación

En *educación*. El role playing tiene un objetivo más pedagógico que terapéutico. Esta estrategia permite al sujeto aprende por medio de una situación más vívida (palabra, gestos e incluso movimientos) y no una situación escolar común (estática, en donde debe permanecer sentada, usando; libro-papel-lápiz.)

Complementando tanto la información de Grass (op. Cit.) como la de Stephenson (op. Cit.) acerca de los pasos a seguir para un role-playing, éstos serían:

1. Seleccionar a los actores para la dramatización. De preferencia que sean voluntarios.
2. Se prepara a la audiencia. Hay que enfatizar la importancia de escuchar atentamente sin hacer comentarios ni ironías. Aquí se pueden mencionar los argumentos y la problemática a representar por medio de los roles en el rol playing.
3. Se suspende la actuación cuando parezca que se ha alcanzado una conclusión.
4. Discusión o debate. Se lleva a cabo al final de la simulación.

La evaluación se basa en el juego realizado en clase, la discusión o debate posterior; en la observación de su interacción durante la simulación y en la consideración de sus conocimientos acerca del proceso de tomar decisiones. Observar la conducta de manera individual y grupal ayuda a evaluar. Los debates o discusión tienen la finalidad de estimular la formulación de opiniones por parte de los estudiantes y capacitarlos para fundamentar sus opiniones y hasta reflexionar en qué medida sus acciones afectan a los demás (Stephenson, op. Cit.).

Es de las etapas o pasos anteriores de donde se generó la propuesta basada en el RPG. Además también hay autores que aunque no hablan directamente de las etapas del juego de rol si hablan de las fases de los juegos didácticos y coinciden con los periodos de los juegos

de rol; por ejemplo Coburn (op. Cit.) plantea 3 períodos; preparación-juego-reflexión. Por último cabe mencionar lo que Finocchio (op. Cit.) dice de la enseñanza, la cual debe proponer reiteradas y variadas oportunidades a los alumnos para reformular, o confirmar el conjunto de ideas que poseen y las fases cumplirían esta función.

El role playing permite recrear o imaginar situaciones de manera vívida y dar en clase a las palabras este sentido vivo. Es una situación lúdica y de intercambio, en que las palabras adquieren sentido y se inscriben tanto en la memoria como en el gesto y la acción, de esta manera el lenguaje se hace global. Es más fácil que logremos aprender algo que en ese momento tiene utilidad para nosotros que algo sin ninguna relación con nuestros contextos.

El role playing se puede utilizar en varias materias escolares o para el aprendizaje de ciertos conocimientos. Este es el caso de la enseñanza de las *lenguas extranjeras*. El profesor propone a sus alumnos la representación de un sketch o situación; es un juego de entrenamiento (teatro improvisado) en el cual las personas se van divirtiendo e incluso llega un momento en el cual se olvidan de que no saben.

El juego de rol también se ha utilizado para la enseñanza de *gramática*: un niño puede ser un verbo, adjetivo, inclinarse o declinarse, ir a buscar una “s”.

Para la enseñanza de la *geografía* se puede ilustrar la lección por medio de role playing. Cada uno de los niños asume un rol y representa diferentes aspectos de la naturaleza; los alumnos podrán escoger actuar como alguno de los fenómenos naturales; río, sol, montaña, etc., dependiendo del tema. Una lección sobre los volcanes permitirá moverse mucho, reír, etc., debido a su actividad.

Para enseñar *historia* se puede representar una batalla, lo cual conlleva a disfrazarse (trajes de papel), conocer costumbres y hábitos de una época, inventar los diálogos de un tratado de paz o a las transacciones de un matrimonio principesco. Si se aprenden términos, fechas y lecciones por medio de esta estrategia es más difícil que se nos olviden, ya que la imaginación y espontaneidad creadora se encuentran presentes en todo momento.

Claro está que a la historia y a todos los contenidos escolares se les tiene que tratar con cuidado, para no distorsionar la información. Por tal motivo es necesario tomar en cuenta los objetivos planteados en los planes de estudio y por supuesto los contenidos, pero siempre tratando de vincularlos con la vida de los alumnos.

Otra de las aplicaciones del juego de rol dentro de la escuela es la de vencer las ideas erróneas de los alumnos acerca de que es imposible comprender y aprender. También el role playing, ayuda a entrenar los sentimientos de los otros, en sus problemas, en su forma de ver la vida, etc. (Trillo, op. Cit.). Ayuda a consolidar los valores, actitudes y creencias dándonos cuenta de nuestra posición hacia los mismos. El juego de roles, permite colocarse en el lugar de los demás y estimular la empatía y la tolerancia. Los estudiantes pueden transferir estas habilidades al ámbito de la vida real (Stephenson, op. Cit.).

Los juegos de rol también sirven para la interacción entre individuo y pueden ser una buena herramienta para reflexionar. Asimismo los juegos de rol se considera como posibilidad para mejorar la capacidad de acción (acción social) y sirve como posibilidad de entrenamiento para capacidades y habilidades específicas por ejemplo la comunicación y socialización (Boggino, op. Cit. y Coburn, op. Cit.).

4.1.3.3. Otras aplicaciones del rol playing

Además de la utilización del juego de rol en la psicología, también se ocupa en otros campos, esto es debido a que por medio del mismo se pueden repetir las situaciones varias veces, ensayar las posibles estrategias de afrontamiento y, aprender a ver las trampas y dificultades para superarlas. Todo lo anterior lo vive y aprende el sujeto en un entorno seguro, sin hacerse daño en el mundo real.

Schutzenberger (op. Cit.)y Ricarti (1999) menciona otros usos del juego de rol:

- Dentro de la *industria*. Se puede utilizar en las empresas en el área de; selección de personal, y capacitación.
- En *reeducción y readaptación*. Se ha utilizado para sordos y sordomudos, a los cuales se les entrena para formarse y responder a los demás por medio de la interpretación de las vibraciones, con vista a afirmar sus contactos con los demás. La representación consiste en entenderse por medio de un intercambio de miradas cómplices dos a dos, y después cambiar de lugar .
- Los juegos de rol como *actividad de esparcimiento*. Los juegos de rol también encuentran una aplicación lúdica. Todos los juegos considerados de rol tienen como características en común el asumir un papel asignado. En el juego de roles la situación no

está estructurada de principio, sino que a partir de una circunstancia imaginaria los participantes actúan como personajes (Saegesser, op. Cit.).

Tanto Saegesser (op. Cit.) como Ortiz (op. Cit.) mencionan que el juego de rol están considerado dentro de los juegos de simulación, pero ¿qué significa simular?. Simular significa dar apariencia a una cosa de otra. La simulación es un disfraz asumido por el individuo o por algo. Dicho disfraz consiste en la reproducción de un modelo en cuanto a comportamiento o morfología. La *simulación* en un sentido científico y pedagógico puede cubrir objetivos muy variados como por ejemplo; entrenamiento (training) y enseñanza. Ortiz (op. Cit.) por su parte menciona que todos los juegos son de simulación, con lo cual yo no estaría de acuerdo, por ejemplo el trompo, el yoyo, las canicas o saltar la cuerda; ¿existiría simulación también? Utilizando estos juguetes de manera tradicional no se estaría dando la apariencia a la cuerda o al yoyo de otro objeto. Sería simulación cuando exista una simbolización hacia el yoyo y el trompo; que estos se transformen en otro objeto por medio de la imaginación.

Los juegos de simulación que se mencionarán a continuación tienen en común al rol y se clasifican de acuerdo a su modalidad en (Ortiz, y Vampiro: The Masquerade, 2004):

-Juegos con soporte informático. Son videojuegos diseñados con la finalidad de reproducir determinados aspectos de la vida real en los cuales los jugadores, combinan sus habilidades y determinadas estrategias para superarse a si mismos y/o a los compañeros. Estos a su vez se pueden subdividir en:

a) Aventuras gráficas en las cuales la acción la desarrolla un protagonista (jugador) quien debe proporcionar con sus habilidades y estrategias al personaje los elementos necesarios para conseguir los objetivos propuestos en el juego. Escoge entre varias opciones la que más le convenga.

b) Juegos por internet. Hay juegos de rol que pueden jugarse en la red y son conocidos con el nombre de MUDs. Éstos tienen su origen en el juego de rol Dungeons & Dragons. Es relativamente nueva esta modalidad. También existen los Non-gaming MUDs, simuladores a los que se accede con fines educativos, de investigación o negocios.

-Juegos de cartas. Se basa en los juegos de rol y se juegan alrededor de una mesa. Cada jugador debe tener su propio mazo de cartas o DECK. Se necesita tener objetos que sirvan como contadores. Pueden participar de 2 hasta 5 jugadores.

-Juegos en vivo. Es semejante a una obra de teatro. También se le conoce como Live Action Role Play (LARP) y consiste en llevar el juego de mesa a un ambiente real, donde los jugadores se convierten en sus personajes; vistiéndose, actuando e interpretándolos, como si fueran actores. Es importante hacer notar que se necesitan más personas para apoyar al narrador, los cuales reciben el nombre de monitores. El número de monitores dependerá de la complejidad de la historia y del número de jugadores³.

-Role playing game (RPG.) En este juego cada jugador crea su propio personaje con características particulares para posteriormente interpretarlo de manera verbal; narrando lo que haría y diría, lo cual permite que los demás participantes y el mismo individuo imaginen todo lo que se cuenta. Existe un narrador que es el director. Por lo general, todos se sientan alrededor de una mesa aunque el lugar del juego puede ser lo más variado. Pueden participar de 2 hasta 6 ó más jugadores. Este tipo de modalidad de juegos de rol es el que se utilizará para adaptarlo a la enseñanza de valores en este trabajo.

Hay que realizar una aclaración. La estrategia propuesta por Cortés y Sánchez (op. Cit.) se diferencia del presente trabajo en que ellos solamente realizaron la adaptación del RPG. Mientras que en mi propuesta se realizó la adaptación de todos los elementos del RPG y se propusieron 2 fases más. Otra diferencia es que la estrategia propuesta en el presente trabajo es regularizar en la enseñanza de valores, mientras que Cortés y Sánchez realizaron una intervención que puede ser aplicada como un método para enseñar un tema que aún no se ha visto, en su caso la historia.

4.2. Role playing game

4.2.1. Definición.

Si desarmamos la expresión Role Playing Game, nos damos cuenta que incluye 3 palabras que lo conforman y por lo tanto le dan una distinción de los demás juegos:

- La palabra rol puede referirse a un conjunto de actitudes, comportamientos y expectativas que determinan las conductas del individuo en situaciones más o menos definidas (Saegesser, op. Cit.). Cada persona tiene infinidad de roles en su vida, incluso en

³ Si se quiere conocer un poco más acerca de la modalidad de juego de rol en vivo también conocido como Juego de Rol Espectatorial, se recomienda visitar la página de la Moira: <http://lamoira.com/vampiros/vamp.html> y leer el libro "La Mascarada. El juego de rol en vivo para vampiro la mascarada"

un mismo contexto puede tener de 2 a más papeles diferentes. Por ejemplo puede ser jefe de área pero a la vez es subordinado de un gerente.

Las palabras playing y game, según Saegesser (op. Cit.) significan cosas distintas:

- “Play o playing” se refiere a un comportamiento o una actitud relacionada con lo lúdico. Esto no se manifiesta necesariamente en actitudes visibles (puede referirse a actividades que no se ven como pensar e imaginar). Algunas características del juego (“play”) son:
 - No evoca una situación determinada y estable, más bien se relaciona con una actitud activa y lúbrica que se manifiesta en circunstancias variadas.
 - Lo pueden favorecer las circunstancias exteriores, su origen está en el individuo.
 - El juego está ligado a la improvisación. Por estas razones no es totalmente previsible.
- “Game” y “gambling” se relaciona con situaciones de interdependencia entre 2 participantes en un juego social o incluso, entre dos jugadores y la naturaleza.

Tratando de unir los conceptos de las 3 palabras tendríamos que el RPG, es un juego, en el cual participa la improvisación, la interdependencia y la elección de un rol con el cual se va a jugar. Pero esto es solo una parte de lo que realmente es el RPG. Algunos autores coinciden con la siguiente definición acerca del role playing game (también conocido en el contexto de las personas que juegan únicamente como; juego de rol.)⁴ El role playing game es un juego narrativo en el que varios individuos representan un papel (rol o personaje) con todas sus características personales y medioambientales, tratando de desarrollarlo hasta el final de la partida, bajo la dirección de un personaje llamado narrador⁵ quien conoce más o menos el guión y ejerce la función de árbitro o juez en las situaciones conflictivas. Algunas personas que juegan pueden definir el RPG como una improvisación pero teniendo un guión más o menos preestablecido, el cual no limita su imaginación y creatividad, ya que todo sucede en un mundo ficticio (Ortiz, op. Cit.).

En estos juegos el objetivo es conseguir una meta en común, no se juega para ganar, perder o competir entre jugadores, la mayoría de las veces se trata de colaborar. Es cierto que en algunas ocasiones los personajes salen lesionados o a veces mueren, pero debido a

⁴ A partir de aquí cuando me refiera a este juego lo haré como RPG o Role Playing Game; con la finalidad de evitar confusiones.

⁵ También conocido como master, director de juego, Dj, pero únicamente se ocupará la palabra narrador, para evitar confusiones.

los objetivos de adaptar el sistema de RPG para la enseñanza de valores, en la propuesta ningún personaje morirá, solamente saldrá lesionado y se recuperará.

En el RPG existe un nivel de azar, se incluye una serie de dados que se usan para determinar algunas situaciones, en especial las de combate, situaciones extremas, y para conocer el éxito de una acción en particular. También existen reglas las cuales debe conocer perfectamente bien el narrador para saber de qué manera resolverá ciertos conflictos o situaciones que se le pueden llegar a presentar (De la Torre, 2004).

4.2.2. Elementos que lo conforman

Para entender un poco más lo que es un RPG se desglosarán los conceptos más importantes:

a) *Narrador.*

Volviendo al tema del narrador, en la página de internet de ¿Qué es un juego de rol? (op. Cit.) se menciona la función que desempeña. El *narrador* es el que va a representar todos los personajes no jugadores (antagonistas, aliados, personajes secundarios, terciarios, etc.) excepto los interpretados por los jugadores (De la Torre, op. Cit.).

Existe una historia (desarrollada dentro de un mundo) previamente escrita o conocida por el narrador quien describe, guía, anima y pregunta cuál sería la reacción de los personajes (participantes), ante cierta circunstancia. Los jugadores en ese momento son actores que improvisan con libertad de acción, ante ciertas circunstancias (De la Torre; y Asociación cultural mundo mitagos, 2004). ¿Qué es un juego de rol? (2004) y Vampiro : The Masquerade (op. Cit.) menciona que los juegos de RPG en general son una combinación entre actuar y crear.

El narrador conoce el principio, el final y las situaciones con las que se encontrarán los jugadores, pero los participantes, tienen la oportunidad de decidir parte del rumbo de la historia; pueden discutir entre ellos las distintas opciones y de esta manera elegir una solución.

Hasta estos momentos se ha hablado de una figura sumamente importante en éste tipo de juegos, “el narrador” y dentro de la educación para que un profesor logre aplicar el RPG no necesita una capacitación amplia, ya que ellos cuentan con las habilidades necesarias para

trabajar con grupos; tienen la capacidad de improvisar, son desinhibidos, saben planear y relacionar los objetivos de los planes de estudio con las dinámicas realizadas en clase.

b) Personajes.

Cortés y Sánchez (op. Cit.) explican lo que es un personaje dentro del RPG. Existen 2 tipos de personajes; jugadores y no jugadores. Los personajes jugadores son los que representará cada participante, solo se debe escoger uno por persona. Los personajes no jugadores son con los que nadie juega, siempre estarán presentes en las historias, pero es el narrador quien los representa. La característica más importante de los personajes no jugadores es motivar a los personajes jugadores a realizar acciones.

Los *personajes* tienen características, algunas más sobresalientes que otras; como por ejemplo son más fuertes que sabios o son más inteligentes que carismáticos (Juegos de rol, 2004.) Las características deberán concordar con la ocupación del personaje. Es importante que exista diversidad debido a que los personajes con distintas características se pueden ir apoyando para salir del paso ante los posibles obstáculos presentados. Lo cual beneficia la cooperación entre individuos ya que los personajes tienen limitantes.

Cuando se termina de jugar una aventura (se llega al objetivo), los participantes pueden jugar otras historias con el mismo personaje o escoger otro. Los personajes van acumulando puntos de experiencia, los cuales se dan al final de cada sesión de juego. Estos puntos se pueden cambiar posteriormente por nuevas habilidades, ocasionando que se tornen cada vez más fuertes los personajes.

c) Puntos de experiencia.

Los puntos de experiencia se otorgan de manera individual y dependen de cada mundo; en algunos se ganan por la buena representación del personaje (lenguaje ad hoc, concordancia entre sus características y sus actos, etc.), en otros de acuerdo a su actuación de forma inteligente e ingeniosa para vencer obstáculos. También se pueden realizar preguntas finales como: ¿sientes que aprendiste algo en la aventura?, ¿cómo crees que desarrollaste tu personaje? En esta propuesta la adaptación se hizo con el sistema de RPG, aunque se retomaron ideas de algunos mundos como; “Mago” y “Cazador la venganza” para crear un ambiente de fantasía pero muy similar a la realidad (Ver capítulo siguiente.)

d) Mundos.

Los *mundos* son definidos por los personajes con los que se juega... Zamareño, menciona que “existen mundos de varios tipos; hadas, guerreros, hombres lobo, magos, etc., y dentro de estos mundos hay géneros por ejemplo: terror, ficción, bélicos, fantasía épicas, etc... Los mundos son los que van a determinar las características (escenario, época, vestimenta, utensilios, armas, forma de hablar, etc.) presentes dentro del desarrollo del juego... Las personas que fungirán como narradores pueden inventar su propio mundo o escoger uno ya hecho... Cada mundo tiene un libro, el cual explica toda la dinámica del mismo siguiendo el sistema de RPG... Los libros se pueden conseguir en las tiendas de comics o incluso bajarse de internet” (Cortés y Sánchez, op. Cit. pp.70-71).

e) Tiempos del juego.

En el argot del RPG se llama *módulo* a una partida o aventura que suele concluirse en una sola sesión de juego. (Ortiz, op. Cit.) La duración de cada sesión dependerá de los jugadores, hay sesiones que duran una hora y media o pueden durar una noche entera, todo depende de la disposición de los participantes. La misma aventura se puede jugar durante varios días, hasta que el narrador decida que se ha conseguido la meta. A todo el lapso que incluye desde el inicio de la historia hasta concluirla (con la obtención de un objetivo) se le llama *crónica*. Si tomamos en cuenta esta información el profesor puede planear las sesiones de acuerdo a los objetivos de su materia y utilizando los tiempos que plantea la SEP para cada tema.

f) Discurso e imaginación.

Casi ningún autor hace énfasis en el discurso como parte fundamental del RPG. Desde mi particular punto de vista éste es importante, debido a que la persona al momento de jugar representa a un personaje pero por medio de expresiones verbales (poniéndole ritmo, tono y velocidad a su discurso.) También se auxilia de una parte de su lenguaje corporal, aunque el jugador no sé de cuenta (ocupa manos y cara.) Se menciona al discurso debido a que puede tener influencias en los resultados obtenidos en la aplicación del RPG como método de enseñanza.

Es necesario mencionar que en los juegos de rol y simulación existen redes complejas de información y comunicación las cuales modifican las relaciones de poder. En los juegos de simulación las personas pueden comunicarse libremente (Saegesser, op. Cit.).

g) Materiales ocupados.

En la Asociación Cultural Lúdica Mundo Mitagos (op. Cit.) se menciona que todos los role playing game que se encuentran en el mercado tienen un “sistema de juego”. Este sistema de juego se refiere a un conjunto de *reglas* establecidas, pensadas para resolver conflictos, aquí es donde a veces entran los dados. Todo el sistema de juego de cada “mundo” viene explicado en su respectivo libro. Se presentan las reglas para combatir, para realizar cierta acción y obtener las probabilidades de llevar a cabo una tarea con éxito.⁶

De la Torre y la página ¿Qué es un juego de rol? (op. Cit.) mencionan algunos materiales de importancia para el RPG:

-hoja de personajes o registro de personajes. En ella se muestran las características de los personajes, por ejemplo; fuerza, destreza, inteligencia, resistencia, etc., ésta hoja ayuda a la creación de personajes para que sean diferentes entre sí. Se recomienda llenar la hoja con lápiz y tener a la mano una goma debido a que a veces estas características cambian durante el juego. La hoja tiene la finalidad de que los jugadores puedan representar lo mejor posible a sus personajes conociendo sus límites y capacidades. Cada juego maneja su propia hoja de personaje y explica como se deben asignar los valores numéricos.

-dados poliédricos (colección de 4, 6, 8, 10, 12, 20 caras.) Aunque cada juego utiliza un número diferente de dados, la mayoría se juega con el de 6 caras. Son utilizados para tomar algunas decisiones acerca del rumbo de la historia o logros de los personajes.

-no existe un tablero. El narrador va describiendo todos los escenarios y el tablero esta en la imaginación.

-trozos de papel. Sirven para tomar notas rápidas, pasar mensajes secretos al narrador u otros jugadores o mantener el control de algunos datos.

⁶ Tengo que realizar una aclaración. Cuando yo menciono que se realizó una adaptación del sistema de RPG no me refiero solamente a las reglas; sino a la modificación de todos los elementos que conforman el RPG.

-*figuras en miniatura*. Son prácticas para saber donde está cada cual en una situación confusa como una batalla. Esas figuras pueden ser muy simples o muy complejas. No son indispensables pero pueden utilizarse como recurso de apoyo.

-Otros materiales de utilidad. En la mayoría de los casos se pueden realizar unos cuantos *mapas* y un par de *dibujos rápidos*, de personajes, objetos, etc. (De la Torre, op. Cit.). Se pueden ocupar los materiales que se le ocurran al narrador (música, monedas, pergaminos, cuentas, etc.)

Para que quede más claro lo que es el RPG, se pondrá un ejemplo. La forma de llevar a cabo el RPG (sistema de juego) será siempre la misma lo que cambiará será la historia (mundo) y las puntuaciones del nivel de azar para tener éxitos en una acción.

Se junta un grupo de personas desde 2-6 jugadores, o más. Entre ellas habrá un narrador quien tuvo que haber leído perfectamente bien el libro (del mundo elegido) para poder narrar. Después el narrador describirá los tipos de personajes que se pueden escoger para representar. Ya elegido un personaje se comenzará a poner por escrito las características del mismo en la hoja de personaje. El siguiente paso es tener la aventura previamente inventada o elegida por el narrador, los participantes junto con el narrador se sientan alrededor de una mesa. Es cuando el narrador comienza su relato, describe el lugar, la situación inicial en que se encuentran los personajes, y al terminar hace una pregunta, la cual tiene que ser respondida por todos los participantes “¿qué haces?”. El narrador tiene la libertad de intervenir cuando desee. Es aquí donde comienza la interpretación, improvisación e interacción entre los participantes, quienes decidirán el rumbo de la historia con la ayuda del narrador. De esta manera se continuará hasta que los participantes lleguen a conseguir el objetivo final (ya conocido por el narrador.)

4.2.3. Clasificación de los juego de rol (lúdicos.)

El RPG se puede clasificar de acuerdo a la temática, número de reglas o cronología (que son los 4 momentos de evolución a través del tiempo, mencionados en los antecedentes.)

4.2.3.1 Por temática.

Los juegos de RPG de acuerdo a la temática se pueden clasificar en 3 grandes bloques (De la Torre, op. Cit.):

1. *Los juegos medieval-fantásticos*. Son temas que abarcan parte de la sociedad prehistórica hasta la época del renacimiento. Ejemplo: AD&D.
2. *Los juegos de ciencia ficción y tecnología*. Se desarrollan en el futuro, la tecnología es omnipresente. Ejemplos: Cyberpunk, Paranoia y Mutantes en la Sombra.
3. *Los juegos de otros temas*. Incluyen casi todos los tópicos. Ejemplo: Toons (los personajes son dibujos animados.)

4.2.3.2. Por número de reglas.

La página de ¿Qué es un juego de rol?, apoya a De la Torre y realizan una clasificación por el número de reglas en 2 grupos:

-Minimalistas: En éstos juegos lo que se hace cuando surge un problema es eliminar la regla que lo crea. Los sistemas minimalistas depositan una mayor carga de responsabilidad en los narradores, ya que tienen que decidir el grado de dificultad de la acción de los personajes.

-Realistas: Son los juegos que tienen más y más reglas para resolver cualquier acción. Cada vez que hay un problema se hace una regla nueva para subsanarlo.

Para realizar la adaptación del sistema de RPG se propone un sistema minimalista, ya que esto facilitará la aplicación de la estrategia de enseñanza.

4.2.4. Algunos juegos que se relacionan con el RPG.

En este apartado se mencionarán solo algunos tipos de juego que desde mi particular punto de vista tienen alguna semejanza con el RPG. Moyles (op. Cit.) hace una clasificación de los juegos educativos.⁷ Él propone 3 categorías principales; juego físico, juego intelectual y juego social-emocional, cada una de las categorías con sus respectivas subclasificaciones.

El RPG tiene más el corte de las categorías de juego intelectual y de juego social-emocional, tocando la parte motriz, pero de una manera muy superflua (cara, manos, brazos) ya que se lleva a cabo alrededor de una mesa. Por tal motivo en la mayoría de los juegos que se mencionaran a continuación únicamente se desarrolla el aspecto social y

⁷ Para conocer otras clasificaciones se puede consultar a Coburn, (op. Cit.); Martínez, (op. Cit.); Moor, (op. Cit.) y Saeggeser, (op. Cit.).

cognitivo (aunque se hace referencia a otros como el teatro en el cual se introduce la parte motora, pero tiene semejanzas en otros aspectos.) La razón de mencionar los juegos que desde mi punto de vista son semejantes al RPG, es hacer notar que es una estrategia compleja la cual no puede ser encasillada dentro de un solo tipo de juego.

1.- Juegos con el factor común rol:

a) *Juego improvisado.* Se deriva del teatro improvisado de Moreno. Al igual que el RPG el juego improvisado es totalmente espontáneo; libera la creatividad y espontaneidad (Coburn, op. Cit.).

b) *Juego sociodramático.* Ocurre cuando 2 o más adoptan roles y pretenden recrear una situación concreta de los alumnos. En este caso el RPG se asemejaría en recrear situaciones ya vividas o que posteriormente es probable que viva el individuo. Es la forma más desarrollada de juego simbólico, tiene influencia sobre las habilidades sociales, el desarrollo del lenguaje y la comunicación. También puede ayudar a la solución de problemas, la adquisición de conocimiento sobre el mundo físico y social (Martínez, op. Cit.).

c) *Juegos de simulación social.* Se simulan solo algunas características del ambiente, por otra parte los roles, en general son más abiertos que en los juegos de rol. En la aplicación pedagógica generalmente se plantea un problema para solucionarlo (Saegesser, op. Cit.). En los RPG también se plantean problemas que los individuos van resolviendo ya sea de manera grupal o individual.

Debo realizar una aclaración. Los juegos que se mencionan a continuación pueden contener o carecer del factor rol y de la simulación como característica. Por esta razón se decidió realizar la separación.

2.- *Juego dramático.* Se utiliza material para disfrazarse o cambiar la apariencia (Cañas, op. Cit.; y Coburn, op. Cit.). Es un proyecto oral de carácter dramático, en el cual las acciones se derivan de un tema previamente elegido y se basan en la improvisación (Cañas, op. Cit.). El juego dramático tiene como punto de coincidencia con el RPG; la improvisación y el uso del lenguaje oral.

3.- *Juego reglado o de reglas.* Se utilizan terrenos reglamentados, para poder determinar de manera más objetiva como obtener puntos (Coburn, op. Cit.; Martínez, op. Cit. y Moor, op. Cit.). Los jugadores pueden acordar las reglas o la manera de desarrollar su actividad

(Martínez, op. Cit.). El RPG es un juego de reglas claro está que depende del narrador que sea minimalista o realista.

4.- *Juego de mesa*. El RPG se parece a los juegos de mesa en que se utiliza el simbolismo además de que la simulación está implícita de manera más o menos clara (Ortiz, op. Cit.). Otro punto de coincidencia con este juego es la utilización de una mesa.

5.- *Juegos de azar*. Es un juego de reglas pero el jugador no decide la marcha ni el resultado de este juego. Pero también existen juegos de azar en los que no solo decide la casualidad, sino la habilidad del sujeto para crear su juego es en esta característica donde coincide un poco más el RPG con este tipo de juego (Moor, op. Cit.).

6.- *Juego narrativo*. En éste tipo de juegos entra perfectamente el RPG ya que es un juego en el cual se va diciendo de manera verbal lo que sucede en la historia. Es una especie de cuento, pero a la vez interactivo (Brucato, Wieck, Ryan, Wieck, Early, Bridges, et. al., 2000).

Para continuar comenzaré a enumerar algunas de las actividades que pueden ser adaptadas para ser presentadas de manera lúdica, e incluso algunos autores las consideran como actividades lúdicas. Éstas actividades tienen algunas características en común con el RPG.

1.- *Teatro*. Pretende comunicar y reproducir situaciones (reales o irreales) a través de la actuación de los individuos, después de ensayarlas. Los espectadores consumen pasivamente las lecciones que se les imparten, pero se puede subsanar con discusiones posteriores a la obra de teatro (Coburn, op. Cit.). En cambio en el RPG el adolescente es un personaje y es totalmente activo en todo momento.

Lo que importa es el resultado. El teatro involucra todas las capacidades y habilidades del individuo; motrices, cognitivas y sociales (Cañas, op. Cit.). Retomando a Subirà y Sitjà (2002) ⁸ e intentando hacer una analogía entre el teatro y el RPG tenemos que se tendrían los siguientes beneficios:

-Ámbito social. Se favorece la autoestima, la seguridad personal, se consigue la desinhibición, se favorece el trabajo en grupo, conocimiento del medio social, la colaboración, comunicación, cohesión de grupo y respeto hacia los demás. Se potencia la

⁸ Para más información acerca del teatro como didáctica educativa se recomienda la bibliografía de Cañas (1999).

responsabilidad individual y colectiva. Ayuda a que el alumno se conozca a sí mismo y a los demás.

-Ámbito cognitivo. Se ocupa la verbalización, ayuda a aprender a escuchar, se ejercita la entonación, emisión de la voz y se amplía el vocabulario. Potencia la creatividad y el espíritu crítico. Aumento en la capacidad de improvisación.

Como se vio en lo comentado anteriormente se omitieron las ventajas motrices y algunas otras cognitivas que proporciona el teatro, pero que el RPG no proporcionaría.

2.- *Cuento*. Esta actividad consiste en la narración de sucesos ya sean ficticios, reales o la combinación de ambos. El método narrativo representa una fuente enriquecedora del funcionamiento imaginativo (Moyle, op. Cit.). Es cierto que generalmente un cuento es narrado por una persona y escuchado por otra(s) personas, pero también es verdad que existen cuentos que son interactivos en donde el espectador es participante para la elaboración del cuento (Woloschin de Glaser y Ungar, 2001). Éste es el caso del RPG .

Es cierto que para contar un cuento es necesario tomar en cuenta la edad del niño para que se le haga más interesante la narración. Es por este motivo que la historia narrada para la propuesta contiene elementos de la realidad, pero sin olvidar toques fantásticos, e incluso tiene seres fantásticos (de 11 en adelante se recomiendan historias de héroes y mitos) (Woloschin de Glaser y Ungar op. Cit.).

La mayoría de las veces, debido a la ignorancia, se comienzan a realizar especulaciones sin fundamentos acerca de un tema, el role playing game no es la excepción. Al role playing game se le han colgado algunos mitos, a pesar de que existen muchas cosas en su favor y algunas se sustentan científicamente. Primero comenzare explicando las ventajas del Role Playing Game y después explicaré brevemente los mitos.

4.2.5. Ventajas de los Role Playing Game.

Existen algunos artículos que sustentan los beneficios de utilizar los juegos de rol con fines de esparcimiento o con fines didácticos. Para iniciar es necesario mencionar los beneficios provenientes del RPG como actividad de esparcimiento, ya que de ésta se realizó la adaptación.

Debido a que en el RPG se vive imaginariamente una historia aportaría a los jugadores un significado propio que se va desarrollando a través de la partida. Cada persona elabora

sus propios valores dentro del RPG, aunque se pueden adquirir de manera general los siguientes: diálogo, colaboración, tolerancia, trabajo en equipo, empatía, autoestima, identificación con modelos, crear una identidad, etc. (Ortiz, op. Cit.).

Los juegos de rol hacen posible la imaginación, creatividad y el diálogo entre compañeros, facilitando la interacción entre iguales y permite construir las propias estrategias de relación en y con el grupo, crear los propios modelos de identificación a partir de modelos del pasado, presente y futuro. No debemos olvidar que en la etapa de la adolescencia la convivencia con los iguales y la importancia de estas relaciones es de suma importancia (Nordberg, op. Cit.). En los RPG se juega en grupo. Es un juego de cooperación más que de competencia. Los individuos con la finalidad de ir venciendo obstáculos se ven en la necesidad de apoyarse (por tener diversas características) y toman decisiones grupales. Al momento de tomar decisiones grupales se ejerce la comunicación la cual es imprescindible para crecer y desarrollarse (Enríquez, op. Cit.; y Ortiz, op. Cit.). Otras ventajas, mencionadas en la página www.dreamers.com/mitagos/queesrol.htm son:

-Es una alternativa para el tiempo de ocio. Estudios arrojan que los jugadores de rol, consumen menos horas de TV y malgastan menos tiempo frente a los videojuegos.

-Ayudan a potenciar la imaginación y permiten vivir aventuras que de otra forma no se podrían vivir. O al igual que en el teatro, permite que las personas cambien de sexo, condición social, habilidades, ocupaciones, etc.

-Los jugadores deciden el curso de la historia.

-Permite que los jugadores aprendan sobre la vida que nunca tendrán o sobre situaciones que no han vivido.

-Aumentan la curiosidad por otras culturas y formas de vida debido a la gran variedad de ambientes.

-Ayuda a ejercitar nuestros recursos intelectuales, emocionales y sociales.

Retomando a Makarenko (op. Cit.) quien propone que todo buen juego exige esfuerzo físico y mental, tendríamos que el RPG, a pesar de no ser un juego que demande esfuerzo físico, sí requiere mucha actividad mental por parte del sujeto, debido a la constante interacción, creación e invención que se lleva a cabo durante el juego.

Todo lo anterior es argumentado a favor del RPG con fines netamente lúdicos, yo me pregunto ¿qué resultados se podrán obtener con un RPG, orientado y planeado para la enseñanza de valores?

4.2.5.1. Sobre las instituciones con enseñanza tradicional.

Ortiz (op. Cit.) realizó un cuadro comparativo muy amplio entre la institución educativa y los juegos de rol, basado en el punto de vista de quienes lo practican con fines de entretenimiento. En la población que practica los juegos de rol se encuentra en gran medida individuos adolescentes (Cuadro 1).

INSTITUCIÓN EDUCATIVA TRADICIONAL	JUEGO DE ROL (RPG)
<ul style="list-style-type: none"> -Actividad formal. -Obligatoria. -Trabaja a partir de la racionalidad. -Motivación externa. -Parcelización de los conocimientos. -Figura más importante el profesor. Dependencia al profesor. -Modelos de educación memorística. -El sujeto copia e imita procesos propuestos por el profesor. -Conocimientos estructurados; aportan soluciones y estrategias prefijadas. -Educación colectiva basada en normas externas. Ritmo de trabajo impuesto por el profesor, grupo o programa. Rigidez. 	<ul style="list-style-type: none"> -Actividad lúdica. -Voluntaria. Proporciona las 3 D: descanso, diversión y desarrollo. -Trabaja a partir del mito y raciocinio. -Automotivación. -Globalidad. -Figuras importantes alumnos. Se establecen interrelaciones, interdependencia, complementariedad y retroalimentación. -Modelos de enriquecimiento progresivo de esquemas de conocimiento. -El sujeto modifica, crea, imagina, es flexible y construye significados nuevos. -Productos poco estructurados que obligan al sujeto a probar alternativas y aventuras. -Individualidad: papel activo y responsable en los procesos de aprendizaje y construcción del conocimiento.

<ul style="list-style-type: none"> -Limita la curiosidad e investigación. -El azar es rechazado. -Simplificación del conocimiento. -Dogmatismo “científico”. -Se fija en los grandes hechos. -Escaso aprovechamiento de la información recibida. -Lecturas obligadas. -Memorización forzada. -Baja comunicación. -No hay tiempo para interactuar. -Competitividad. -Potencia trabajo individual. -Valores teóricos. -Sensación de ser uno más. -Potenciación de individualidad. -Desconexión de la vida real. -Clases incómodas y represivas (silencio). -Crea situaciones angustiosas. -Vive del pasado. -Uniformación cultural. 	<p>Autoorganización del conocimiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Curiosidad e investigación. -Conciencia y uso del factor azar. -Permite aprender por complejidad y caos. -Pensamiento crítico. -Concede relevancia a pequeña información. -Buen aprovechamiento de la información recibida. -Motivación por la lectura. -Memorización voluntaria. -Potencia el diálogo, oralidad y argumentación. -La actividad promueve la interacción. -Cooperación y colaboración. -Potencia trabajo en equipo. -Valores vividos: empatía, sentido de grupo, tolerancia, sociabilidad, toma de decisiones, competición, sentido de la eficacia, responsabilidad de los propios actos. -Autoafirmación y mejora de autoimagen. -Conocimiento de la diversidad. -Conexión y anticipación con la vida real. -Libertad de movimiento y expresión. -Liberador de tensiones de la vida diaria. -Crea vivencias anticipatorias. -Permite conocer la multiculturalidad. -Los datos favorecen el cálculo mental. -Desarrolla habilidades sociales y da respuesta a la necesidad afectiva.
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Cuadro 1.

Debido a que su cuadro es muy completo coincide, con el punto de vista de autores como: Saegesser (op. Cit.); Shutzenbergen, (op. Cit.) y Woloschin de Glaser (op. Cit.)

Como se puede ver, el RPG, puede ser una buena alternativa y más aún para los adolescentes ya que como menciona Ortiz (op. Cit.) ellos están en búsqueda de su identidad y los juegos de rol les pueden ayudar a conformar parte de la misma. Además de que en la simulación los jóvenes y los no tan jóvenes encuentran lo que Roger Schank (1998) considera el ideal de la formación parental, lo cual significa aprender haciendo sin correr riesgos (Ortiz, op. Cit.).

En un capítulo anterior se hablo de los objetivos que plantea la SEP (1999a) para la enseñanza de "Formación cívica y ética". Algunos objetivos son: obtener valores, una actitud; analítica, indagativa, reflexiva, propositiva, crítica y que aprenda a solucionar problemas. También se busca que el alumno aprenda a trabajar en grupo, por medio de habilidades y valores como la; comunicación, cooperación, diálogo y discusión (pero con bases teóricas y tomando en cuenta la realidad.)

Todas las habilidades y conceptos teóricos de la materia de "Formación cívica y ética" se recomienda enseñarlos por medio de didácticas que pongan en actividad al alumno al mismo tiempo que lo ayuden a ejercer una conexión entre los contenidos y su vida cotidiana (Suzán, op. Cit.). Rubio de Contreras (op. Cit.) mencionan que para entrar en contacto con la realidad el sujeto tiene que vincular tanto la práctica como la teoría. El RPG cumpliría con algunos de los objetivos planteados por la SEP, y tiene el beneficio de dejar que los alumnos practiquen en un medio simulado (lo cual ayuda a practicar sin ser dañado.)

Ahora bien no debemos de perder de vista que si estamos hablando de la enseñanza de civismo, ésta necesariamente se relaciona con el individuo como ser social y si se le permite estar en grupos pequeños el alumno aprenderá de los demás conviviendo. También pondrá en práctica el diálogo. Además en un juego como el RPG se fomenta la cooperación, colaboración, interdependencia y se promueven formas de interacción social. Otra ventaja es que los grupos se forman con iguales, con esto me refiero a que tienen un nivel similar de desarrollo bio -psico-social y pueden llegar a entenderse y complementarse ya que da la oportunidad de que el alumno utilice su propio raciocinio y escuche las diversas opiniones de sus compañeros (Antunes, op. Cit.). Asimismo Nordberg (op. Cit.)

menciona que el trabajo por equipos es más exitoso en los adolescentes. Al adolescente le agrada el trato y la actividad conjunta con sus pares (Petrovski, op. Cit.).

Lo anterior es importante pero no debemos olvidar que al principio las personas cuando comienzan a trabajar en equipo o a jugar en la escuela divididos en grupos, les cuesta un poco de trabajo interactuar debido a la falta de costumbre de convivir con sus compañeros. Incluso existe literatura acerca de cómo deben organizarse los primeros trabajos en grupo y esto es por medio de elección entre alumnos y sociometría⁹. Pero debido a que se trabaja con la materia de “Formación cívica y ética” y además como método de regularización, se intentó que los alumnos aprendieran a convivir de la mejor manera, con personas distintas a sus amigos (tal vez con ideas muy diferentes.) Desde esta perspectiva se pretende enfrentar a los alumnos con una parte de la realidad que vivirán y puede ser un buen inicio el trabajar con personas diferentes a sus amigos los cuales probablemente me ayuden a comprender diferentes posturas. Es aquí donde empiezo a practicar valores como la tolerancia. Por ese motivo los alumnos para la estrategia propuesta se agruparon de manera aleatoria y sin ocupar la sociometría. Contando con un total de 4 integrantes ya que en los RPG se recomienda tener de 4 hasta 6 integrantes. El número de integrantes concuerda con las sugerencias de algunos autores como Errázuriz (op. Cit.) y Ferreira (op. Cit.) quienes recomiendan trabajar con grupos de 5- 7 integrantes (dependiendo de la dinámica), mencionando que favorece la comunicación, existiendo un mayor enriquecimiento entre personas, y facilitando la creatividad.

Lo que importa es encontrar alternativas para facilitar que el alumno aprenda de una manera más fácil. Mi punto de vista es que el sujeto al momento de jugar RPG está aprendiendo con la mayor parte de su ser, y no sólo la memoria. Además de que el RPG trabaja con lo racional (pensamientos) y sentimientos (sensaciones), lo cual es importante para que los conocimientos se almacenen de manera más fácil. Michel (op. Cit.) apoya esta idea mencionando que los sentimientos vienen antes que las operaciones cognoscitivas y permanecen más tiempo, éste es otro punto a favor del role playing game ya que en éste se generan gran cantidad de sentimientos y también se trabaja con lo racional durante todo el juego. Como último punto pero no por eso deja de ser menos importante es necesario

⁹ Para más información consultar a Antunes, op. Cit.; Coburn, op. Cit.; Ferreira, op. Cit. y Rubio de Contreras, op. Cit.

reiterar que el RPG ya fue utilizado con anterioridad por Cortés y Sánchez (op. Cit.) pero en la enseñanza de Historia prehispánica. En este caso ellos inventaron la historia y adaptaron los objetivos planteados por la SEP al juego. Contrastaron la enseñanza tradicional contra la estrategia de enseñanza basada en el RPG, a la que denominaron Sistema Educativo de Rol para la Enseñanza de Historia (S.E.R.E.H.) y obtuvieron mejores resultados en ésta última, aunque las diferencias no fueron abismales.

Claro está que los juegos de rol no son una panacea universal, solo se trata de un elemento más a disposición de los jóvenes. Por tal motivo podría ser contemplada como una alternativa interesante para la enseñanza de valores.

Ahora bien no todo es positivo, existen mitos y desventajas del RPG.

4.2.6. Mitos y posibles desventajas acerca del Role Playing Game.

Enríquez y en la página ¿qué es un juego de rol?, mencionan algunos mitos en relación con el juego de rol y los desmitifica:

1. *El jugador y el personaje son la misma persona. Falso.* El jugador es una persona real pero el personaje, es imaginario y se desarrolla solamente en el juego. Personajes, objetos, características y atributos son imaginarios y no existen en el mundo real. Aunque se pueden utilizar instrumentos parecidos a los objetos de la imaginación, pero aún así no se permiten armas.
2. *Los juegos de rol enseñan a los jugadores a lanzar hechizos y éstos tienen consecuencias en la vida real. Falso.* No tiene nada que ver con brujería u ocultismo, solamente son simulacros o inventos.
3. *Existen ganadores y perdedores. Falso.* Ésta actividad es grupal y es un ejercicio de equipo y el resultado rara vez tiene que ver con perdedores o ganadores. Se trata de disfrutar la aventura y no existe competencia. Es decir este tipo de juegos es de cooperación.
4. *Incitan a la violencia. Falso.* Es verdad que existen combates, pero para llegar a uno los integrantes tienen que analizar si realmente desean combatir.
5. *Induce a comportamientos obsesivos. Cierto/Falso.* Esto depende de cada persona, así como alguien se puede obsesionar por otro tipo de actividades, sólo algunos son los que se obsesionan por el RPG.

6. *Convierten a personas en criminales o inducen al suicidio*. Falso. Existen estudios en los cuales se evalúa a las personas y no ha salido ningún dato en el cual se apoye éste mito.

Claro está que pueden existir desventajas para la aplicación del RPG tradicional, tenemos que recordar la probabilidad de la poca aceptación y reservas por ser una dinámica nueva. En la actualidad existen algunas reservas para aceptar la aplicación de los juegos de rol dentro de las escuelas e instituciones tradicionales debido a que no se desea hacer grandes cambios y con este tipo de trabajo sería necesario reestructurar todo el sistema de trabajo. Hay instituciones que justifican su poca disponibilidad al cambio, argumentando que los juegos de rol son poco efectivos (Saegesser, op. Cit.).

Otro punto en su contra es que lo más probable sería que al principio los sujetos no sepan qué hacer, porque tienen estancadas las habilidades que se les está pidiendo aplicar, han existido pocos momentos en los que se les permite razonar y pensar más allá de lo que se les dice. También los participantes primerizos pueden tener miedo de interpretar e improvisar un personaje por temor a que se burlen de ellos.

Como se sabe, no existe mucha información del role playing game en la literatura científica. Por tal motivo se deben abrir caminos para conocer más acerca del role playing game y sus posibles aplicaciones en la educación ya que podría tener beneficios.

CAPITULO V. SUGERENCIAS PARA ADAPTAR UN ROL PLAYING GAME A LA EDUCACIÓN

Este capítulo habla acerca de algunas sugerencias basándome tanto en la literatura como en mi propia experiencia para poder adaptar el RPG lúdico a una estrategia didáctica enfocada en la enseñanza de valores. Esta adaptación fue hecha para la materia de “Formación cívica y ética”, respetando los contenidos marcados por la SEP. Por tal motivo para poder adaptar el RPG (lúdico) se tuvieron que tomar en cuenta varios aspectos:

1. Objetivos:

- a) de la materia “Formación cívica y ética” de manera general.
- b) de la materia para 2° de secundaria.
- c) del tema valores cívicos

2. La población a la cual iba dirigida la estrategia (edad, intereses, problemas a los que generalmente se enfrentan, grado de madurez biopsicosocial.)

A continuación se explicará de qué manera estos factores ayudaron a la adaptación del RPG, y se explicará brevemente por qué se quito, se cambio o se añadió cierta información.

5.1. Papel del alumno y el profesor.

Dentro del RPG hay una intervención amplia por parte de los jugadores, pero en esta ocasión se debe motivar aún más a los alumnos para que su participación aumente. Se recomienda ir preguntando a los alumnos acerca de cómo visualizan algunas situación, debido a que las personas cuando empiezan a jugar a veces interactúan muy poco dentro de la historia. Para incitar la participación de los alumnos dentro de la historia se hizo uso de los personajes no jugadores, en este caso de los aliados (personajes no jugadores que ayudan a los personajes jugadores para conseguir lo que desean) que fueron apareciendo dentro de la historia (creada por el narrador.) También se utilizó a los mensajeros (personajes no jugadores) del RPG “Mago la Asención” para agilizar y ayudar a los alumnos dentro de la historia. En todo momento se debe buscar que el alumno sea activo.

El papel del profesor será el mismo que se le asigna en el RPG (lúdico) al narrador, pero tomando en cuenta las funciones que debe cumplir cuando se está hablando de estrategias lúdicas (lo cual se revisó con mayor amplitud en el capítulo 4.)

5.2. Selección del mundo

Al principio se pensaba seleccionar un solo mundo de RPG, para realizar la adaptación pero posteriormente se busco a los personajes que pudieran atraer la atención de los adolescentes y también me basé en Woloschin de Glaser y Ungar (op. Cit.) quienes mencionan que a esta edad generalmente les interesan juegos de fantasía con temáticas míticas y de héroes. Pero desde mi punto de vista en los RPG existen infinidad de libros con esta característica. Por lo cual el segundo paso fue buscar los personajes que más se parecieran a los humanos ya que se va a enseñar civismo y no se les puede dar la oportunidad de solucionar todo con magia o poderes, por ese motivo se creyó conveniente mantener un toque mágico para crear una esfera lúdica. Debido a lo anterior decidí trabajar con la figura de los “hunters”, estos son humanos pero con poderes que pueden utilizar para defender a la humanidad de seres fantásticos (vampiros, magos, hombres lobos, hadas, etc.). Los hunters son humanos pero tienen visiones que los demás humanos normales no perciben. También tienen un interés en la humanidad, por tal motivo ayudan al bienestar de los demás, esta es una característica que se esperarían hagan suya los alumnos; es decir que no sean indiferentes ante las circunstancias adversas de los otros.

Por último agregaría que se puede retomar elementos de otros mundos, por ejemplo yo retome ideas de RPG como; “Mago la ascensión y “Hunter la venganza”. Pero más que nada realicé una adaptación de todos los elementos que tiene el RPG.

5.3. Construcción de personajes

Para la creación de roles y asignación de los mismos se tomaron en cuenta lo siguiente puntos:

-Debido a que se intenta que los alumnos pongan en práctica los valores ellos jugaron interpretándose ellos mismos dentro del RPG. Esto con la finalidad de que se conozcan, experimenten y pongan en práctica sus habilidades. Además de poner en práctica habilidades como la resolución de problemas dentro del juego. Como se parte de lo que ellos son y saben, se buscaba que ellos encontraran una mayor significación dentro del juego para posteriormente trasladarlo a su vida cotidiana. Tal vez la idea de que los alumnos jueguen como ellos mismos dentro del RPG (agregando únicamente 2 poderes) vaya en contra de uno de los mitos que se mencionó con anterioridad, (personaje y jugador

son diferentes) pero debemos recordar que se está tratando de crear una adaptación del sistema de RPG a la enseñanza y la creación de personajes bien hecha es un poco tardada (va desde 3-4 horas) y más aún cuando los jugadores apenas empiezan a conocer el sistema de RPG. Por esta razón se decidió crear a los personajes de esta manera y simplificar la hoja de personajes de la que se hablará más adelante. Por tal motivo es necesario poner en claro a los alumnos que es un juego de ficción y fantasía.

Como se mencionó con anterioridad los alumnos tendrán la oportunidad de escoger 2 poderes. En algunos casos es necesario que no se les permita ocupar sus poderes, para que resuelvan el problema de manera humana; como conflictos u otro problema con los que se enfrentarán; lo cual ayuda a crear conciencia de que en la vida real no tendrán estos poderes. En este caso estamos hablando de un juego en donde ellos puedan aplicar los valores cívicos, por lo tanto:

- Es necesario que si se está enseñando “Formación cívica y ética”; los alumnos elaboren un objetivo en común realizado durante la segunda sesión de juego.
- Debido a que los poderes no son reales y solo están dentro de la historia se sugiere que se limite su utilización. Por ejemplo en la adaptación que se realizó se les dieron 2 poderes a cada alumno (que ellos elegía) uno de los cuales ocupaban 2 veces y el otro solo lo podían ocupar una sola vez a través de todas la crónica (ver anexo 5.) Es necesario permitirle al alumno escoger sus poderes y es muy probable que se repita la elección de algunos. Por lo tanto a los alumnos se les sugirió que para que pudieran ayudarse de una mejor manera cada uno tuviera 2 poderes diferentes a los de los demás. Estos poderes fueron propuestos basándome en algunos juegos de rol como “Mago la ascensión”, “Vampiro la mascarada” y “Hunter la venganza”. Pero sobre todo los poderes deben plantearse de una manera sencilla.

Respecto a los personajes no jugadores que aparecieron se propone tener personajes que modelen ciertos comportamientos positivos y concordantes con los valores que se propone enseñar, aunque también es bueno tener personajes antagonistas o que no practiquen los valores. Esto con la finalidad de dar un panorama más real al alumno, aunque es importante que al final de la sesión se realice de manera grupal una reflexión acerca de la conveniencia de actuar de cierta manera.

5.4. Construcción de la historia

Para la creación de la historia se sugiere tomar en cuenta los siguientes puntos:

- realización de un mapa conceptual, con los puntos más importantes.
- consultar otros materiales bibliográficos para hacer más vivida la historia.
- los objetivos del tema a enseñar.
- edad de los alumnos y situaciones con las que se pueden llegar a enfrentar en la vida real.
- algunos objetivos de la materia a enseñar en este caso “Formación cívica y ética”.

Como dice Woloschin de Glaser y Ungar (op. Cit.) puede haber historias muy complejas o muy simples, en este caso, se trato de crear una historia simple que tuviera un principio, un conflicto y un final en el que se resuelve la trama. Pero a pesar de su simplicidad se buscó que fuera muy descriptiva.

La creación de esta historia es una adaptación del sistema de juegos de RPG; más no de un mundo en específico. Más que nada se retomó la idea de una historia interactiva y por los objetivos del trabajo de investigación no importo mezclar varios mundos y seres fantásticos. Por ejemplo en la historia se introdujeron seres fantásticos (muy estereotipados; gnomos, hadas y magos) para facilitar la ficción y el interés de los alumnos. Woloschin de Glaser y Ungar (op. Cit.) proponen introducir dentro de las narraciones elementos de la vida real para que las cosas se recuerden con más facilidad. Esto ayuda a que el individuo recuerde y haga más significativo lo que se le narra, además de que de preferencia se debe ser muy descriptivo al momento de narrar la historia respecto a la apariencia, olores, sonido, sensaciones y peculiaridades (Moyles, op. Cit.).

La historia en este caso no tuvo muchos elementos calificados como oscuros, es decir no hubo terror (como usualmente existe en las historias de RPG con intenciones netamente lúdicas) pero sí un poco de suspenso. Esto con la finalidad de respetar lo que Verlee (1986) nos menciona, que la fantasía es muy útil pero que puede sacar o engrandecer los temores que los individuos tienen. También es poco recomendable meter lucha entre los participantes debido a que uno de los problemas que plantea la SEP es la violencia que se genera dentro de las escuelas además sería como promover un valor que va en contra de los valores cívicos a enseñar. Aunque se describió una escena violenta, para posteriormente reflexionar acerca de la misma.

Para no crear confusiones se recomienda no utilizar términos de ningún mundo de RPG porque esto dificultaría la comprensión de la historia y la participación de los alumnos. Además de lo que se trata es que ellos practiquen y puedan tomar soluciones dentro del juego, lo que permite que vayan interiorizando los valores cívicos. Ya que desde mi experiencia personal, el que me dijeran, cuando yo participaba en un RPG, “te encuentras con un malkavian, un antediluviano, etc.”, me causaba mucha confusión.

El esquema que se siguió para trabajar con los 8 valores cívicos fue pensar en una situación en donde se pudiera poner en práctica uno de los valores cívicos, claro está que como se sabe los valores cívicos se complementan entre sí y es imposible aislarlos. Por tal motivo a veces se mezclaban 2 o 3 al mismo tiempo. Estos valores no se presentaban físicamente sino que eran solo voces que les hablaban a los alumnos, les explicaban brevemente o aclaraban algún suceso de la historia.

Para no omitir información importante se realizó un mapa conceptual (anexo 1) muy parecido al de Cortés y Sánchez (op. Cit) además de ser recomendable crear este tipo de apoyo (Ortega, op. Cit.).¹ Se recomienda consultar más libros aparte del libro de texto de apoyo utilizado por el profesor, en éste caso se utilizaron 6² libros en total de “Formación cívica y ética” para complementar los contenidos que se dieron. Para mayor información sobre la historia ver anexo 5.

5.5. Construcción de la hoja de personajes

Es recomendable que a la hoja de personajes se le quiten muchas características para hacerla más sencilla y fácil de comprender, dejando datos muy básicos. También me fue de mucha utilidad la hoja de personajes propuesta en el trabajo de Cortés y Sánchez (op. Cit.).

Debido a que la finalidad del trabajo es enseñar valores cívicos se agregó una sección dedicada a los valores cívicos y se dejaron en blanco líneas para que el alumno pudiera llenarlas con los valores y antivalores que iban descubriendo durante la historia, aunque no fueran valores cívicos³.

¹ Para ver el mapa conceptual elaborado consultar anexo 1.

² Los 6 libros ocupados fueron Ávila, (1999); Bahena, González y Juárez (1999); Boyer (1999); Cervantes, Gama, Medina y Leyra (2004); Conde y Vidales (2000); Pick, Givaudan, Troncoso y Tenorio (1999.)

³ Ver anexo 6 para conocer la hoja de personajes.

Es benéfico tener un área para datos generales del alumno y se tiene una línea para que coloquen el o los objetivos grupales. Con esto se abarca el trabajo grupal que marca la SEP, para que los alumnos se vayan conociendo aunque no es el objetivo de las sesiones.

5.6. ¿Qué pasa con el azar?

El factor azar se sigue conservando aunque en menor grado, ya que esto da un ambiente lúdico. Pero no debemos olvidar que es un juego para la materia de “Formación cívica y ética” y se requiere que el individuo tome decisiones y afronte las consecuencias. No siempre es cuestión de suerte y menos en la vida real. Por tal motivo los dados no desaparecieron pero se cambiaron por 4 tarjetas, las cuales solo se utilizaron para decidir sobre los turnos de los jugadores y para saber quién se queda con los objetos obtenidos.

Respecto a las reglas se pasarán por alto; de esta manera se retomará una modalidad minimalista, esto ayudará a que los alumnos entiendan mejor qué es lo que está sucediendo.

5.7. Puntos de experiencia.

Los puntos de experiencia se dieron al final de cada sesión. Se asignaron máximo 3 puntos de experiencia por sesión. Cuando juntaban 6 puntos podían borrarse una aplicación de un poder y utilizarlo nuevamente:

a) Un punto por:

-Aplicación y reconocimiento de valores cívicos dentro de la historia, reconocimiento de otros valores aunque no sean los valores cívicos y por descubrir otros antivalores que no tengan que ver con los valores cívicos.

Algunas veces no se daban cuenta de su aplicación pero el narrador tendrá la obligación de hacer reflexionar acerca de los valores que ocuparon durante la sesión.

b) Un punto por:

-Se asignaba un punto cuando se ayudaba al grupo, por mencionar algo que hayan aprendido (tuviera o no tuviera nada que ver con los valores), y por dar solución a un problema. Plan brillante o estrategia que permita tener éxito al grupo. Actuación de forma inteligente e ingeniosa para vencer obstáculos. Aportaciones al grupo de otro modo hubieran fracasado. Trabajo grupal y colaboración dentro de la historia. Participación

dentro de la historia. Los requisitos para ganarse este punto de experiencia se retomaron de cómo se asignan los puntos en “Cazador la venganza” (RPG lúdico.)

c)Un punto por:

-Cumplir con los 2 puntos anteriores y por un excelente desempeño durante la sesión.

Los puntos de experiencia se otorgarán al igual que en el sistema de RPG de manera individual.

5.8. Otros elementos que se introdujeron en el RPG.

Se decidió que los objetos que tenían que ir consiguiendo o que encontraban fueran reales, lo cual facilita el ambiente lúdico (Saegesser, op. Cit.). Esto con la finalidad de hacer más real el RPG y facilitar que los alumnos logren inmiscuirse más en la historia (Nordberg, op. Cit.). Al principio se pensaba meter el elemento música pero Cañas (op. Cit.) menciona que de preferencia el espectador no debería encontrar relación entre las piezas musicales y algún acontecimiento vivido.

Se intentó con la estrategia propuesta aprovechar no solo las capacidades del lado izquierdo del cerebro, donde se finca el desarrollo de los sistemas tradicionales de enseñanza sino aprovechar las capacidades de nuestro lado derecho del cerebro donde se encuentra el desarrollo creativo (Chávez, 1999).

5.9. Sugerencias para narrar la historia.

Este punto en particular será muy breve pues gran parte se basa en mi experiencia personal y de cómo atrajeron mi atención unos cuenta-cuentos, esto tiene que ver demasiado con el RPG, ya que es un juego narrativo. Lo que pude observar con los cuenta-cuentos es el manejo de los adjetivos calificativos lo cual me ayudo en gran medida a imaginarme todo lo que estaban narrando y realmente entré en un mundo distinto. Cuando me dejé llevar por mi imaginación, cobró poca importancia lo que Cañas (op. Cit.) llama espacio real o escénico (el espacio físico en el que estaba), y entré al espacio imaginario o dramático, que se encuentra en el plano de la imaginación. Bien lo dice Cañas el espacio imaginario es creado por el gesto y el movimiento de los actores, claro está que en el caso del RPG, se utiliza una parte muy limitada de la motricidad.

Todo fue descrito verbalmente con detalles sorprendentes; los personajes, los ambientes, objetos, todo y sin olvidar el lenguaje corporal. Para enfatizar algo se requiere exagerar el suceso por medio de una descripción muy detallada, ayudándonos de sinónimos y semejanzas entre los objetos. El manejo de la voz es importante pues los cuenta cuentos tienen un tono, ritmo y velocidad distinto para cada personaje, representación de emociones y acciones.

Woloschin de Glaser y Ungar (op. Cit.) nos da tips acerca de cómo manejar nuestra voz, al momento de contar un cuento (pero se puede adaptar al RPG):

-Jugar con la voz; entonaciones, pronunciación ya que esto puede hacer más interesantes e intensas las historias. Haga los tonos más agudos o graves. Alargar o acortar algunas palabras imitando el acento de otro país o imitando tics en la voz.

-Otro truco es imitar los sonidos que hacen determinados personajes.

-El ritmo es importante, para aumentar la tensión es necesario que hable más despacio. Si ve que las personas se están distraendo puede aumentar la velocidad y el volumen. El silencio llama la atención y enfatiza las frases siguientes.

-Trate de describir los objetos, personajes y hechos con todos los sentidos de esta manera parecerá más real, no solo narre para el sentido de los ojos. Para lograr lo anterior se pueden usar muchos calificativos que describan un mismo objeto (Woloschin de Glaser y Ungar op. Cit.).

Otra herramienta que usan es hacer uno que otro chiste o si no crear personajes con características especiales, algo que te haga imaginártelo y no olvidarlo. Por ejemplo con los cuenta cuentos una de las narradoras habló de un personaje que se llamaba María Posillo, pero su característica era tener siempre las manos en la cintura, por eso se le quedó el sobrenombre de “Posillo”.

También para que la gente no pierda el interés los cuenta cuentos realizaban preguntas al auditorio, lo cual ayudaba para no descuidar detalle alguno de lo que se contaba. Esto me recuerda lo que Cañas (op. Cit.); y Coburn (op. Cit.) mencionan hay que elaborar preguntas al auditorio o alumnos acerca de lo que se está narrando. Y esto también se puede aplicar en el RPG, si vemos poca participación del alumno hay que alentarlos; por medio de preguntas, o dándole alternativas de actuación lo que ayudará a que vaya imaginando todo lo que dice

y haría su personaje en determinada situación. Desde mi experiencia personal a veces ayudan las sugerencias del narrador, porque te sientes apoyado.

Por último es de suma importancia resaltar que es más fácil recordar o crear imágenes mentales si me hablan de cosas conocidas y no de algo que es totalmente desconocido. Se ha mencionado en otros apartados que se debe partir de los intereses y los conocimientos que tiene el individuo (Woloschin de Glaser y Ungar, op. Cit.).

Este capítulo como se vio intentó clarificar un poco acerca de cómo se realizó la adaptación de los elementos del RPG. En el siguiente capítulo se hablará acerca de la intervención hecha.

CAPITULO VI. MÉTODO.

En este capítulo se habla acerca de cómo fue elaborado el proyecto. Antes que nada tengo que aclarar que ésta investigación tiene la finalidad de empezar a abrir posibles caminos para posteriores investigaciones. No pretendió en ningún momento por limitaciones de recursos humanos y materiales realizar una generalización.

Ya se ha explicado a través del trabajo teórico cómo es la enseñanza de valores cívicos dentro de la escuela. Pero ¿qué podemos hacer cuando la mayoría de las personas, aprenden al menos teóricamente los conceptos pero hay otros alumnos a los que les cuesta más trabajo aprender? Esta es la razón por la cual se elaboró toda esta estrategia de enseñanza, para intentar subsanar lagunas en algunos alumnos y clarificar los conceptos teóricos de los valores cívicos. Además de ser una propuesta para trabajar en grupos pequeños, ya que no todos los alumnos tendrían deficiencias teóricas.

Queda lejos de éste proyecto el evaluar las conductas que posteriormente se pudieran gestar debido a la intervención realizada.

6.1. Objetivos.

Objetivo general: Comparar los efectos del Juego de Rol Didáctico para Valores y de la Enseñanza Tradicional como métodos de regularización para la adquisición de conceptos de valores cívicos.

Objetivo particular 1: Desarrollar un juego de role playing game basado en un sistema que vaya de acuerdo a la asignatura “Formación Cívica y Ética” unidad II, subtema “Valores cívicos” y aplicarlo como método de regularización.

Objetivo particular 2: Probar el Juego de Rol Didáctico para Valores por medio de un estudio piloto.

Objetivo particular 3: Desarrollar un instrumento de evaluación para conocer la adquisición teórica de valores cívicos.

Objetivo particular 4: Analizar si existieron diferencias entre el grupo control y grupos experimentales en la adquisición de valores cívicos.

Las preguntas que guiaron la investigación fueron las siguientes:

-¿Existieron diferencias en la prueba de desempeño entre pretest-postest acerca de los conceptos de valores cívicos?

- ¿En cuál de los 2 métodos de regularización se presentaron mejores resultados en el aprendizaje de valores cívicos?
- ¿Cuáles son los posibles factores externos que pudieron haber intervenido en los resultados del aprendizaje de valores cívicos?
- ¿Existieron diferencias cualitativas en el tipo de dinámica durante las sesiones entre grupo con enseñanza tradicional y Juego de rol didáctico para valores?

Hipótesis:

H_1 : Las diferencias en el nivel de ejecución pretest-postest se deberán al tipo de enseñanza de cada grupo experimental.

H_0 : No existirán diferencias en el nivel de ejecución pretest-postest en ninguno de los grupos con distinto tipo de enseñanza.

H_a : Sí existirán diferencias en el nivel de ejecución pretest-postest en los grupos con distinto tipo de enseñanza

H_2 : Las diferencias entre grupos se deberán al tipo de enseñanza

H_0 : No existirán diferencias entre grupos.

H_a : El grupo con Juego de Rol Didáctico para Valores en comparación con el grupo de enseñanza tradicional obtendrá mejores resultados.

6.2. Sujetos

El estudio se llevó a cabo en una escuela secundaria de gobierno del turno vespertino, ubicada en el Estado de México y perteneciente al municipio de Coacalco. La secundaria cuenta con 2 grupos de 2^{do} grado y la orientadora fue la que asignó el grupo origen con el que se trabajó (2° A.) El grupo origen estaba conformado por 26 alumnos; 10 mujeres y 16 varones.

Posteriormente se asignaron los sujetos por emparejamiento. Por este motivo se les aplicó el pretest a todo los integrantes del grupo 2° A. Tomando en cuenta los pretest se seleccionó la muestra. Al principio se pensaba tener en cada grupo el mismo número tanto de hombres como de mujeres, pero debido a que los varones fueron los que salieron más bajos y ésta propuesta es para regularizar deficiencias, se decidió elegir a las 3 mujeres con

las puntuaciones más bajas en el pretest y a los 9 varones con las puntuaciones más bajas en el pretest. De manera aleatoria se asignaron los sujetos a cada grupo experimental y control. Cada grupo quedó conformado por 3 varones y una mujer.

También se tomó en cuenta una lista realizada por la orientadora en donde se le pidió enlistara a las 12 personas que iban peor en las materias. La orientadora comentó que a veces se relacionaba mal comportamiento con malas notas y también mencionó que 2°A (grupo asignado) es el grupo más difícil que tiene a su cargo. Nueve de las personas que se encontraban en la lista de la orientadora coincidieron con las puntuaciones más bajas en el pretest. Tengo que hacer mención de la presencia de un sujeto con capacidades diferentes que quedó integrado en el grupo experimental JURDIV (Juego de Rol Didáctico para Valores), debido a que fue de las puntuaciones más bajas y se encontraba en la lista realizada por la orientadora. Además se me pidió trabajar con él. También es importante tener en cuenta que debe existir una integración de los individuos a la educación, lo cual no fue muy conveniente en éste trabajo, pero al fin y al cabo se llevo a la práctica.

Se formaron 2 grupos experimentales con diferentes tipos de enseñanza; Enseñanza tradicional y Juego de Rol Didáctico para Valores. Y también se contó con un grupo control. A pesar de que los alumnos pertenecían a la misma escuela podría haber diferencias entre los 2 grupos de 2° (ya sea de manera positiva o negativa), por tal motivo todos los sujetos fueron seleccionados del mismo grupo.

El lugar asignado para trabajar con los 2 grupos experimentales, fue el laboratorio que contaba con pizarrón, mesas rectangulares y sillas. En el laboratorio sólo se encontraban los integrantes de cada grupo experimental y el coordinador.

6.3. Variables

A continuación se describirá la variable independiente, en éste caso el tipo de enseñanza:

- Juego de Rol Didáctico para Valores (JURDIV) (3 fases)¹:
 1. Fase recordatoria de los conceptos teóricos ya vistos con anterioridad.
 2. Fase de RPG en la cual se jugó.

¹ A partir de aquí cuando me refiera a la estrategia diseñada la llamaré JURDIV (Juego de Rol Didáctico para valores) y a la enseñanza tradicional se le asignarán las siglas ET.

3. Fase de discusión, en donde se realizó una reflexión..

- Enseñanza Tradicional (ET.) Es la enseñanza que por lo general se basa en el libro de texto gratuito para que el profesor pueda explicar, dictar, poner a leer a los alumnos el tema y posteriormente hagan resúmenes o cuadros sinópticos. En ocasiones dejar alguna actividad. Al final esta estrategia no fue propiamente una enseñanza tradicional sino que consistió en retomar la técnica de lluvia de ideas y retroalimentar en todo momento al alumno. En este caso la enseñanza tradicional tendrá 2 fases:

1. Fase recordatoria de los conceptos teóricos ya vistos con anterioridad.
2. Fase de discusión, en donde se realizará una reflexión.

La variable dependiente fue:

- Conocimiento teórico de valores cívicos. En éste caso se midió a través de un cuestionario en donde se realizaron preguntas acerca de los contenidos tratados. El cuestionario se aplicó como pretest-postest (ver anexo 2.)

6.4. Materiales.

- *Grupos experimental "1". Enseñanza tradicional:*

Se utilizó pizarrón y gises. Como material auxiliar se tenían los poemas o pensamientos para reflexionar en forma de rompecabezas (anexo 8.)

Para cada sesión se llevaban preparadas unas fichas de trabajo con los conceptos más importantes y las preguntas impresas para la fase de discusión (anexo 9.A.)

Grupo experimental "2". JURDIV.

Para cada sesión se llevaban preparadas unas fichas de trabajo con los conceptos más importantes y las preguntas impresas para la fase de discusión (anexo 9.B.) También se utilizaron fichas con el orden de los sucesos de la historia y el momento en que se entregaría cada una de las piezas del rompecabezas.

Se utilizó: una hoja de personaje, lápices, gomas, pensamientos en forma de rompecabezas (anexo 8.) También durante todas las sesiones se llevarán los objetos que ya habían obteniendo en sesiones anteriores. Los objetos que se dieron fueron: la carta entregada al principio de la sesión de JURDIV (anexo 7), concha de mar, una semilla, una flor, una llave. Además se ocuparon 4 tarjetas de color azul, las cuales suplieron a los dados.

También se ocuparon hojas en blanco para:

- cada alumno, en esta iban anotando los valores surgidos dentro de la historia.
- hacer dibujos improvisados sobre la ubicación de los personajes.

El coordinador llevaba unas tarjetas bibliográficas con los puntos más importantes de la historia y los conceptos a tratar. También llevaba impresas las preguntas para la fase de discusión.

- *Grupo control*

Solo se utilizarán los instrumentos de evaluación

Nota: Para todos los grupos tanto control como experimentales hubo solo una persona como coordinadora-aplicadora, para descartar el factor experimentador.

6.5. Aparatos e instrumentos:

- *Aparatos:*

Coburn (op. Cit.) y Moyles (op. Cit.) mencionan la posibilidad de auxiliarnos en grabaciones de video y cintas de audio para poder realizar una mejor evaluación del aprendizaje del niño dentro de las interacciones lúdicas, por tal motivo se utilizó una cámara de video instalada en un punto en el cual se visualizaban todos los integrantes del JURDIV y de la ET), para facilitar la discusión y conclusiones del trabajo de investigación.

- *instrumentos* a utilizar son:

Un cuestionario que se utilizó como pretest-postest, con los conceptos más importantes que se vieron durante las sesiones. Éste instrumento se piloteó; la población constaba de 27 alumnos de 3° de secundaria. Se les pidió respondieran el cuestionario y preguntaran; si tenían alguna duda, no entendían alguna palabra o pregunta. De esta manera se modifico el instrumento en algunas preguntas.

Éste cuestionario fue el mismo para los 3 grupos (experimentales y control) Se manejarán 3 tipos de preguntas:

- a) Opción múltiple
- b) Verdadero y falso
- c) Abiertas

Se asignó un punto por respuesta correcta o medio punto si se consideraba tenía la idea pero incompleta. El mínimo de puntos que se podía obtener es 0.5, máximo 24. Para ver el

formato del cuestionario utilizado como pretest-posttest ver anexo 2. Se hizo esa evaluación, porque se quería evaluar el aprendizaje teórico de los valores cívicos.

2. Bitácora. Desde la sesión número 1 hasta la sesión número 6 se llenará una hoja de bitácora para cada grupo. Se tendrá una bitácora por cada sesión de los grupos experimentales (registrando las actitudes grupales e individuales.) La bitácora servirá para conocer si existen factores individuales determinantes dentro del role playing game, que influyan en el aprendizaje de los sujetos. Para saber si existen variables individuales inmiscuidas en los resultados. Consultar anexo 3, para ver el formato de la bitácora.

3. Comentarios del profesor. Se le pedirá al profesor que por favor cuando se esté corriendo el experimento registre cualquier cambio en la conducta de los alumnos que están participando.

6.6. Procedimiento.

Para crear el juego se realizó un arreglo basado en el sistema que se tiene en el RPG. Para conocer la percepción de las personas acerca del role playing game adaptado y también para corregir posibles deficiencias del RPG adaptado se realizó un estudio piloto antes de aplicarlo a los alumnos de la escuela.

Estudio Piloto:

1. Se trabajó con 4 adolescentes 2 mujeres y 2 hombres de 12-13 años.
2. Se aplicó la sesiones de role playing game en 2 sesiones, de 3 horas con 30 minutos.
3. Al término de cada sesión se les pidió mencionaran cómo se sintieron y preguntó que le quitarían o le aumentarían.

Precedente a cada sesión piloto se tuvieron a la mano todos los materiales contemplados para las sesiones para la escuela.

Los resultados del estudio piloto para mejorar la estrategia; fueron quitar o modificar algunos sucesos porque les causaban a los adolescentes alguna reacción como por ejemplo; burlas e incomodidad. También se tuvieron que simplificar y quitar escenas porque se invertía demasiado tiempo en realizar la narración. También se simplifiqué el preludeo y se les narró a todos, por cuestiones de tiempo.

Además se imprimieron 4 hojas en donde se explican los poderes que podían escoger. Otro elemento que se modificó fue la hoja de personajes, la cual se simplifiqué aún más.

Durante el juego a veces los adolescentes hacían burla de alguien pero se encontró una manera de que se tranquilizarán y es por medio de ir debilitando a su aliado, debido a que ellos no pueden morir dentro de la historia.

Estudio pretest-postest con grupo control.

El horario de aplicación fue variable y dependía de las horas libres con una duración de una hora. Las sesiones de los grupos experimentales se intercalaron

- *Sesión 1. Para todos los grupos²:*

Como aquí no había división de grupos esta sesión fue para todo el grupo origen. Todos los alumnos se encontraron reunidos en un mismo salón de clases con la finalidad de aplicarles a todos el pretest para posteriormente hacer la selección de los alumnos que se asignarían a los grupo. Se realizarán los siguientes pasos.

1. Presentación del experimentador y de los alumnos (dinámica.)
2. Explicación breve del trabajo.
3. Aplicación del pretest.

- *Sesión 2:*

-Grupo experimental "1". Enseñanza tradicional.

1. Se establecieron las normas y reglas.
2. Se explicaron algunos contenidos temáticos y los objetivos de la sesión a partir de lluvia de ideas.
3. Una fase de discusión, aclaración de dudas y conclusiones.

Para ambos grupos experimentales se manejaron los mismos conceptos y contenidos en todas las sesiones (para más información de los contenidos ver anexo 1), lo que cambió fue la planificación de los tiempos en cada grupo (ver anexo 4.) También variaron las preguntas³ de la fase de discusión planeadas para ambos grupos experimentales debido a que en el JURDIV había la oportunidad de relacionar el juego con conceptos teóricos. Para mayor información sobre las preguntas realizadas ver anexo 9.

-Grupo experimental "2". JURDIV.

² Para conocer la planeación exacta de los tiempos y las fases de cada sesión consulte el anexo 4. Guía de sesiones.

³ Las preguntas fueron obtenidas de los 7 libros de "Formación Cívica y ética", de SEP (1999) y algunas fueron realizadas por mí. Aunque no todas fueron tratadas en la discusión sino algunas se introdujeron durante las lluvias de ideas (grupo E.T.) o durante la fase de juego de rol (grupo JURDIV).

1. Se establecieron las normas y reglas.
2. Se llenó la hoja de personaje. Para conocer la hoja de personajes ver anexo 6.
3. Fase 1. Debido a que los alumnos ya tienen los conceptos teóricos se dará solo un breve recordatorio de los conceptos más importantes y objetivos de las sesiones, lo cual ayudará a que los alumnos partan de bases teóricas, lo cual ayudará a que los alumnos recuerden las bases teóricas (Moyles, op. Cit.).

- *Sesiones 3-5*

De la sesión 3 a la 5 se repitió el mismo esquema de trabajo mencionado a continuación:
 -*Grupo experimental "1". Enseñanza tradicional.*

Se aplicaron éstas 2 fases:

1. Se llevó a cabo una estrategia en la cual los alumnos fueron activos en todo momento. Ésta consistió en la técnica de lluvia de ideas y se iba retroalimentando a los alumnos en todo momento. Además se ejemplificaba cada valor y se les pedía a los alumnos su participación.
2. Una fase de discusión, aclaración de dudas y conclusiones.

-*Grupo experimental "2". JURDIV.*

1. Fase 2. Se inició con el juego de rol. Durante la narración de la historia se plantearon preguntas dentro del juego para hacer reflexionar a los alumnos y que la última fase de preguntas no fuera tan tediosa.
2. Fase 3. Discusión, aclaración de dudas y conclusiones (tercera fase.) Con discusión no se quiere decir que se descarten; las percepciones, reflexiones y las conclusiones del propio individuo, al contrario todo esto va mezclado en esta última fase (Cañas, op. Cit.; Coburn, op. Cit.; Moyles, op. Cit.; Pagés, op. Cit.; y Saegesser, op. Cit.). Incluso si nos ponemos muy estrictos, el RPG (lúdico) cuenta con esta fase y se lleva a cabo al final de cada sesión. Es así como se asignan los puntos de experiencia. Las preguntas hechas por el narrador de RPG (lúdico) se pueden comparar con la adaptación de la fase de discusión. Las preguntas para asignar puntos de experiencia (anexo 6, contracara) pueden servir también para que el alumno comience a pensar y reflexionar.

En un comienzo sólo se pensaba tener como dinámica de enseñanza la adaptación del RPG, pero posteriormente me di cuenta que la estrategia podía ser mejorada y se tomaron en cuenta las fases propuestas para los juegos de rol (capítulo IV.) De esta manera fue

como decidí apoyarme en otras técnicas y tomarlas como complemento del RPG, el cual desde mi particular punto de vista es muy valioso.

- *Sesión 6:*

-Grupo experimental “1”, “2” y grupo control:

A todos los grupos se les reunió en un mismo salón de clases y al mismo tiempo se les aplicó el postest. Por último se les dieron las gracias por la participación.

6.7. Formas de muestreo y tipos de análisis.

El tipo de análisis realizado fue cuantitativo y cualitativo. Para el análisis cuantitativo se utilizó una prueba ANOVA para conocer las diferencias existentes entre los 3 grupos control y experimentales. Y se utilizó una T de Student en cada grupo para realizar una comparación entre los resultados obtenidos en el cuestionario aplicado como pretest-postest.

Para el análisis cualitativo, me auxilié de los videos filmados durante las sesiones, de las bitácoras y de los comentarios del profesor. En los videos observé el comportamiento de los integrantes de cada grupo; actitudes, tipo de preguntas o respuestas obtenidas, interés mostrado y nivel de participación.

CAPITULO VII. RESULTADOS.

Las puntuaciones entre pretest-postest fueron utilizadas para tener una comparación en el nivel de ejecución mostrado en la prueba escrita de valores. Para comparar las puntuaciones pretest-postest de cada uno de los grupos, se utilizó una t de Student de muestras apareadas para cada grupo. Los resultados obtenidos del estudio realizado fueron los siguientes:

SUJETO	PRETEST	POSTEST
1	16.5	22
2	13.5	19
3	16.0	18
4	5.0	10
Medias	12.75	17.250

Tabla 6.1.Pretest-postest. Grupo E.T.

Comenzaré por explicar los resultados del grupo con enseñanza tradicional (ver la tabla 6.1.). Las medias obtenidas fueron; pretest 12.75 y postest 17.25. Se obtuvo una $T = -5.347$ y una $P < 0.013$, lo que quiere decir que las diferencias entre las medias pretest-postest fueron significativas, es decir que el método si tuvo efecto en los alumnos.

SUJETO	PRETEST	POSTEST
5	12.0	16.5
6	16.5	21.5
7	14.0	16.5
8	9.0	10.5
Media	12.875	16.25

Tabla 6.2.Pretest-postest Grupo JURDIV.

Respecto a los resultados del grupo con enseñanza juego de rol didáctico para valores, en su comparación de las medias obtenidas fueron; pretest 12.875 y para el postest 16.25 (ver tabla 6.2.) La $T = -4.086$ y una $P < 0.026$, lo que significa que las diferencias fueron

significativas entre pretest-postest, lo que quiere decir que la estrategia aplicada en este caso el JURDIV si tuvo efectos sobre el aprendizaje de los alumnos.

SUJETO	PRETEST	POSTEST
9	16.5	16.5
10	10.5	11.5
11	9.5	11.0
12	18.0	19.0
Media	13.635	14.5

Tabla 6.3.Pretest-postest. Grupo control.

Por último las medias obtenidas en el grupo control fueron; pretest 13.625 y para el postest 14.5 (ver tabla 6.3.) Obteniendo una $T=-2.782$ y una $P<0.069$, lo que indica que las diferencias no fueron significativas entre las medias. Lo cual significa que no hubo cambios en el grupo control tomando en cuenta las medias de su pretest-postest.

GRUPO	SUJETO	PRETEST	POSTEST	D	\bar{D}
E.T	1	16.5	22	5.5	4.5
	2	13.5	19	5.5	
	3	16.0	18	2.0	
	4	5.0	10	5.0	
JURDIV	5	12.0	16.5	4.5	3.375
	6	16.5	21.5	5.0	
	7	14.0	16.5	2.5	
	*8	9.0	10.5	1.5	
CONTROL	9	16.5	16.5	0	0.875
	10	10.5	11.5	1.0	
	11	9.5	11.0	1.5	
	12	18.0	19.0	1.0	

Tabla 6.4. Postest.

Para conocer si existieron diferencias entre los 3 grupos; E.T., JURDIV y Control respecto al nivel de ganancia se utilizó una ANOVA. Las medias de las diferencia obtenidas entre las puntuaciones pretest-postest, de cada grupo fueron; ET= 4.5, en JURDIV= 3.375 y para grupo control= 0.875 (ver tabla 6.4.) La ANOVA arrojó una F de 6.934, con una $P < .015$, indicando que si existen diferencias significativas entre grupos, por lo tanto la H_0 se rechaza.

Grupos contrastados	Nivel de significación	
	Scheffé	Bonferroni
Tradicional VS Control	.017	.016
JURDIV VS Control	.092	.100
Tradicional VS JURDIV	.551	.864

Tabla 6.5. Comparación entre grupos.

Pero ¿entre qué grupos es en los cuales sí existen diferencias significativas?. Para conocer entre cuales grupos si existieron diferencias se utilizó el método de Scheffé y el de Bonferroni obteniendo los datos de la tabla 6.5.

Tanto en el método de Scheffé como en el Bonferroni se arrojaron resultados muy semejantes. La única comparación de las diferencias de medias significativa fue entre el grupo control y el grupo experimental con E.T. Obteniendo una $P < 0.017$ en Scheffé y una $P < 0.016$. Respecto a la comparación entre el grupo con enseñanza JURDIV y grupo control se obtuvo una $P < 0.92$ en Scheffé y una $P < 0.100$ en Bonferroni, por lo tanto las diferencias no son significativas. Por último se contrastó al grupo tradicional contra el JURDIV, obteniendo una $P < 0.551$ en Scheffé y una $P < 0.864$ en Bonferroni, lo cual indica que no hubo diferencias significativas.

Basándome en los 4 puntos mencionados a continuación, se creyó pertinente realizar otro análisis entre grupos, pero sin tomar en cuenta las puntuaciones del alumno con capacidades diferentes:

1. El alumno con capacidades diferentes pertenece al grupo experimental JURDIV. El sujeto es el número 8.

2. La ganancia más baja en el nivel de ejecución (comparación pretest-postest) de los grupos experimentales fueron del alumno con capacidades diferentes. Obteniendo en su pretest 9.0 y en su postest 10.5.
3. El tener presente un sujeto con capacidades diferentes es una variable no controlada y que por lo tanto pudo haber modificado los resultados.
4. El no encontrar diferencias significativas entre los grupos experimentales, (E.T. y JURDIV) o entre grupo control y JURDIV.

GRUPOS COMPARADOS	NIVEL DE SIGNIFICACIÓN
Control y Enseñanza Tradicional	0.012
Enseñanza tradicional y JURDIV	1.000
Control y JURDIV	0.039

Tabla 6.6. Comparación de grupos sin sujeto 8. Método Bonferroni.

Los resultados obtenidos sin tomar en cuenta las puntuaciones del alumno y bajo el método de Bonferroni fueron; encontrar diferencias significativas entre las medias de las diferencias de los grupos; JURDIV y grupo control con una $P < 0.039$. También se corroboraron las diferencias significativas entre grupo control y grupo experimental E.T., obteniendo una $P < 0.012$. Además de no encontrar diferencias significativas entre los grupos experimentales JURDIV y E.T. obteniendo una $P < 1.000$.

CAPITULO VIII. CONCLUSIONES.

Los resultados muestran que tanto la enseñanza tradicional como el método de JURDIV son efectivos. También tengo que agregar que la enseñanza tradicional tuvo resultados efectivos debido a que al principio sí se tenía planeado aplicarla dentro del aula como método de regularización, pero posteriormente, al momento de hacer una reflexión pensé que si era un método de regularización no tenía ningún caso utilizar nuevamente debido a que en su momento había fallado y tenido como consecuencia conceptos erróneos o incompletos. Fue por ese motivo que se buscó que en lugar de la enseñanza tradicional se tuviera una participación continua por parte de los alumnos, es decir se llevó a cabo una dinámica de lluvia de ideas y mi papel como coordinadora fue ir corrigiendo errores o complementando los conceptos teóricos acerca de los valores cívicos. Pero en todo momento se buscó que los alumnos participaran para hacer más amena la enseñanza. Por medio de ésta dinámica salían más dudas que eran aclaradas en el momento en que surgían y posteriormente se tenía la sesión de discusión. Por lo cual se puede decir que el alumno fue activo en su enseñanza. Es por este motivo que no puedo decir que se contrastó la enseñanza tradicional contra mi propuesta (JURDIV.)

Por otro lado la estrategia de JURDIV puede ser mejorada en gran medida. Tomando en cuenta el énfasis que los distintos autores hacen acerca de la discusión y con la experiencia obtenida en este breve proyecto yo sugeriría que se le dé mayor peso en las aulas de clase a la discusión y reflexión por parte de los alumnos, debido a que en éste tipo de dinámicas son parte activa todo el tiempo. Y si aunamos a lo anterior la importancia del juego dentro de la educación y sus ventajas que yo misma comprobé, yo propondría que la estrategia sea mejorada. Como se sabe se planearon 3 fases; explicación de los valores cívicos (en la primer sesión) posteriormente se pasó al RPG y por último se organizaba una sesión de preguntas (para reflexionar) las cuales ayudaban a la discusión y aclaración de ideas. Yo propondría que se redujera el tiempo del RPG y la fase de discusión durara más tiempo. Una opción sería que las fases quedaran de la siguiente manera:

1.Fase recordatoria. Esta fase se aplicaría solamente la primera sesión y con una duración de 45 minutos a 1 hora. Lo cual no cambia mucho en comparación a la aplicación realizada dentro de la escuela (duración de 45 minutos.)

2. Fase de RPG. Se recomendaría que durará 30 minutos por sesión.

3. Fase de discusión Se recomendarían 30 minutos por sesión.; debido a que tanto el RPG como la discusión obtuvieron resultados muy parecidos y pueden complementarse perfectamente. También es importante que dentro de la fase de discusión y reflexión se mantenga: la ejemplificación, lluvia de ideas y preguntas.

Por ningún motivo dentro de ésta estrategia se debe olvidar el motivar a los alumnos para que sean parte activa en su aprendizaje. Las sugerencias anteriores son basadas en mi experiencia y en la postura constructivista. La proposición de aumentar el tiempo de la fase de discusión se debe principalmente a que en la fase de RPG no se pueden meter tantos conceptos o preguntas para discutir o reflexionar, sin resultar aburrido para el alumno. Por lo tanto sería necesario aumentar el tiempo de discusión.

Debo enfatizar que los valores cívicos muchas veces se mezclan y no se separan. Por lo tanto se puede simplificar la historia aumentando el análisis de lo ocurrido en el RPG, lo cual se puede realizar apoyándonos aún más en la fase de discusión. Hay que resaltar que los alumnos del grupo JURDIV sí se interesaban en el RPG, mostraban atención y cooperación pero faltó una mayor reflexión para que quedaran más claros los conceptos teóricos. Los dibujos improvisados, los objetos reales que iban obteniendo a través de las sesiones, el factor azar (manejado por las tarjetas) y el hecho de que los personajes tuvieran poderes ayuda mucho a mantener el interés de los alumnos.

Una ventaja del JURDIV es que los alumnos iban encontrando y reconociendo por ellos mismos en qué momento se vivía dentro de la historia un valor cívico. También hay que hacer hincapié en que uno de los valores encontrados por todos los jugadores; tanto en el estudio piloto como en la investigación dentro de la secundaria, fue el valor de la cooperación. Aunque los alumnos encontraron otros valores como; honradez, bondad, humildad, valentía, amabilidad y honestidad. El que los individuos fueran encontrando otro tipo de valores se puede atribuir en parte a la adaptación de la hoja de personaje pues tenía espacios en blanco para llenar por los alumnos al momento de encontrar otro valor, aunque no fuera un valor cívico. Y también son importantes las indicaciones que se les dieron al principio para que fueran anotando los valores que iban encontrando durante la narración.

También podemos decir que la discusión y reflexión por parte de los alumnos es de suma importancia. Además debemos tener en cuenta que se le tiene que poner mucha atención a esta población, porque regularmente las personas que salen más bajas en los

exámenes se relacionan con mal comportamiento o problemas en la escuela, siendo alumnos que necesitan una mayor motivación pues algunos tienen un autoconcepto muy pobre.

Otro punto muy interesante y que complementa el anterior es hacer notar que con el RPG los alumnos se sienten como individuos y no como uno más entre 30 o 40 alumnos. En el momento en el cual el profesor se interesa realmente por los alumnos se realizaran cambios en la educación.

Respecto a algunas respuestas dadas en el postest por parte de ambos grupos, el grupo experimental JURDIV utilizó su experiencia dentro del juego para responder algunas preguntas.

Las personas que menos participaron en ambos grupos experimentales fueron las mujeres; a pesar de esto sí existió un cambio en su pretest-postest.

La orientadora no reportó cambios de actitud en los individuos al finalizar las estrategias de intervención. También hay que mencionar que el sujeto con capacidades diferentes es muy inquieto, pero si se le pone la atención debida y se le realizan preguntas directas para reflexionar, responde, aunque en sus puntuaciones pretest-postest no se ve un cambio grande.

Ya analizados los resultados, también me gustaría hacer una propuesta para trabajar con todos los alumnos. De antemano sabemos que los grupos son numerosos y el profesor por si solo no podría implementar el role playing game como dinámica auxiliar (al menos como se aplicó en ésta propuesta), pero si estamos hablando de la materia “Formación cívica y ética”, se tendrían las siguientes propuestas:

-se podría incitar a la cooperación de; practicantes, padres de familia y la comunidad en general. Claro está que a las personas interesadas se les darían las herramientas necesarias para que puedan fungir como narradores dentro del RPG. Tal vez se perciba como una utopía pero sería una manera de comenzar a integrar a la comunidad en el ámbito educativo y esto entraría como labor cívica de la comunidad (ya que hablamos de civismo.) Lo anterior quiere decir que al colaborar la comunidad se puede llegar a trabajar con el role playing game (u otra dinámica con corte activo) al mismo tiempo con un grupo grande. El salón se puede ambientar y el número de equipos sería aproximadamente de 4 a 8 grupos

(dependiendo del número de alumnos que conformen cada grupo), sin olvidar que es recomendable formar grupos de 4 a 6 personas.

-Otra de las propuestas es que los profesores de áreas afines trabajen interdisciplinariamente para realizar trabajos nucleares, es decir en donde se involucren 2 o más materias. El juego de rol se puede utilizar de manera similar al teatro, ya que si se ponen de acuerdo los profesores se pueden ayudar y planear un RPG en el cual se toquen los temarios de ambas materias.

-También se puede adaptar el Juego de rol en vivo aunque se acerca más a la estrategia teatral.

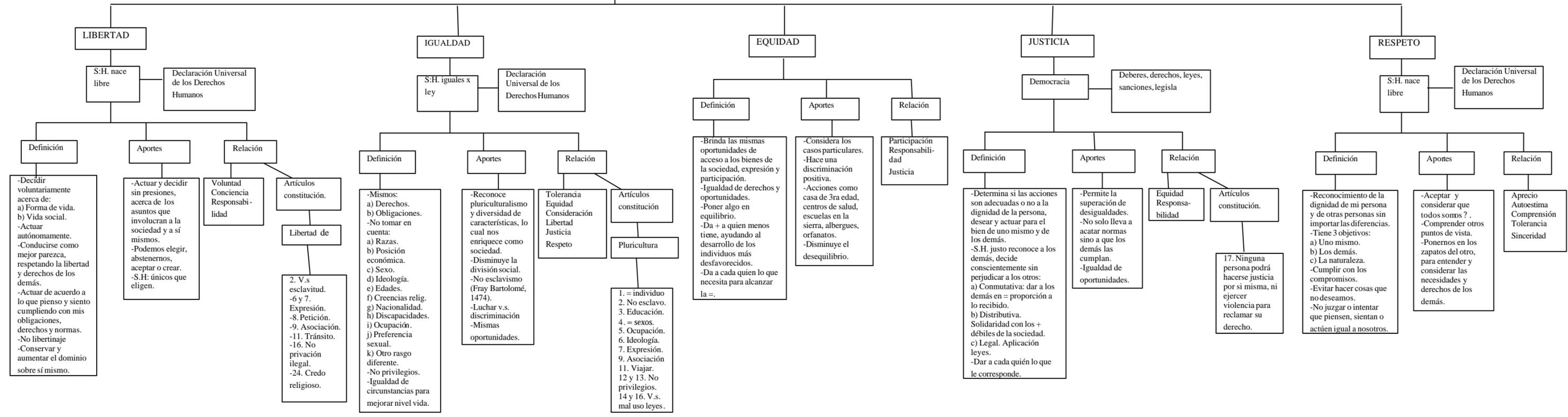
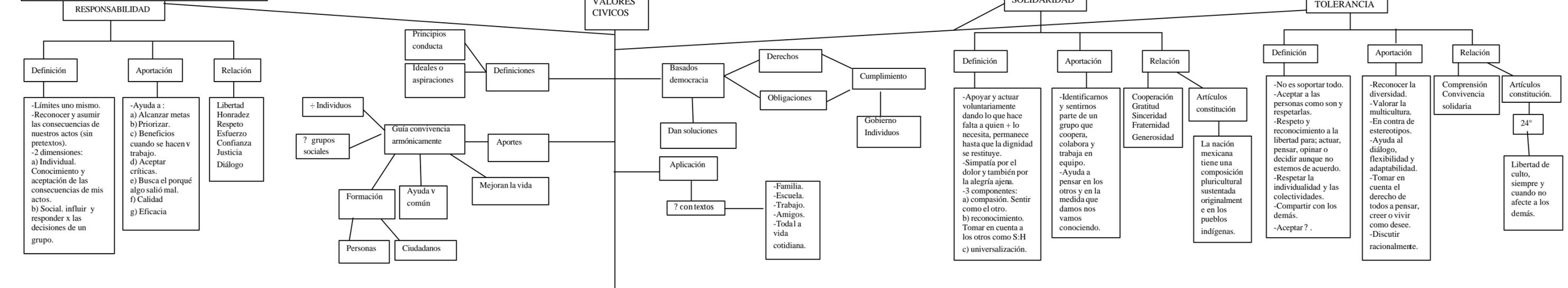
Tal vez me esté alejando de las conclusiones de mi tema pero puede ser de importancia mencionar que los juegos de rol como se mencionó con anterioridad también incluyen los juegos de cartas. Esto puede ser de suma importancia ya que por medio de las cartas los niños o adolescentes pueden aprender o incluso incrementar sus habilidades matemáticas, claro que esto es sólo una posibilidad.

También se puede utilizar el RPG pero a otro nivel educativo. Por ejemplo: para enseñar patologías o cuadros clínicos en medicina. Con los doctores se pueden interpretar distintas enfermedades, para que de esta manera se tenga un acercamiento mayor con la realidad a la que posteriormente se enfrentarán.

Como último punto que tal vez no se relacione mucho con ésta propuesta de trabajo me gustaría hacer una crítica hacia la SEP. No se trata de que se ponga como prioridad la selección de los contenidos y la SEP es lo que más cuida. La SEP descuida la parte más importante que son los alumnos y la manera en la que pueden llegar a aprender de una mejor manera. La SEP varias veces se justifica diciendo que si no lanza un libro para el profesor de secundaria es porque no desea limitar el trabajo del profesor, pero en cambio sí lo obstaculiza con programas que tiene que cubrir en cierto número de horas. Algunos autores como Brown (op. Cit.), Carretero (op. Cit.) y Coburn (op. Cit.) están de acuerdo en que se deberían implementar métodos de enseñanza activos dentro de las aulas. Métodos que puedan educar, instruir, integrar, desarrollar el hábito de la reflexión, que sirvan para orientar profesionalmente y enseñen a actuar. Es por este y otros motivos que es necesario fijarnos más en el proceso de aprendizaje que en los contenidos a enseñar.

ANEXOS

ANEXO 1. MAPA CONCEPTUAL.



ANEXO 2. Pretest-postest.

CUESTIONARIO PARA LOS ALUMNOS

ESCUELA _____

NÚMERO DE SESIÓN _____

NOMBRE _____

GRUPO _____

FECHA _____

1. INSTRUCCIONES: Lee con atención las siguientes preguntas y subraya la respuesta correcta.

1. ¿Qué son los valores cívicos?
 - a) Son principios de conducta basados en la democracia.
 - b) Son valores basados en la religión.
 - c) Son principios basados en la moralidad y la religión.

2. ¿Cuál de los siguientes incisos es un punto importante de los valores cívicos?
 - a) Crear individuos preocupados por sí mismos y no por los demás.
 - b) Dar a conocer las leyes y normas para limitar nuestra libertad.
 - c) Guiar la convivencia armónica entre individuos y diferentes grupos sociales.

3. ¿Qué significa libertad?
 - a) Vivir la vida placentemente no importando si me hago daño.
 - b) Hacer lo que me agrada sin importarme los demás.
 - c) Decidir voluntariamente, sin presiones.

4. ¿Cuál es el valor que significa brindar los mismos derechos y obligaciones a las personas, sin hacer distinciones de ninguna clase?
 - a) tolerancia
 - b) igualdad
 - c) consideración

5. ¿Qué significa justicia?
 - a) Dar y recibir lo que a cada quien le corresponde de acuerdo a su esfuerzo.
 - b) Recibir los mismos beneficios de las personas de mi edad, sin hacer ninguna distinción por mi esfuerzo.
 - c) Recibir de las demás personas cosas que no merezco.

6. ¿Qué dice la Constitución con respecto a la justicia?
 - a) Ninguna persona puede hacer justicia por sí misma, ni ejercer violencia para reclamar su derecho.
 - b) Las personas pueden ejercer violencia en contra de las personas que lo merecen, como por ejemplo, linchamientos.
 - c) Todo ser humano es justo por naturaleza.

7. ¿Qué valores ayudan a la convivencia?
- consideración, cooperación y reciprocidad.
 - amor, lástima, corrupción y egoísmo.
 - comprensión, intolerancia, equidad, compasión.
8. ¿Qué significa responsabilidad?
- Ser conciente y aceptar las consecuencias de mis actos.
 - Tomar decisiones que me gusta sin tener en cuenta si me daño o daño a los demás.
 - Cumplir con mis deberes y obligaciones, aunque no este consciente de sus beneficios.
9. ¿En qué forma de gobierno se basan los valores cívicos?
- dictadura
 - democracia
 - socialismo
10. Son valores basados en la comprensión y la aceptación de opiniones ajenas, respetándolas y valorándolas:
- equidad e igualdad
 - tolerancia y respeto
 - cooperación y consideración

II. INSTRUCCIONES: Contesta entre paréntesis con una F si es falso o una V si es verdadero.

11. La solidaridad es compartir momentos felices y también desgracias, ayudando a la gente que lo necesita.....()
12. Algunos valores cívicos son: solidaridad, tolerancia, responsabilidad y justicia.....()
13. La tolerancia es aguantar que todos te digan y te hagan lo que quieran.....()
14. El valor de la equidad se relaciona con la justicia.....()

III. INSTRUCCIONES: Contesta las siguientes preguntas. Puedes hacer uso de tu experiencia¹ en la vida real.

15. Menciona un suceso donde hayas puesto en práctica la libertad_____

16. ¿De qué manera, como estudiante puedes poner en práctica la igualdad?_____

¹ Para el postest se modificaron las indicaciones “Contesta las siguientes preguntas. Puedes hacer uso de tu experiencia en la vida real o de tu experiencia dentro del juego”.

17. Menciona un ejemplo de cómo aplicarías la solidaridad en tu familia_____

18. Menciona un ejemplo en donde hayas aplicado o visto el valor de la equidad

19. ¿De qué manera puedes aplicar la justicia dentro de la escuela?_____

20. ¿Por qué es importante el respeto dentro de la sociedad?_____

21. ¿Por qué es importante aplicar los valores cívicos en nuestra vida diaria?_____

22. ¿Qué otros valores además de la libertad, igualdad, equidad, justicia, respeto, tolerancia, solidaridad y responsabilidad conoces?_____

23. Menciona un suceso en el cual hayas visto o puesto en práctica la tolerancia_____

24. Menciona un suceso en el cual hayas puesto en práctica la responsabilidad_____

GRACIAS POR TU COOPERACIÓN 😊

ANEXO 3. Bitácora.

BITACORA

ESCUELA _____ NÚMERO DE SESIÓN _____

GRUPO _____ HORARIO _____

FECHA _____

1. Nombres de las personas que participaron en la sesión.

a) _____

b) _____

c) _____

d) _____

2. Puntos relevantes de:

Nombre _____

Nombre _____

Nombre _____

Nombre _____

3. Imprevistos _____

4. Comentarios de la sesión _____

ANEXO 5. Historia para JURDI

UN VIAJE POR LA TIERRA.

Es importante mencionar que ésta historia es una versión muy simplificada de la narración hecha a los alumnos.

Estos fueron los poderes que se podían escoger.

PODERES

-*Tiempo*. Permite que el tiempo se congele durante un turno.

-*Curación*. Permite curar heridas.

-*Clima*. Permite que los jugadores puedan manipular el clima para lograr un cometido.

-*Alquimia*. Permite transformar los objetos en otro diferente.

-*Mente*. Permite saber que es lo que está pensando una persona.

-*Fortaleza*. Permite que el jugador duplique o triplique su fuerza física

-*Ilusionismo*. Permite crear una ilusión en las demás personas.

-*Sabiduría*. Permite que en un momento dado el personaje pueda tener conocimiento de algún tema.

Los objetos a obtener fueron:

Una flor con muchos picos

Tierra de la ciudad de la equidad

7 piezas del rompecabezas

pócima

PRELUDIO

El inicio de esta narración se les realizará a todos. Cuando los jugadores no quieran tomar iniciativa y necesiten ser motivados haré uso de una figura del mundo “Cazador la venganza”. También se utilizó a los mensajeros para intentar mantener unidos a los jugadores y que no se separaran; porque esto entorpece el ritmo de la historia.

La narración inició así: son vacaciones de verano y es viernes por la noche, se encuentran en la Cd. de México. Durante las vacaciones se aburren, no tienen nada interesante que hacer; ya han visto casi todas las series y caricaturas de la televisión, siempre la misma programación. Piensan “que aburrida es mi vida y además a veces nadie

me entiende, no me dejan hacer las cosas que yo quiero. Como me gustaría no estar aquí”, en el momento en que dicen esas palabras pasa una estrella fugaz y se sorprenden, piensan que tal vez fue una señal o algo mágico. Pero luego reaccionan y piensan, “no puede ser, son tonterías de mi imaginación”. De pronto sus ojos comienzan a cerrarse y empiezan a revolver imágenes de lo que vivieron durante el día. En sus sueños empiezan a ver las caras de (se mencionan los nombres de los participantes en la estrategia). Ustedes saben que son sus compañeros de clase pero no se lleva entre sí.

De pronto se encuentran en un bosque -se describe un ambiente de suspenso-. En una flama que hay en una fogata logran ver cómo una mujer se encuentra gritando y les pide ayuda -es aquí donde inicia la aventura-. Al apagarse la fogata ellos ven un cofre dentro del cual hay una carta (anexo 7), una llave, una hoja que indica los objetos que deben encontrar en su camino (una flor con picos, una poción, 7 piezas del rompecabezas).

Después de lo anterior para saber los turnos se les dio a escoger una carta a cada alumno, el número mayor fue el que comenzó. Posteriormente y de manera individual se les preguntó: “¿Cómo comienzas tu día?”. Mientras que a otros se les narró lo que vivían al momento de levantarse; cada uno encontró en algún lugar de su casa un objeto de los que estaban dentro del cofre que soñaron y una nota con los números telefónicos de los sus compañeros. Si entre los jugadores no se hablan se estimula a los alumnos a interactuar por medio de los “mensajeros” (personaje no jugador que da dirección o apoyo)

Hasta aquí se les da la oportunidad de elegir, pero es necesario que lleguen a un lugar en el que se reúnan y comience la historia grupal. El lugar de reunión depende de los jugadores.

Cuando se encuentran todos los jugadores juntos el reloj marcará las 12:00 a.m. Se describen imágenes de personas peleando, discriminando, siendo intolerancia y pidiendo ayuda. Después se utiliza la figura de los cazadores que les dice “tranquilos no están locos solamente están despertando ante la realidad pero necesitan tranquilizarse y verlo como un viaje que ayudará a la Sra. Xquenda a curarse. No todos se dan la oportunidad de hacer algo por otras persona². Ahora ya sé por qué los escogieron a ustedes, pero tengan cuidado” (la voz deja de escucharse). Ustedes tienen intención de ir hacia la imagen, quieren ayudar y se acercan a ella, pero ésta desaparece.

Salen del piso luces de todos los colores, de pronto comienza a temblar el piso y sale un árbol enorme, frondoso y hermoso, el árbol termina de salir y se abre en 2, como si fuera

² Aquí se da un discurso acerca de la solidaridad y cooperación.

una puerta. No se alcanza a percibir nada, sólo una luz blanca muy brillante. Ustedes se sienten atraídos por el árbol que desprende un aroma a flores y comienzan a sentir una tranquilidad inmensa. Por azares del destino los poderes de los jugadores se manifestarán por unos segundos.

LIBERTAD

Una voz infantil que proviene desde adentro del árbol, les dice, “entren, tengo ganas de jugar, vengan, ustedes son libres de hacer lo que más les parezca, pero me gustaría enseñarles algo. Mi nombre es libertad por eso tienen la opción de venir conmigo o alejarse, recuerden que el ser humano es el único ser vivo con la posibilidad de elegir”.

A los jugadores se les debe de dar la opción de elegir.³

Ven a su alrededor y hay un grupo de duendes⁴. Los duendes se encuentran sentados debajo de un árbol fumándose un cigarro de marihuana y están pasándose una cerveza, mientras otros fuman tabaco.

Uno de los duendes les ofrece sentarse con ellos a tomar. ¿Qué hacen ustedes?

Si se quedan a “convivir” y a tomar, los jugadores obtendrán una resaca moral y física por estar consumiendo sustancias dañinas. Si no aceptan, seguirán por el camino y verán como a los duendes los subirá a una patrulla por andar tomando en vía pública y por alterar el orden.

Después de lo anterior se les preguntará ¿Qué van a hacer? Cuando vayan caminando se encontrarán con la primer pieza del rompecabezas (ver anexo 8.A. Libertad)

Posteriormente ven pasar rápidamente a una gacela y una mujer va detrás de ella con una escopeta. De repente ven cómo la gacela se transforma en una mujer. Se ve totalmente descuidada y sucia, además es muy delgada para su estatura. Les dice “por favor ayúdenme La persona que me sigue, me transformó en gacela, para divertirse, dice que soy su esclava. Se los suplico, ayúdenme.”

¿Qué hacen ustedes?

³ No se debe olvidar que de cualquier manera si el narrador quería que entraran y no entran debe improvisar para que vivan lo que el desea, pero sin ser tan obvio. Por ejemplo si entran al árbol o no de cualquier manera se deben encontrar con la situación planeada para cada valor.

⁴ En la narración real se trata que el narrador sea explícito en sus descripciones para hacer más vivencial el suceso y ayudar a la imaginación, pero por motivos de exposición esta historia está condensada para mencionar únicamente los sucesos a los que se enfrentarán. Es necesario que de igual manera se describan explícitamente los ambientes y personajes.

La mujer que viene persiguiéndola aparece y pregunta (en tono muy prepotente)“Y ustedes intrusos ¿qué hacen aquí?, ¿qué no saben que soy dueña de todo esto?. Y además ¿qué hacen con mi presa?”

¿Ustedes qué hacen o dicen?

La mujer prepotente trata de quitarles su libertad por estar dentro de su propiedad “¿Sabían que se encuentran en propiedad privada? Y como están dentro de mi propiedad ahora son mis presas”. La mujer se presenta, “mi nombre es Beatriz Soria y no soporto a la gente entrometida. Les daré una lección que no olvidarán, de repente saca una varita mágica y dice truenos, relámpagos y centellas que se transformen en animales y que no tengan libertad”.

De pronto no saben cómo pero todos son animales y se encuentran aquí afuera en Coacalco. Como animales comienzan a pelearse por instinto y se lastiman entre sí. Después no saben cómo, pero se encuentran nuevamente en el bosque. Cada quien se encuentra en diferentes lugares del camino pero están heridos.

Ven que Beatriz se está riendo con una gran carcajada, “miren que hace mucho no reía de esta manera, lo lamento pero 2 de ustedes están heridos”. Ustedes voltean y tienen un poco de sangre, “Pero sí que me han hecho reír. De verdad que ustedes los humanos son como veletas, no saben decidir. No entiendo como siendo bs únicos seres vivos capaces de ser libres y capaces de decidir, nunca quieren aceptar la responsabilidad de sus actos. Si sale algo mal ustedes no aceptan su culpa y tratan de remediarlo, siempre se justifican, pero bueno”⁵. Beatriz toma por el brazo a la mujer de piel negra. Bueno adiós. La mujer a la que Beatriz toma del brazo les dice “Por favor ayúdenme”

¿Qué hacen?⁶

Si deciden ayudar a la mujer, Beatriz les propondrá un juego en el cual se introducen algunas preguntas de la sesión de discusión. Posteriormente Beatriz desaparecerá. Después los jugadores se encontraran frente a 2 caminos.

⁵ Es importante recalcar que solo los humanos tienen la capacidad de actuar y decidir. Esto es sacado de los libros consultados.

⁶ Si los jugadores ayudan a una persona durante la historia serán recompensados, pero sino ayudan y tienen una actitud de indiferencia es necesario que en la sesión de discusión se haga reflexionar acerca de sus actitudes.

Los alumnos seguirán heridos y la mujer se encuentra con ellos. La mujer les da las gracias y les ayuda a curarlos. ¿Qué hacen ustedes, por cual camino se van? En ambos caminos se encontrarán obstáculos.⁷

En cualquiera de los 2 caminos se encontrarán en el camino una casa construida con madera en medio del camino.

¿Qué hacen ustedes?⁸

IGUALDAD

Si deciden pedir ayuda la familia los ayudará. La familia que se encuentra dentro de la casa esta compuesta por una madre y dos hijos, una niña y un niño. La Sra. los recibe de buena gana, ustedes ven el trato que les da a sus 2 hijos y es el mismo para los 2. Le dice a uno de sus hijos: “Pablito por favor calienta las tortillas y los frijoles mientras tu hermana esta terminando de hacer la sopa. Y yo estoy poniendo la mesa”.

Ya es muy noche y no tienen donde pasar la noche.¿Qué es lo que ustedes hacen? Dentro de la cabaña encontraran otra pieza del rompecabezas o la pueden encontrar en otro lado si es que no entraron a la cabaña (ver anexo 8. B. Igualdad). Posteriormente se encuentran a un adolescente tiene 13 años y les dice “¿qué hacen por aquí?. Se ven preocupados y parecen perdidos, ¿puedo ayudarlos?. Disculpen mi mala educación, mi nombre es Julián yo no tengo actualmente hogar, es por eso que conozco muchas cosas” -es una persona amañerada- conozco estos lugares y mucha gente me conoce aunque no soy de su agrado, pero al menos no me ofenden, parecen tolerarme. ¿Puedo saber que es lo que buscan o a quién?”. Julián puede convertirse en otro aliado dependiendo de la decisión de los alumnos.

¿Qué hacen ustedes?.

Después de seguir caminando llegan ante una reja que está hecha de metal y está pintada de negro. La reja les permite ver que hay un guardián (con síndrome de down), al lado de él hay un cofre. Los jugadores ven la reja únicamente pero no está sostenida de ninguna pared. Esto se les hace extremadamente extraño.

¿Qué hacen, se encuentran frente a la reja y el guardia los está observando?

⁷ Para hacer más real la historia se les debe recordar de vez en cuando que no han comido, no han dormido, no se han bañado, etc. Claro está que se debe ser breve.

⁸ Si no entran a la casa es necesario que se les narre el suceso pero en otras condiciones.

EQUIDAD.

El guardia para dejarlos pasar si es los jugadores quieren, les realizará algunas preguntas de la fase de discusión.⁹ Y después les pide una llave. Los personajes no jugadores los impulsarán a entrar mencionándoles que dentro está la tierra de la equidad.

El guardia los deja pasar cuando los personajes le den la llave. El guardia menciona el siguiente discurso: “se lo que piensan pero están pasando a una zona en donde existe la equidad de ser otro sitio tal vez yo sería discriminado y no me hubieran dejado trabajar, por ser diferentes. No los culpo la mayoría de la sociedad está creciendo a pasos agigantados y cada vez se interesan menos por la gente. Pero tengan la confianza de que aquí, si ustedes necesitan algo, serán apoyados”.¹⁰ “Se lo que están buscando, y sé que lo encontrarán, pero parece que tienen hambre: tengan” y les obsequia unos panes y leche.

¿Qué hacen?

De repente escuchan una voz femenina que les dice “veo que han llegado lejos, ya han conocido a 2 de los espíritus y ustedes no se han dado cuenta. Pero estoy hablando de más; yo los guiaré para enseñarles parte del mundo terrenal y podrán comparar la diferencia con el trato que existe en esta ciudad. En esta ciudad viven todas las personas más necesitadas y se les toma en cuenta para ayudarlos a salir adelante, si no tienes dinero y quieres estudiar. Claro está que todos son muy responsables aquí, desde los niños hasta los adultos. Aquí hay distintas culturas, incluso mucha gente habla distintos idiomas; nahuatl, otomí, español, etc. Y llegaron aquí pidiendo ayuda, porque de donde venían, muchas veces no se les apoyaba y eran ignorados o rechazados”. La voz los manda a presenciar una situación en donde a una muchacha ya no se le quiere dejar estudiar mientras que al varón de la familia se le obliga a estudiar”.

¿Qué hacen?

Posteriormente del cielo caerá un fragmento que hablará del concepto equidad (ver anexo 8.C). Y el espíritu de la equidad los hará reflexionar acerca de las piezas encontradas.

Aquí es donde Julián se despidió y les obsequia una concha de mar, que es un vínculo por si necesitan de su ayuda, les dice “solamente necesitan vaciar una lágrima en ella

⁹ Al igual que Beatriz y otros personajes dentro de la historia se intenta que por medio de ellos el alumno reflexione.

¹⁰ Discurso basado en literatura consultada.

simulando el agua de mar y yo apareceré inmediatamente. Mi verdadera historia es que vengo de lugares en donde todos me trataban mal por ser diferente, por eso estoy buscando un lugar donde la gente me perciba como un ser humano igual a ellos y exista la diversidad, porque como les mencioné conozco muchas cosas y diferentes costumbres. Y si en el lugar donde me establezca todos somos diferentes, yo podré aprender de los demás y eso me agrada. Es por ésta razón que yo me quedo en ésta ciudad.¹¹

JUSTICIA

Ya regresando de la visión los alumnos se encuentran nuevamente en la ciudad de la equidad. La voz de la equidad les dice: “como se podrán haber dado cuenta se encuentra conmigo alguien que les dará un regalo y los orientará”. Escuchan una voz masculina que les dice “les explicaré para que no se estresen mi nombre es justicia y en éste caso me parece bien decirles que en todo este camino se han encontrado con la libertad, la igualdad, la equidad y conmigo que soy justicia, somos 4 de los espíritus que han encontrado. No se qué están buscando ni para qué ¿alguien de ustedes me quiere decir? Les prometo que les ayudaré, se lo merecen, pues en el camino han ayudado a mucha gente.”

¿Qué hacen ustedes?

Si le dicen que están tratando de ayudar a la Sra, de la carta, dirá el valor Justicia, la voz de justicia les narra parte de la historia de la señora Xquenda y les dice como llegar a su destino final; pasar por Sn. Pablo y por último llegar hasta una cascada. En ésta parte se hace énfasis en el concepto de justicia. Después un pueblerino les entrega otra pieza del rompecabezas (ver anexo 8. D) y una semilla que pueden transformar en lo que deseen. La voz del valor de justicia les pide leer la pieza del rompecabezas y les pregunta su opinión. Por último se deja de escuchar la voz. .

¿Qué hacen?

Se les plantea una situación en donde uno de ellos es picado por una víbora, la persona a la que pique la víbora será la que sacó el número menor.

¹¹ Esta idea se retomó también de la bibliografía consultada. Durante la historia es necesario introducir adaptaciones de los contenidos teóricos de los libros con la finalidad de hacer que el alumno recuerde algunos conceptos.

RESPECTO Y TOLERANCIA

Al momento de ir caminando encuentra una pequeña ciudad con un letrero que dice “Bienvenidos a San Pablo”. En éste pueblo se encuentran con un linchamiento por desacuerdos políticos. El presidente municipal aparecerá con seguridad publica ya sea porque los jugadores lo van a buscar o porque escucha todos los gritos de la gente. Llega el presidente municipal y les da un discurso comienza diciéndoles “Momento ¿qué sucede aquí?, ¿qué están haciendo?” Mientras se va metiendo al centro del círculo de gente. El presidente municipal continua “todos tienen en común que son seres humanos, chaparros, altos, morenos, cristianos, católicos, evangelicos, no creyentes, barrenderos, maestros, ricos, pobres, bisexuales, heterosexuales, homosexuales, mexicanos, extranjeros, etc. A mi me agrada que hicieran conciencia de las diferencias personales y que aprendieran a vivir entre ustedes con esas diferencias. Porque lo que están haciendo solo daña a las personas y eso no es bueno para la unión de nuestro pueblo. Todos debemos ser tolerantes y respetuosos. Es tonto que juzguemos por las diferencias. Quiero que se vayan a sus casas y quien no esté de acuerdo me lo llevo detenido por alterar el orden publico y faltas administrativas. Después de todo yo soy servidor público y tengo que ver por el bien común”. ¿Qué piensan hacer?

Pegado en un poste se encuentran otra pieza del rompecabezas (ver anexo 8. E)

SOLIDARIDAD.

Continúan caminando y en ese mismo camino se encuentran a un niño, les dice que perdió a sus papás por desobedecerlos, por ser irresponsable y berrinchudo pero que quiere volver a verlos y ya no los desobedecerá. El niño no sabe cómo llegar a su casa.¹²

¿Qué es lo que van a hacer?

Durante el camino se encontrarán otra pieza del rompecabezas (ver anexo 8.F).

RESPONSABILIDAD

Después los alumnos escuchan una voz que les dice “Hola mi nombre es responsabilidad, si me dicen algo que hayan vivido en donde se aplica la responsabilidad, los ayudaré a llegar a la cascada con tan solo decir una palabra mágica. Cada uno tiene que darme un ejemplo”.

¹² Éste suceso es para que pongan en práctica el valor de solidaridad.

¿Qué van a hacer?

En su camino para llegar a la cascada se encontrarán con el último pensamiento (anexo 10 G).

Cuando lleguen a la cascada se escuchará una voz; “los 8 espíritus que han conocido piensan que han sido muy responsables en todo momento, han colaborado entre ustedes y con toda la gente a pesar de no conocerla. Los 8 espíritus les mandan decir que para regresar a su mundo digan la palabra portal y se abrirá una puerta que los llevará al asilo donde se encuentra la Sra. Xquenda. Tendrán que atravesar nadando, pero antes tienen que armar el rompecabezas y decirme que piensan de los pensamientos y se les dará la pócima para la Sra. Xquenda. Regresando a su mundo perderán los poderes”.

¿Qué hacen?

Ustedes ven como al armar el rompecabezas, éstos se transforman en pájaros de colores. Y les explica que esos pájaros eran espíritus de personas que se encontraban atrapados y que ellos los liberaron con sus acciones.

¿Qué hacen?

Aparece la puerta y ustedes entran, llegando a la entrada del asilo de ancianos, se dan cuenta que todos están congelados, entran y son las 12:00 del día el tiempo se paró desde que se fueron por la pócima. De pronto escuchan una voz que les dice “sé que son ustedes pasen, estoy en el segundo cuarto” -entran y ven a Xquenda es la única que puede hablar y tiene movimiento, en el mismo cuarto hay una enfermera recogiendo las charolas del desayuno- “veo que han venido y me han ayudado. Les agradezco su ayuda enormemente” Ustedes le dan la pócima y comienza a convulsionarse y de pronto ven que se queda inmóvil y su cuerpo desaparece. Ustedes no saben qué sucedió ahí pero se escucha muy lejos “gracias”. Todo comienza a moverse nuevamente. Cada quien regresa a su respectiva casa, pero saben que a partir de lo que vivieron nada será igual para ustedes.

ANEXO 7. Carta entregada a los jugadores de RPG.

Tengo que sacar de alguna manera lo que siento, estoy muy triste y enferma. Me encuentro sola, mi familia murió en el terremoto del 85 y yo fui la única que quedo viva.

Tenía un esposo maravilloso y dos hijos pero fallecieron. Lo recuerdo como el día más triste de mi vida; mi familia desapareció.

No tengo a nadie, actualmente vivo en un asilo. Los doctores no saben que enfermedad tengo, solo inventan e inventan. Ya estoy fastidiada de mi vida, tengo ganas de no despertar mañana. No tengo nada ni a nadie y mi salud empeora cada día más.

Mi abuela era de raíces muy humildes por eso aprendí otomí. Esa es la razón por la cual en el sueño no entendieron lo que decía tal vez hasta pensaron que estaba loca. Yo se que esta carta caerá en manos de personas con valor y valentía para ayudarme. Esas personas son ustedes. En el fondo quiero seguir viviendo.

Cuando era niña mi abuela me contaba una historia de una medicina milagrosa que se conseguía cuando se actuaba con bondad, pero se tenía que pasar por unas pruebas y vivencias ante unos personajes. Ellos son 8, a veces me gustaría pensar que su historia es cierta. Lo malo es que soy muy vieja, para andar averiguando si es cierto o no. Ya no tengo la fortaleza para hacer nada.

Ustedes se preguntarán ¿porqué a nosotros?. Y la respuesta es simple ustedes tienen magia dentro de si y son especiales, por eso los escogí a ustedes. Tienen 2 opciones ignorar esta carta o ayudarme a conseguir el brebaje. Si aceptan tienen que decir la palabra "portal" para poder ayudarme. Y si no aceptan quemen esta carta.

Gracias por darse un tiempo para leer la carta. La decisión es suya.

ANEXO 8. PENSAMIENTOS UTILIZADOS PARA EXPLICAR VALORES. ROMPECABEZAS.

8. A. Libertad

"Yo te nombro"

Por el pájaro enjaulado,

Por el pez en la pecera,

Por mi amigo que está preso,
Por que ha dicho lo que piensa.

Por las flores arrancadas
Por la yerba pisoteada
Por los árboles podados
Y los cuerpos torturados
Yo te nombro libertad

Por los dientes apretados,
Por la rabia contenida,
Por el nudo en la garganta,

Por las bocas que no cantan

Por el beso clandestino

Por el verso censurado

Por los miles de exiliados,

Por los nombres prohibidos,

Yo te nombro libertad

Te nombro en nombre de todos

Por tu nombre verdadero,

Te nombro en cuanto obscurece,

Cuando nadie me ve.

Gian Francisco Pagliaro.

“No partimos de la
libertad, sino que llegamos a ella”...

Savater

“Ser libre no es hacer
lo que se quiere
sino aquello que se ha
considerado mejor y más conveniente”...

José Joubert

8. B. Igualdad

Soñé que un día en las rojas colinas de Georgia, los hijos de los antiguos esclavos y los hijos de sus amos se sentarán juntos en la misma mesa de hermandad.

Soñé que mis 4 hijos negros vivirán un día en un país donde no serán utilizados por el color de su piel, sino por el contenido de su personalidad.

Soñé que un día niños y niñas de color entrelazarán sus manos con niños y niñas blancos como hermanos y hermanas.

Martin Luther King

8. C. Equidad

“Dar a quien menos tiene y con ello disminuir las diferencias que pueden afectar el desarrollo de los individuos”

8. D. Justicia

“La justicia del rey”

En un país muy lejano, hace mucho tiempo, gobernaba un joven rey con mucha sabiduría. Era querido por todos sus súbditos por su generosidad y justicia.

Nadie de su reino pasaba hambre porque su palacio estaba abierto cada día para servir una copiosa comida a todos los peregrinos, trotamundos e indigentes.

Un día, después de la comida ordinaria, un mensajero del rey les anunció que al día siguiente era cumpleaños de su majestad, que este comería con ellos y que al final del espléndido banquete todos y cada uno recibirían un regalo. Tan solo les pedía que subieran a la hora acostumbrada con alguna vasija o recipiente llenos de agua para echarla en el estanque del palacio.

Al día siguiente una larga hilera de mendigos y vagabundos subía hacia el palacio del rey llevando recipientes llenos de agua. Algunos de ellos eran muy grandes, otros más pequeños y algunos había que confiando en la bondad del rey no llevaban nada.

Al llegar al palacio vaciaron las diferentes vasijas en el estanque real, las dejaron cerca de la salida y pasaron al salón donde el rey les aguardaba a comer.

La comida fue espléndida. Todos lograron satisfacer su apetito. Finalizado el banquete, el rey se despidió de todos. Los comensales quedaron sin habla, pues esperaban el regalo y si el rey se iba, éste no llegaría.

Algunos murmuraban, otros disculparon el olvido del rey por que sabían que era justo, y otros, los que no habían subido ni gota de agua quedaron satisfechos de no trabajar para un rey que no cumplía su palabra.

Uno tras otro salieron a recoger su recipiente. ¡Que sorpresa se llevaron!. Sus vasijas estaban llenas, llenitas de monedas de oro. Que alegría para los que había acarreado grandes cubos y que malestar para los que trajeron pequeñas vasijas o se presentaron con las manos vacías.

Llorenc Carreras

8. E. Respeto y tolerancia

Me han conocido a mí que soy la tolerancia, a la justicia más a fondo y al respeto, pero estamos orgullosos de lo que han aprendido. Están aprendiendo a vivir con valores. Como han visto no todo es blanco o negro, hay tonos grises; es decir no todo es malo ni bueno también hay termino medio. Es difícil que nos encuentren separados a cada uno de nosotros, casi siempre nos apoyamos como espíritus. Por último les escribimos éste poema:

¿Por qué preguntas
si soy de África
si soy de América
si soy de Europa?
Ábreme hermano,
ábreme hermana.
No soy negro,
no soy rojo,
no soy amarillo,
no soy blanco,
sino un ser humano.
Ábreme hermano,
ábreme hermana,
ábreme tu puerta,
ábreme tu corazón,
pues soy un ser humano.
El Ser humano de todos los tiempo,
el Ser humano de todos los cielos,
el Ser humano que se te parece.
René Philombé

Por último para encontrar la cascada de la que les habló justicia tienen que seguir caminando derecho. Ya no están muy lejos.

Atte: respeto y tolerancia."

8. F. Solidaridad

“Los demás nos necesitan”

Los grandes problemas sociales que hoy nos amenazan (hambre, guerra, marginación, terrorismo, droga, desastres ecológicos), no tiene fronteras, nos atañen a todos, pues cada vez somos más conscientes de que la humanidad viaja en un mismo barco y que precisamente en estos momentos de la historia, nos estamos jugando, en gran parte, la supervivencia del género humano.

Esta conciencia de interdependencia nos muestra la validez y vigencia del valor humano y ético de la solidaridad.

Solidaridad es compasión, está es ver con los ojos del corazón, sentirnos afectados por los sufrimientos, problemas y necesidades de los otros.

Solidaridad es reconocimiento de la dignidad de las personas y de los pueblos. No resignarse ante las injusticias.

Solidaridad es, finalmente, prestar ayuda, colaboración y generosidad en el compartir

Aprendamos a rescatar tiempo para la solidaridad y, ante la llamada de los otros, aprendamos a ser solidarios, solidarios con los de cerca y con los de lejos, pues lo más cierto que sabemos aquí es que nos necesitan.

Ramón Gil Martínez.

8. G. Responsabilidad

“Reconocer y asumir las consecuencias de tus actos, sin echarle la culpa a otros o inventar pretextos cuando no cumples con lo prometido.

ANEXO 9. Preguntas para fase de discusión.

9.A. Grupo E.T.

SESIÓN II¹³

VALORES

¿Qué valores tienes?

¿Por qué crees que son importantes los valores en la vida diaria?

V.C.

¿Qué son los valores cívicos?

¿En qué forma de gobierno se basan los valores cívicos?

¿Para ti por qué son importantes los valores cívicos?

¿Qué significa cooperación, reciprocidad y consideración?

LIBERTAD

*¿A qué los facultas y a qué los compromete la libertad? ¹⁴

¿Cuál es la diferencia entre libertad y libertinaje?

¿Qué significa libertad?

¿Por qué es importante para ti la libertad?

¿Qué marca la constitución respecto a la libertad del S.H.?

¿Por qué es importante limitar la libertad a través de la ley?

¿Cuáles son algunos valores con los que se relaciona la libertad?

Analizar fragmento yo te nombro.

IGUALDAD

¿Qué significa igualdad?

¿Por qué es importante para ti la igualdad?

¿Con qué valores se relaciona la igualdad?

¿Qué forma de discriminación has visto en México?

¿Qué marca la Constitución respecto a la igualdad?

*¿Cómo se puede avanzar hacia la igualdad en el salón de clase y en la escuela?

*¿De qué manera se asegura la igualdad entre seres humanos diferentes?

¹⁵Para concluir

¿Qué aprendiste durante la sesión?

¿De qué manera puedes aplicar lo que aprendiste en tu vida diaria?

Comentarios o dudas.

¹³ En la sesión 1 todavía no se inicia con preguntas de discusión tanto en el grupo ET, como JURDI.

¹⁴ Las preguntas que tienen como precedente un asterisco significa que fueron sacadas de SEP 1999a. Tanto para ET, como para JURDI.

¹⁵ En el JURDI estas preguntas se realizaban por medio de la hoja de personajes al final de cada sesión mientras que en ET se llevaban a cabo al concluir cada sesión pero sin hoja de personaje.

SESIÓN III

EQUIDAD

¿Qué significa equidad?

¿Por qué es importante para ti la equidad?

¿Con que valores se relaciona la equidad?

¿Cómo ejerciste la equidad dentro de la historia?

¿Por qué es importante en la equidad escuchar y ceder?

¿En qué se diferencia la equidad de la igualdad?

¿En qué situaciones hay inequidad en México?

*¿Tienen todos los alumnos y las alumnas de secundaria las mismas oportunidades para hacer efectivo su derecho a la educación?

*¿Cómo podría el grupo diseñar estrategias para asegurar una mayor igualdad de oportunidades a fin de hacer efectivo el derecho de estudiar secundaria?

*¿Qué significa y que implica la equidad de género?

JUSTICIA

¿Qué significa justicia?

¿Por qué es importante para ti la justicia?

¿Qué marca la constitución respecto a la justicia?

¿Cuáles son algunos valores con los que se relaciona la justicia?

¿Qué relación existe entre ley y justicia?

¿En qué se relaciona la equidad con la igualdad y la justicia?

*¿Cómo conciben los jóvenes la justicia y que forma podrían utilizar para valorar lo justo y lo injusto?

SESIÓN IV

RESPETO

¿Qué significa respeto?

¿Por qué es importante para ti el respeto?

¿Cuáles son algunos valores con los que se relaciona el respeto?

¿Cuál es la importancia de respetar normas y leyes?

¿De qué manera se puede mostrar respeto a uno mismo?

Menciona un acto en el cual haya existido respeto en la historia

¿Cómo ejerciste el respeto dentro de la historia?

*¿Cómo entienden las y los jóvenes el respeto a los demás y a sí mismos?

*¿Qué diferencias existen en la concepción de respeto entre hombres y mujeres?

*¿Existen similitudes y diferencias entre la concepción de respeto de los adultos y la de los estudiantes?

TOLERANCIA

¿Qué significa tolerancia?

¿Por qué es importante para ti la tolerancia?

¿Qué marca la constitución respecto a la tolerancia?

¿Cuáles son algunos valores que se relacionan con la tolerancia?

¿Por qué la diversidad enriquece al mundo?

SESIÓN V

SOLIDARIDAD

- ¿Qué significa solidaridad?
- ¿Por qué es importante para ti la solidaridad?
- ¿Cuáles son algunos valores que se relacionan con la solidaridad?
- ¿Cómo puedes ser solidario en tu vida diaria?
- ¿Qué situaciones requieren actuar con solidaridad?
- ¿Qué necesitaste para ser solidario?
- *¿Cómo se lleva a cabo la solidaridad en tu escuela?
- *¿Cómo se pueden promover aún más la solidaridad?
- *¿Cuántos actos de solidaridad vemos cada día?
- *¿Cómo podemos hacernos más solidarios?
- *¿Hasta dónde llega la solidaridad?

RESPONSABILIDAD

- ¿Qué significa responsabilidad?
- ¿Por qué es importante para ti la responsabilidad?
- ¿En que te beneficia ser responsable?
- ¿Cuál es la relación entre responsabilidad y libertad?
- ¿Cuáles son algunos valores que se relacionan con la responsabilidad?
- *¿Cuántos actos y decisiones llevamos a cabo cada día, sin que estén regulados?
- *¿Cuáles de ellos se relacionan con la responsabilidad?

9.B. Grupo JURDI

SESIÓN III

VALORES

¿Qué valores tienes?

¿Por qué crees que son importantes los valores en la vida diaria?

V. C.

¿Qué son los valores cívicos?

¿En qué forma de gobierno se basan los valores cívicos?

¿Qué significa cooperación, reciprocidad y consideración?

LIBERTAD

¿Lo que estaba haciendo el duende era libertad o libertinaje? ¿Por qué?

¿Por qué decidiste aceptar o rechazar la propuesta del duende?

¿En algún momento dentro de la historia, al ejercer tu libertad hiciste algún daño a alguien?

¿Por qué fue importante para ti ejercer tu libertad dentro de la historia?

*¿A qué los faculta y a que los compromete la libertad?

¿Qué significa libertad?

¿Qué marca la constitución respecto a la libertad del S.H.?

¿Por qué es importante limitar la libertad a través de la ley?

¿Cuáles son algunos valores con los que se relaciona la libertad?

IGUALDAD

¿Había igualdad entre los sexos de los hijos de la señora de la cabaña?

*¿Cómo se puede avanzar hacia la igualdad en el salón de clase y en la escuela?

¿Qué significa igualdad?

¿Por qué fue importante que te trataran con igualdad dentro de la historia?

¿Con que valores se relaciona la igualdad?

¿Qué forma de discriminación has visto en México?

¿Qué marca la Constitución respecto a la igualdad?

EQUIDAD

¿En qué momento percibiste inequidad durante la historia?

¿Es equitativo que a la persona con síndrome de down de la historia se le de trabajo?

¿Qué significa equidad?

¿Por qué es importante para ti la equidad?

¿Con que valores se relaciona la equidad?

¿Cómo ejerciste la equidad dentro de la historia?

¿En qué se diferencia la equidad de la igualdad?

¿En qué situaciones hay inequidad en México?

*¿Tienen todos los alumnos y las alumnas de secundaria las mismas oportunidades para hacer efectivo su derecho a la educación?

*¿Cómo podría el grupo diseñar estrategias para asegurar una mayor igualdad de oportunidades a fin de hacer efectivo el derecho de estudiar secundaria?

SESIÓN IV

JUSTICIA

Si ejerciste la justicia en algún momento de la historia. ¿Tuvo importancia?

¿Cómo ejerciste la justicia dentro de la historia?

¿En qué se relaciona la equidad con la igualdad y la justicia?

¿Es justo que la gente del pueblo tomara la decisión de linchar a la gente por tener diferentes ideas políticas?

*¿Cómo conciben los jóvenes la justicia y que forma podrían utilizar para valorar lo justo y lo injusto?

¿Qué significa justicia?

¿Qué marca la constitución respecto a la justicia?

¿Cuáles son algunos valores con los que se relaciona la justicia?

¿Qué relación existe entre ley y justicia?

RESPECTO

En que momento aplicaste el respeto dentro de la historia

¿Cuáles son algunos valores que se relacionan con el respeto?

¿Fue importante respetar las normas y leyes dentro de la historia?

¿Tuviste respeto por ti mismo dentro de la historia?

*¿Cómo entienden las y los jóvenes el respeto a los demás y a sí mismos?

*¿Qué diferencias existen en la concepción de respeto entre hombres y mujeres?

*¿Existen similitudes y diferencias entre la concepción de respeto de los adultos y la de los estudiantes?

TOLERANCIA

¿Cómo ejerciste la tolerancia dentro de la historia?

¿Por qué fue importante para ti aplicar la tolerancia dentro de la historia?

En algún momento dentro de la historia hubo intolerancia?

¿Cuáles son algunos valores que se tolerancia con el respeto?

¿Qué marca la constitución respecto a la tolerancia?

¿Por qué la diversidad enriquece al mundo?

¿Qué hubiera pasado si no hubieran tolerado a Julián?

¿Qué fue lo que sucedió en el pueblo cuando se estaban peleando por cuestiones políticas?

SESIÓN V

SOLIDARIDAD

¿Cómo ejerciste la solidaridad dentro de la historia? y ¿Qué necesitaste para ser solidario?

¿Cuáles son algunos valores que se relacionaron al momento de aplicar la solidaridad?

¿En qué otro momento aplicaron la solidaridad con alguien? Y ¿Porque fue importante ser solidarios en ese momento?

¿Cómo puedes ser solidario en tu vida diaria?

*¿Cómo se lleva a cabo la solidaridad en tu escuela?

*¿Cómo se pueden promover aún más la solidaridad?

*¿Cómo podemos hacernos más solidarios?

*¿Hasta dónde llega la solidaridad?

RESPONSABILIDAD

¿Cómo ejerciste la responsabilidad dentro de la historia?

Tomaste decisiones responsablemente dentro de la historia y aceptaste las consecuencias de tus actos?

¿Al momento de ejercer tu responsabilidad dentro de la historia que otros valores aplicaste?

¿Por qué fue importante ser responsable dentro de la historia?

¿En que te beneficio ser responsable dentro de la historia?

¿En que puedes decir que se relacionó el ser responsable con la libertad que tenías dentro de la historia?

*¿Cuántos actos y decisiones llevamos a cabo cada día, sin que estén regulados?

BIBLIOGRAFÍA

- Antunes, C. (1975). *Técnicas pedagógicas de la dinámica de grupo*. Buenos Aires: Kapelusz. Pp. 7-63.
- Ardila E. N. (1980). La adolescencia: factores críticos. *Revista Latinoamericana de psicología*, 3 (12), 441-454.
- Asociación Cultural Lúdica Mundo Mitagos. (2004). *¿Qué es un juegos de rol?*. Extraído el 17 de abril del 2004 de <http://www.dreamers.com/mitagos/queesrol.html>
- Ávila A. C. y Muñoz V., (1999). *Formación cívica y ética 2*. México: Trillas. P.p. 23-60.
- Bahena S. U., González T. F., Juárez H. M. (1999). *Formación cívica y ética 2*. México: Publicaciones culturales. P.p. 24-54.
- Berryman, J. C., (1994). *Psicología del desarrollo*. México: Manual Moderno. Pp. 73-89.
- Boggino N. (2003). *Los valores y las normas sociales en la escuela. Una propuesta didáctica e institucional*. Argentina: Homosapiens.
- Boyer G. I., Carbajal H. E., García M. F. y Ramírez C. M. (1999). *Formación cívica y ética 2*. México: Nuevo México. P.p. 20-51.
- Brown C. J. (2000). Supuestos filosóficos de la formación ciudadana. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 4 (XXX), 75-117.
- Brucato P., Wieck S., Ryan K., Wieck S., Early C., Bridges B., Greenberg A., Rein H.M., y Travis W. (2000). *Mago. La ascensión*. Madrid: La Factoría y White Wolf Game Studio.
- Campos E. R. (1998). Valores morales de los mexicanos. *Educación 2001*, 43, 25-28.
- Cañas J. (1999). *Didáctica de la expresión dramática. Una aproximación a la dinámica teatral en el aula*. España: Octaedro. Pp. 13-114, 139-156, 241-294.
- Carretero, M. (1994). *Constructivismo y educación*. España: Edelvives.
- Cervantes H. M., Gama H. R., Medina G. Ma. y Leyra T. J. (2004). *Formación cívica y ética 2*. México: Esfinge. P.p. 13-34.
- Cirera A. & Rojas P. (2003). Nuevas formas de enseñar y aprender. *Cuadernos de pedagogía*, 320, 66-76.
- Coburn U. (1980). *Juego y aprendizaje. Teoría y praxis para enseñanza básica y pre-escolar*. Madrid: ediciones de la Torre.

- Conde S. y Vidales I. (2000). *Formación cívica y ética 2*. México: Larousse. P.p. 21-58.
- Cortés, A. M. y Sánchez, D. M. A. (2001) *Enseñanza de la historia prehispánica en México a partir de la estrategia lúdica "Juego de Rol" (RPG)*. Tesis de licenciatura para la obtención del título de Licenciado en psicología, Facultad de Estudios Superiores Iztacala. Universidad Nacional Autónoma de México. Estado de México. México.
- Chadwick C. B. (2001). La psicología del aprendizaje del enfoque constructivista. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 4 (XXXI), 111-126.
- Chávez, E. (1999). Un cúmulo de herramientas: aprendizaje acelerado. *Educación 2001*, 50, 36-38.
- Dallera O., Fernández E., Frassinetti de Gallo M., Houlston M., Obiols, G. (1997). *La formación ética y ciudadana en la Educación General Básica*. Argentina: Novedades educativas.
- De la Torre J. (2004). *Juegos de rol*. Extraído el 17 de abril del 2004, de <http://www.cubaliteraria.com/guaican/Rol.html>
- Educación Moral y cívica*. (2006). Extraído el 05 de febrero del 2006 de http://www.edured.gob.sv/recursos_pedagógicos/Moral_Cívica/moral_cívica.asp
- Estéves N. E. H. (1996). Enseñar a pensar: ¿Nuevo enfoque de la educación? *Educación 2001*, 10, 44-48.
- Enríquez P.A. (2004). *Juegos de rol*. Extraído el 17 de abril del 2004, de <http://www.cubaliteraria.com/guaican/Rol.html>
- Errázuriz, P., (1990). *Aprender jugando*. (2ª ed.). Colombia: Cincel Kapelusz. Pp. 9-12.
- Farré M. J. M. Lasheras P. Ma. G. & Casas H. J. M. (1999). *Diccionario de Psicología Océano*. España: Océano. P.p. 210.
- Ferreira H. y Pasut M. (1998). *Técnicas grupales: Elementos para el aula flexible*. Argentina: Novedades educativas. P.p. 11-38.
- Fingermann, G. (1970). *El juego y sus proyecciones sociales*. Argentina: El ateneo. Pp. 1-74, 95-157.
- Finocchio, S. (coordinadora), García P., Iaies G. & Segal A. (1993). *Enseñar ciencias Sociales*. Argentina: Troqvel.

- Funes A. J., Berga A., Comas M., Fernández P. & Vilar J. (2003). Como se ven, como los vemos. *Cuadernos de pedagogía*, 320, 56-59.
- Gandulfo de Granato, M. A., Taulamet de Rotelli, M. R. & Lafont, B. E. (1994). *El juego en el proceso de aprendizaje. Capacitación y perfeccionamiento docente*. Argentina: Hvmánitas. Pp. 15-32.
- García C. B. & Díaz B. A. F. (1999). Un modelo de educación cívica. *Educación 2001*, 55, 53-57.
- García, T. (1999). *Un currículum de Ciencias Sociales para el siglo XXI. Que contenido y para qué*. Barcelona: Díada Editora S.L.
- Garvey, C., (1985), *El juego infantil*. (4^a ed.). Madrid: Morata. Pp. 9-31.
- Giordan A. (1997). Los nuevos modelos de aprendizaje: ¿Más allá del constructivismo? *Educación 2001*, 25, 40-45.
- Gómez N. A. (1998a). La polémica de los libros de texto gratuitos. *Educación 2001*, 40, 44-47.
- Gómez N. A. (1998b). Jaime Torres Bodet y la Educación Cívica". *Educación 2001*, 41, 48-50.
- Gómez N. A. (1999). Los valores educativos. *Educación 2001*, 50, 43-45.
- Grass, P. J. (1997). *La educación de valores y virtudes en la escuela. Teoría y práctica*. (2^a ed.). México: Trillas. Pp. 39-137.
- Grinder, R. (1996). *Adolescencia*. México: Grupo Noriega Editores. Pp. 193-230.
- Guevara N. G. (1998a). El civismo que nos falta. *Educación 2001*, 41, 32-40.
- Guevara N. G. (1998b). La educación del ciudadano y el civismo. *Educación 2001*, 43, 50-52.
- Gutiérrez H. (1999). Formación cívica y ética. La nueva materia para secundaria. *Educación 2001*, 50, 26-29.
- Huizinga, J. (2000). *Homo ludens*. España: Alianza editorial, S.A.
- Ibarra M. E. (1997). La escuela y las elecciones. *Educación 2001*, 25, 30-33.
- Juegos de rol*. (2004). Extraído el 17 de abril del 2004
<http://www.ledesma.galeon.com/rpg.html>
- Loera, A. (1999). Los valores desde la escuela secundaria. *Educación 2001*, 50, 30-35.

- Maillo, A. (1971). *Educación social y cívica*. Madrid: Escuela española. Pp. 19-49, 175-221, 225-260, 263-282.
- Makarenko, A., (1999). *Conferencia de educación infantil.*(5ª ed.). México: Quinto Sol. Pp.47-55.
- Martínez G. (1999). *El juego y el desarrollo infantil*. España: Octaedro.
- Michel G. (1989). *Aprender a aprender. Guía de autoeducación.* (11ª. ed.). México:Trillas.
- Moor P. (1972). *El juego en la educación*. Barcelona: Herder. Pp. 11-85.
- Moyles, J.R. (1999). *El juego en la educación infantil y primaria.* (2ª ed.).España: Morata. 2da. Ed. Pp.17-116, 173-184.
- Nordberg, O. H., Bradfield, J. M. & Odell, W. C. (1967). *La enseñanza en la escuela secundaria*. Buenos Aires: El ateneo. Pp. 3-31, 265-283.
- Ortega R. (1997). *Jugar y aprender.* (3ª. ed.). España: Díada editorial.
- Ortiz C. J. (1999). Juegos de rol e identidades inventadas. *Cuadernos de pedagogía*, 285, 61-66.
- Pagés, J., Pujol, R. M., Roig, A.M., Sala, C. & Tacher, P. (1984). *La educación cívica en la escuela. Recursos para maestros*. España: Paidós Ibérica.
- Parcerisa, A. (2000). *Didáctica en la educación social.* (2ª. ed.). España: Graó. Pp. 19-49, 174-282.
- Petrovski A. (1985). *Psicología evolutiva y pedagógica*. Argentina: Cartago y letras S.A. P.p. 119-176.
- Piaget J. e Inhelder B. (1997). *Psicología del niño.* (14ª ed.). Madrid: Morata.
- Pick S., Givaudan M., Troncoso A. y Tenorio A. (1999). *Formación cívica y ética 2. Yo quiero, yo puedo*. México: Limusa. P.p. 27-81.
- Puentes F. (1998). *Cognición y aprendizaje. Fundamentos psicológicos*. España: Ediciones pirámide. P.P. 274-299.
- Puiggrós A. (1999). Crónica de la educación en Latinoamérica. *Cuadernos de pedagogía*, 286, 56-60.
- ¿Qué es un juego de Rol?. (2004). Extraído el 17 de abril del 2004 de <http://www.drakon.com.ar/juegosderol/marcos/principal.html>

- Ramírez, B. G. A. (1997). Como enseñar normas para la convivencia mediante el juego. *Educación 2001*, 22, 41-46.
- Ricarti M. M. (1999). Espacios de solidaridad e intercambio. *Cuadernos de pedagogía*, 285, 67-75.
- Rogoff, B., (1993). *Aprendices del pensamiento*. España: Paidós. P.p. 235-239, 257.
- Rubio de Contreras, A. & Berrerra, C. (1971). *Didáctica de la educación cívica*. (4ª. ed). México: Oasis.
- Saegesser, F. (1991). *Los juegos de simulación en la escuela. Manual para la construcción y utilización de juegos y ejercicios de simulación en la escuela*. España: Aprendizaje visor.
- Schutzenberger A. (1979). *Introducción al rôle-playing. El sociodrama, el psicodrama y sus aplicaciones en asistencia social, en las empresas, en la educación y en psicoterapia*. España: Marova.
- SEP. (1999a). *Plan y programas de estudio Educación básica secundaria. Formación cívica y ética*. México: Subsecretaría de Educación Básica y Normal.
- SEP. (1999b). *Programas de estudios comentados. Formación cívica y ética*. México: Subsecretaría de Educación Básica y Normal.
- Shanker A. (1997). Nuevas tendencias en la formación ciudadana. *Educación 2001*, 25, 51-54.
- Solis, L. B. (1995). *La importancia de la educación cívica*. México. Pp. 7-24.
- Stephenson J., Ling L., Burman E., Cooper M. (comp.), *Los valores en la educación*. España: Gedisa.
- Subirà M. & Sitjà G. (2002). El teatro, un instrumento para el aprendizaje. *Cuadernos de pedagogía*, 310, 26-28.
- Suzán R. E. (1998). Formando a los futuros ciudadanos. *Educación 2001*, 41, 43-50.
- Tapia U. M. (1999). La escuela mexicana en la construcción de un México democrático. *Educación 2001*, 51, 44-49.
- Trillo F., Rubal X. y Zabalza M. (2003). *La educación en actitudes y valores. Dilemas para su enseñanza y evaluación*. Argentina: Homosapiens.
- Vampiro: *The Masquerade*. (2004). Extraído el 17 de abril del 2004 de <http://www.vampiros.com.mx>

Verlee W. L. (1986). *Aprender con todo el cerebro*. España: Educación didáctica.

Winter G. D. y Nuss E. M. (1978). *Adolescencia y aprendizaje*. Buenos Aires: Paidós. P.p. 57-69, 151-185.

Woloschin de Glaser L. y Ungar A. (2001). *Contar cuentos*. México: Océano y RBA.