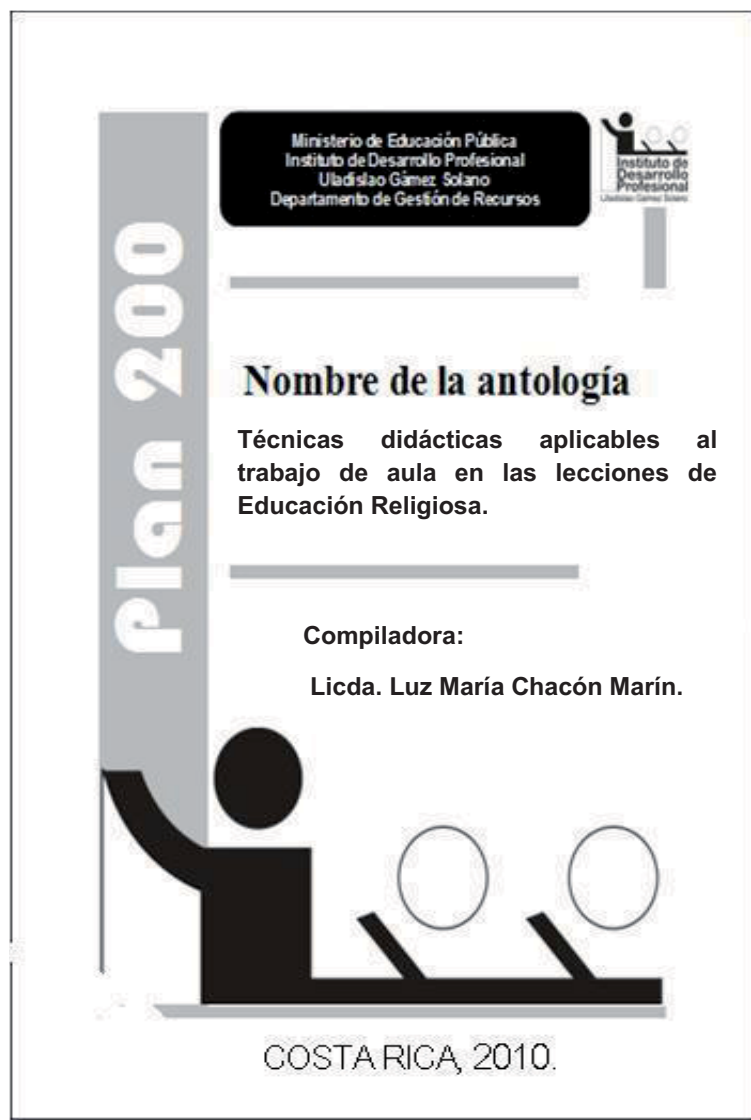




©Antología: "Técnicas didácticas aplicables al trabajo de aula en las lecciones de Educación Religiosa".

Ministerio de Educación Pública.

Instituto de Desarrollo Profesional Uladislao Gámez Solano

Compiladora:

Licda. Luz María Chacón Marín.

Edición San José, 2010.

Presentación.

La Asesoría de Educación Religiosa perteneciente a la Dirección Regional de Puriscal, en atención a las necesidades de la calidad de la educación y de situaciones detectadas en el abordaje de la mediación pedagógica en el trabajo de aula presenta el documento titulado “Técnicas Didácticas aplicables al trabajo de aula en las lecciones de Educación Religiosa” como material de apoyo que facilite y guíe el aprendizaje de la o del estudiante, utilizando las técnicas y recursos que respondan a las necesidades, características y posibilidades según el conocimiento y las características de la disciplina.

El material educativo hace referencia a diferentes técnicas y recursos que pueden ser aplicados a los diferentes objetivos y contenidos programáticos por ciclo, según las fuentes fundamentales de la especificidad de la asignatura de Educación Religiosa Escolar. Se destacan algunos tipos de técnicas entre ellas técnicas o dinámicas vivenciales, con actuación, auditivas y audiovisuales, visuales.

Un recurso más a la disposición de los educadores (as) de Educación Religiosa que fortalecerá la interiorización del mensaje cristiano de calidad, las habilidades personales y sociales de convivencia escolar, las actitudes y valores humanos y cristianos en su contexto sociocultural, moral y cristiano.

Tabla de contenidos.

Portada	1
Créditos	2
Presentación	3
Tabla de contenidos	4
Técnicas para propiciar el trabajo en el aula	5
Definición de técnica didáctica	5
Características de las técnicas didácticas	6
Elementos de utilización de las técnicas didácticas	6
Tipos de técnicas de enseñanza	6
Técnicas o dinámicas vivenciales	6
Técnicas de actuación	7
Técnicas auditivas y audiovisuales	7
Técnicas visuales	8
Presentación de técnicas participativas	9
Anexos	10
Bibliografía	57

Capítulo I

1. Técnicas para propiciar el trabajo de aula

Las actividades para el aprendizaje que acompañan a la o el docente en su accionar cotidiano escolar necesitan de la presencia de métodos y de las diferentes técnicas de enseñanza y recursos humanos y materiales que faciliten la interacción docente- alumno y la participación dinámica del mismo, individualmente y en grupo.

Es por eso que se sugiere el empleo de técnicas participativas que concreten una experiencia de reflexión individual y común, de meditación, de criticidad, de creatividad, de análisis, de investigación, de confrontación, y de la ponderación religiosa.

Es preciso para el desarrollo del proceso de la enseñanza – aprendizaje el uso de la técnica didáctica en función de un tema específico, con un objetivo específico, que busca la toma de consciencia y hacer más sencilla, simple y entretenido el proceso de transmisión de conocimientos individuales y colectivos, y en el caso de la asignatura de Educación Religiosa la apertura a la perspectiva a la trascendencia de un “Ser Supremo”.

1.1 Definición de técnica didáctica

Es por tanto que se define por técnica didáctica” conjunto de herramientas que le sirven al docente para facilitar la enseñanza” (Vargas, L 1989)

“Se consideran como instrumentos que guían a la activa participación de profesores y alumnos “

<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:Nj9C7Zmll2c...>

Las técnicas didácticas matizan la práctica docente ya que se encuentran en constante relación con las características personales y habilidades profesionales del docente, sin dejar lado otros elementos como las características del grupo, las condiciones físicas del aula, el contenido a trabajar y el tiempo.

1.2 Características de las técnicas didácticas

Las diferentes técnicas didácticas poseen características propias es así como la autora (Vargas, L 1989) las enumera a continuación:

- Participativas
- Tienen un procedimiento a seguir.
- Van hacia un logro de objetivo preciso.
- Desarrollan un proceso colectivo de discusión y reflexión.
- Son aplicables a la imaginación y creatividad.
- Pueden tener múltiples variantes y procedimientos para diferentes objetivos concretos.
- Están al alcance de todos (as) las y los docentes.

1.3 Elementos de utilización de las técnicas didácticas.

Como toda herramienta hay que saber para qué sirve una técnica, y cómo y cuándo debe utilizarse. Como mencionamos anteriormente el uso de las técnicas debe estar siempre en función de los objetivos concretos que tenemos en un programa de formación. Por tanto es el objetivo que orienta para saber qué técnicas es más conveniente utilizar, y el cómo utilizarla. Así como debemos relacionar la técnica con el objetivo, debemos también precisar el procedimiento a seguir para su aplicación de acuerdo a número de participantes y el tiempo disponible. (Ver anexo # 1).

Una sola técnica por lo general, no es suficiente para trabajar un tema. Siempre debe estar acompañada de otras que permitan un proceso de profundización ordenado y sistemático. Es importante saber ubicar las características particulares de cada técnica: sus posibilidades y límites.

2. Tipos de técnicas de enseñanza

2.1 Técnicas o dinámicas vivenciales

Son aquellas que se caracterizan por crear una situación ficticia, donde nos involucramos, reacciones y adoptamos actitudes espontáneas; nos hacen vivir una situación. Podemos diferenciar las técnicas vivenciales en:

a) Las de animación, cuyo objetivo central es animar, cohesionar, crear un ambiente fraterno y participativo. Estas técnicas deben ser activas, deben de tener elementos que permitan relajar a los participantes, involucrar al conjunto y deben tener presente el humor. Algunos ejemplos calles y avenidas, pobrecito el gatito, cuerpos expresivos, quítame la cola. (Ver anexo 2)

b) Las de análisis, el objetivo central es dar elementos simbólicos que permitan reflexionar sobre situaciones de la vida real. Aparte del elemento simbólico el tiempo juega un papel importante en la mayoría de las técnicas vivenciales. Otro aspecto a tomar en cuenta son las reglas en las dinámicas. Estas deben ser aplicadas con flexibilidad; no son estrictas, ni intransmisibles, y son elementos también de reflexión por lo que debemos analizar el significado que tienen en la realidad. Algunos ejemplos lluvia de ideas por tarjetas, afiche, papelógrafo, phillips 6-6, estudio de casos, noticiero popular, el río revuelto ganancia de pescadores, (ver anexo # 3)

2.2 Técnicas de actuación

El objetivo principal es la expresión corporal a través de cual representamos situaciones, comportamientos, formas de pensar entre ellas tenemos sociodrama, juego de roles, cuento dramatizado, estatuas, jirafas y elefantes, pantomima. (Ver anexo #4)

2.3 Técnicas auditivas y audiovisuales

Estas se caracterizan por el sonido o combinación con imágenes es lo que le da particularidad a estas técnicas. Se deben tomar en cuenta los siguientes elementos,

-para usar una técnica auditiva o audiovisual se ha requerido de un trabajo de elaboración previa que por lo general no es producto de la reflexión o análisis que el grupo mismo ha realizado.

-en ella se presenta una situación, o tema, con una interpretación basada en una investigación, análisis y ordenamiento específico de quienes lo produjeron. En este sentido, decimos que aportan siempre elementos de información adicional para que el grupo que lo está utilizando enriquezca su reflexión y análisis sobre algún tema. Encierran un punto de vista particular y esto lo tenemos que tomar en cuenta; en un material que aporta elementos nuevos o interpretaciones que permiten profundizar en el tema que se está viendo. Cuando utilizamos estas técnicas es necesario que los coordinadores conozcan su contenido de antemano para que realmente

sirvan como un a herramienta de reflexión y no solo como distracción, por eso es importante siempre hacer una discusión para analizar el contenido o mensaje presentado con una técnica auditiva o audiovisual. Es útil tener preparadas algunas preguntas para esta etapa que permitan relacionar el contenido de la realidad del grupo. Entre ellas tenemos la charla, radio foro, disco foro, video foro, una película. (Ver anexo #5)

2.4 Técnicas visuales

Son técnicas que ayudan a centrar y concretizar las ideas y reflexiones del grupo de participantes. En la utilización de estas técnicas debemos procurar lo siguiente:

-que la letra sea clara, y según la técnica, lo suficientemente grande para poder ser leída por todos.

-que la redacción sea concreta, se trata de dejar por escrito ideas centrales síntesis de una discusión.

Podemos diferenciar dos tipos:

a) Técnicas escritas: todo aquel material que utiliza la escritura como elemento central por ejemplo papelógrafo, lluvia de ideas por tarjetas, lectura de textos. (Ver anexo # 6)

Son elaboradas por un grupo, se caracterizan por ser el resultado directo de lo que el grupo conoce, sabe o piensa sobre un determinado tema; es el producto del trabajo colectivo en el momento mismo de su aplicación.

b) Técnicas gráficas: todo material que se expresa a través de dibujos y símbolos por ejemplo, afiches, carteles, lectura de cartas.(ver anexo #7)

Las técnicas gráficas expresan contenidos simbólicos, por lo que requieren de un proceso de descodificación, o sea, de interpretación de esos símbolos. Siempre que utilizamos este tipo de técnicas es recomendable empezar por describir los elementos que están presentes en el gráfico; luego que los participantes que no elaboran el trabajo hagan una interpretación y que finalmente sean las personas que lo elaboran las que expongan cuáles son las ideas que trataron de expresar. Esto permite una participación de todos en la medida que exige un esfuerzo de interpretación por parte de unos y de comunicación por parte de los otros.

3. Presentación de técnicas participativas.

(Tomadas de la autora Vargas, L.1989, Técnicas participativas para la Educación Popular, octava edición). Uso e importancia que le damos a las técnicas.

3.1 Dinámicas de presentación o animación

El objetivo de las dinámicas de animación es desarrollar la participación al máximo y crear un ambiente fraterno y de confianza se pueden utilizar:

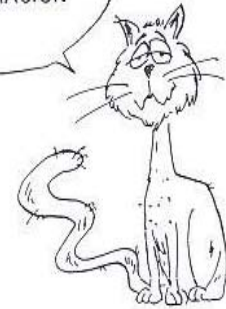
- a) Al inicio de la jornada, para permitir la integración de los participantes.
- b) Después de momentos intensos y de cansancio para integrar y hacer descansar a los participantes.

El abuso en las dinámicas de animación puede afectar la seriedad de la jornada de capacitación, por lo que el coordinador debe tener siempre claro el objetivo para el cual utiliza estas técnicas. Tenemos:

Anexo #2

pobrecito gatito

I. OBJETIVO:
ANIMACION



II. DESARROLLO:

Todos los participantes se sientan en círculo. Uno de los participantes deberá ser el gato. Este camina en cuatro patas y se moverá de un lado a otro hasta detenerse frente a cualquiera de los participantes; deberá hacer muecas y maullar 3 veces. Por cada MIAU, el participante deberá acariciarle la cabeza y decirle "pobrecito gatito", sin reírse.

El que se ría, pierde y da una prenda, sale del juego o tiene que hacer de gato. (se debe establecer una de las 3 normas y decir la condición al principiar el juego).



Anexo #2

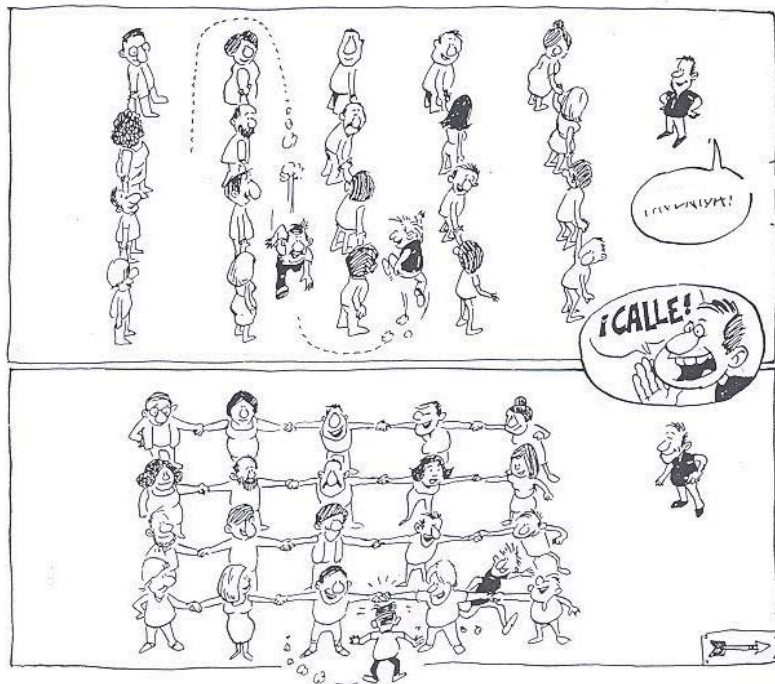
calles y avenidas

I. OBJETIVO: ANIMACION

II. DESARROLLO:

El grupo debe ser de un mínimo de 20 participantes. Se les pide que se formen en tres o cuatro filas, cada una con el mismo número de personas, una al lado de otra. Cada fila se da la mano entre sí, quedando formadas las avenidas. A una señal del coordinador, todos se vuelven para la derecha y se dan la mano formando las calles, cada vez que el coordinador dé una señal se girará a la derecha formando las calles o avenidas.

Se piden dos voluntarios; uno va a ser el gato y otro el ratón, el gato perseguirá al ratón a través de las calles y avenidas tratando de atraparlo.



Anexo #2

quítame la cola

I. OBJETIVO: ANIMACION

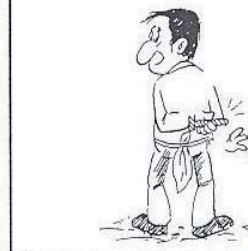
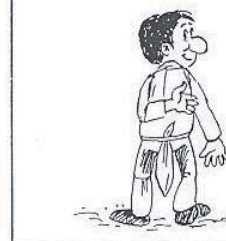
II. MATERIALES:

- Cuerdas.
- Pañuelos o papeles con maskin tape.

III. DESARROLLO:

Todos los participantes se colocan un pañuelo en la parte posterior del cinturón, sin anudarlo; luego pasan su brazo izquierdo por detrás de la cintura...

...y se lo amarran con la cuerda al codo del brazo derecho. (De esta manera se reduce considerablemente la capacidad de movimiento del brazo derecho).



Una vez que están todos listos se da la señal de inicio del juego y todos deben tratar de quitar los pañuelos de los demás participantes. Aquel que logre quitar la mayor cantidad de pañuelos sin perder el suyo, es el ganador.



Una vez que a uno le hayan quitado el pañuelo o que se suelte el brazo izquierdo para atrapar un pañuelo, queda fuera del juego.

Técnicas de análisis

Papelógrafo

I. OBJETIVO:
Permite tener a la vista y dejar escritas ideas, opiniones o acuerdos de un grupo, de forma resumida y ordenada.

II.- MATERIALES:

Papeles grandes, marcadores (si es posible de diferentes colores).

III.- DESARROLLO:

- 1.- Se escribe en los papeles ordenadamente y con letra grande los acuerdos a que ha llegado un grupo en la discusión de cualquier tema.

Ejemplo:



IV.- UTILIZACIÓN:

El papelógrafo es un instrumento muy útil porque permite que todo lo que se ha ido discutiendo a lo largo de una jornada de capacitación quede por escrito y los participantes puedan retornar a los elementos o síntesis que se han ido haciendo.

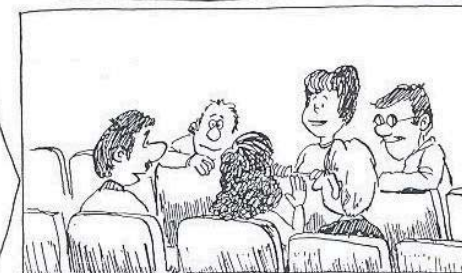
El papelógrafo puede utilizarse en cualquier fase del taller, es solamente un instrumento, elaborado colectivamente que permite recoger por escrito lo central de las reflexiones del grupo.

PHILLIPS 6-6

II.- DESARROLLO:

- 1.- Se pide a los participantes que se dividan en grupos de a 6 personas. (En el caso de estar en un auditorio con asientos que no se pueden mover, 3 personas de la fila de adelante se voltean para formar grupo con las 3 que están atrás).

I.- OBJETIVO: OBTENER EN UN TIEMPO CORTO LAS IDEAS DE UN GRUPO GRANDE DE PARTICIPANTES, SOBRE UN DETERMINADO TEMA, BUSCANDO LA PARTICIPACIÓN DE TODOS.



CADA GRUPO NOMBRA UN COORDINADOR QUE DIRIJA LA DISCUSIÓN, Y, SI ES NECESARIO, A UN RELATOR.

Se plantea una pregunta o un tema de discusión sobre el que cada grupo deberá discutir y llegar a una conclusión en...

6 MINUTOS





III.- VARIANTES:

Puede modificarse el número de personas por grupo y el tiempo, pero teniendo como máximo grupos de a 8, y un tiempo de 10 minutos.

Puede también entregarse una hoja a cada grupo para que escriba su conclusión, lo que permite ir las agrupando y ordenando en el plenario.

IV.- RECOMENDACIONES:

- Esta técnica es muy útil cuando se va a hacer una exposición ante un grupo grande se quiere saber las inquietudes que éste tiene sobre el tema en cuestión o para sondear el conocimiento que se tiene sobre el tema.
- Puede utilizarse también para que el grupo formule preguntas después de una exposición.

NO DEBE UTILIZARSE cuando se quiere que los mismos participantes profundicen en un tema, porque el tiempo de discusión es breve. Las preguntas o temas en discusión deben ser concretos y precisos.

noticiero popular

- OBJETIVOS:**
- PARA REALIZAR UN DIAGNÓSTICO DE UNA SITUACIÓN O PROBLEMA
 - PARA HACER UNA INTERPRETACIÓN DEL MISMO
 - PARA ELABORAR UNA HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN SOBRE UN TEMA
 - ELABORAR CONCLUSIONES, PROPONER TAREAS



MATERIALES:

- Lápiz
- Papeles pequeños

DESARROLLO

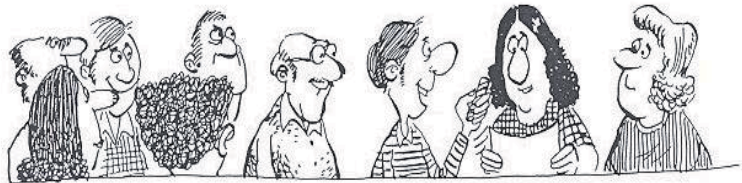
- 1.— Sobre un determinado tema, se divide a los participantes en pequeños grupos (5 ó 6 personas), y se les pide que elaboren "cables periodísticos" de lo que ellos conocen o saben al respecto (los hechos concretos).



2.- Se pasa al plenario donde se colectivizan todos los "cables" elaborados, en forma de noticiero.

¡TRANSMITIENDO DIRECTAMENTE DE RADIO "EL PUEBLO" CON LAS ÚLTIMAS NOTICIAS!

En horas de la mañana, momento más importante de movilización de la gente para sus centros de trabajo, dos unidades de las tres que existen se descompusieron, impidiendo que un fuerte contingente de pobladores pudiera acudir a sus trabajos a la hora precisa, causándoles sanciones y descuentos en sus salarios.



AQUÍ PASAMOS AL EQUIPO MÓVIL DEL BARRIO "LAS PERDICES" CON EL ÚLTIMO REPORTE

La Sra. Vilma Paredes se torció un tobillo y sufrió varios golpes en el trayecto de su centro de trabajo a su casa ya que el transporte colectivo en el cual viajaba estaba sobrecargado de gente. La apretaron, la empujaron y al bajar quedó tirada ya que el responsable de la unidad de transporte no tiene visibilidad ni tiempo para cuidar de sus pasajeros.



Anexo # 4 Técnicas de actuación



I.- OBJETIVO:

NO PERMITE MOSTRAR ELEMENTOS PARA EL ANÁLISIS DE CUALQUIER TEMA BASANDOS EN SITUACIONES O HECHOS DE LA VIDA REAL.

II.- DESARROLLO:

¿QUE ES?

El sociodrama es una actuación, en la que utilizamos gestos, acciones y palabras.

En el sociodrama representamos algún hecho o situación de nuestra vida real, que después vamos a analizar.



NO se necesita :

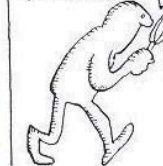
ENTONCES ¿COMO LO HACEMOS?

¡FÁCIL!



SIGUIENDO 3 PASOS

Primer paso:



Escogemos un tema: Debemos tener muy claro cuál es el tema que vamos a presentar, y por qué lo vamos a hacer en ese momento.



II.- UTILIZACION:

Lo podemos utilizar:

- Para empezar a estudiar un tema, como diagnóstico, o para ver qué conocemos ya de un tema.
- Para ver una parte de un tema. En el caso que estemos estudiando un tema y queramos profundizar en uno de sus aspectos.
- Al finalizar el estudio de un tema (como conclusión o síntesis). En este caso, lo haríamos para ver qué hemos comprendido de lo estudiado, o a qué conclusiones hemos llegado.



CUENTO DRAMATIZADO

I.— OBJETIVO: Para dar elementos de análisis sobre un tema.

II.— DESARROLLO:

- 1.— Sobre cualquier tema general, se prepara un cuento, o una historia.
- 2.— Se escoge una cantidad de participantes según el número de personajes de la historia para que la representen en forma de mímica, mientras el coordinador o uno de los participantes va leyendo el texto.
- 3.— Una vez que se ha ensayado, se presenta al conjunto de los participantes.
- 4.— Siguiendo los mismos pasos que las otras técnicas con actuación, se realiza la discusión.

III.— UTILIZACIÓN



IV.— RECOMENDACIONES:

- Los temas más generales como, por ejemplo, "La pobreza", "El machismo", "La región", "La organización de la sociedad", etc. se prestan para realizar una historia que permita profundizar en el desarrollo histórico.
- Es necesario dominar bien el tema para la redacción de la historia y ubicar momentos históricos más importantes.
- Recoger anécdotas o cuentos que tengan toda una enseñanza o "moraleja"



Jirafas y elefantes

I OBJETIVO:
Animación, concentración

II.-DESARROLLO:

Todos los participantes forman un círculo, quedando uno en el centro. El que se coloca al centro señala a otro del grupo diciéndole: "jirafa" o "elefante". Si dice "jirafa", el señalado deberá juntar sus manos en alto y sus compañeros vecinos deberán agacharse y tomarle por sus pies.



Si el que está al centro dice: "elefante", el señalado deberá simular con sus manos la trompa del elefante, sus vecinos simularán las orejas con sus manos. Quien esté distraído y no cumpla la indicación, pasará al centro y señalará de nuevo a otro compañero, al mismo tiempo que dice "jirafa" o "elefante". El juego se continúa desarrollando de la misma manera.



La Pantomima

I.- OBJETIVO

Permite representar situaciones y analizar las reacciones que frente a ellas se tienen.

II.- DESARROLLO:

¿Qué es?



EXACTO, NADA MÁS QUE EL MENSAJE SE TRANSMITE CON EL MOVIMIENTO DEL CUERPO Y LOS GESTOS DE LA CARA.

La pantomima se caracteriza por representar las reacciones de las personas frente a diferentes situaciones o hechos de nuestra vida real.

Ejemplos:



AGRESIVIDAD



ENFERMEDAD



Anexo # 5

Técnicas auditivas y audiovisuales.

Se tienen diferentes formas del uso del video en la enseñanza y para la aplicación de esta técnica la mayoría de los centros educativos tiene equipo de cómputo y otros.

Es importante reconocer algunas funciones del video es por eso que Ferrés, Joan (1994) señala algunas de las funciones entre ellas:

-La función informativa "dice se basa en la dimensión de la adquisición de conocimientos, los cuales se relacionan con los que se tienen para construir y proyectar otros".

-Función motivadora, "es aquella que trasmite y genera emociones, sensaciones, afectos, estimula las actitudes, la imaginación, la creatividad, y la iniciativa."



-Función instructiva: "tiene poder de vincular la adquisición del conocimiento y la recepción de información con un gran realismo y como si los hechos y además circunstancias se estuvieran dando" aquí y ahora" es decir en el momento y en el propio lugar en el que se encuentra quien lo está observando."

Algunos criterios básicos para la utilización pedagógica y didáctica del video:

1. Una adecuada utilización del video exige, un cambio en la actitud, estructura y cultura pedagógica de la escuela:
2. El video no debe sustituir al docente o a la docente, pero imprime cambio en su desempeño pedagógico:



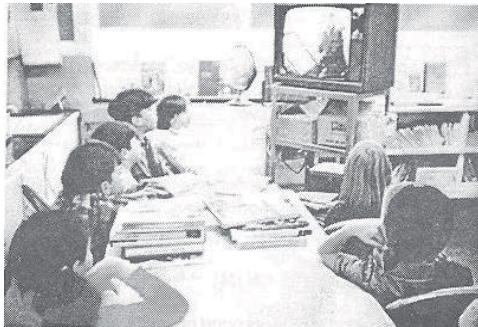
3. Para utilizar adecuadamente le video, el docente y la docente tiene que recibir una formación específica.



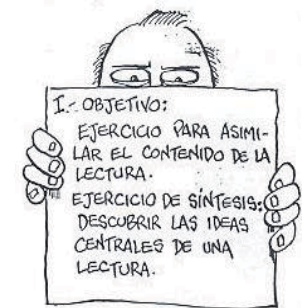
4. La utilización didáctica del video no deberá anular las experiencias directas por parte de los estudiantes.



5. La eficacia del uso adecuado del video será mayor cuando más se ponga en manos del estudiante la tecnología.



Lectura eficiente



II.- MATERIAL:

Periódicos, papel y lápiz

III.- DESARROLLO

- 1.- Se divide a los participantes en grupos de 2 ó 3 lectores
- 2.- A cada grupo se le entrega un periódico (el mismo periódico y de la misma fecha).

3.-

SE LES ENTREGA DOBLADO



SE DA LA SIGUIENTE INDICACION:
TIENEN CINCO MINUTOS PARA LEER LAS NOTICIAS COMPLETAS QUE VIENEN EN LA PRIMERA PAGINA

EMPIEZAN AL CONTAR TRES

UNO... DOS... ¡TRES!



- 4.- Los participantes deben leer en silencio.
- 5.- Una vez pasado el tiempo, quien coordina empieza a hacer una serie de preguntas que tiene preparadas en base a las noticias que se leyeron:



- 6.- Cada grupo escribe una frase de respuesta. No se puede repetir los títulos. Por cada respuesta cierta, el grupo recibe un punto. Gana el grupo que obtiene mayor puntuación.

IV.-UTILIZACION:

Es un ejercicio muy útil para desarrollar la capacidad de comprensión a partir de los documentos escritos.

V.- RECOMENDACIONES.

En lugar que los grupos escriban las respuestas, se puede hacer de forma oral, responde el grupo que primero levanta la mano; si es correcta gana un punto, si no, pierde un punto y otro grupo puede responder.

Es importante que las preguntas que se han elaborado sean sencillas y claras, tomando en cuenta el nivel del grupo.



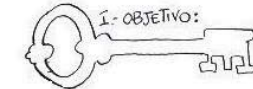
VI.-VARIACIONES:

- 1.- El mismo ejercicio, sólo que en lugar de utilizar los periódicos, el grupo lee un texto.
- 2.- El mismo procedimiento, sólo que en lugar que el grupo lea, el que coordina es quien lee el texto.

Anexo # 6

Técnicas escritas.

Palabras claves



II.- DESARROLLO:

- 1.- Con todos los participantes o por grupo (según el número), se le pide a cada uno que escriba o diga, con una sola palabra, que sintetice o resuma, lo que piensa sobre el tema que se trata.



- 2.- Luego se realiza una breve reflexión en torno a lo que cada palabra significa para los compañeros.



III.- UTILIZACION:

Básicamente es una técnica para ejercitarnos en resumir nuestro pensamiento, escogiendo los aspectos que consideramos más importantes.

Puede utilizarse en el desarrollo de un tema particular para sintetizar los aspectos centrales de una discusión o al inicio del tratamiento de un tema para hacer un diagnóstico de lo que los participantes piensan sobre el mismo.

IV.- RECOMENDACIONES:

Puede ampliarse a una frase que resuma o sintetice.

Puede realizarse a partir de la lectura de un documento, una charla, una discusión o presentación de un medio audiovisual, se le pide a los participantes que resuman en una frase o en lo que se considere conveniente, el tema o las ideas más importantes.

La "palabra clave" o frase puede ser expresada en forma gráfica por parte de los participantes.



Anexo #7

Técnicas gráficas



III.- DESARROLLO:

- 1.- Por lo general esta técnica se utiliza cuando se trabaja en pequeños grupos.
- 2.- Se le pide a los participantes que sobre el tema que se ha discutido o que deben discutir en los grupos, presenten sus opiniones en forma de "afiche".

II.- MATERIALES:

Pedazos de papeles grandes o cartulinas
Recortes de periódicos
Plumones, marcadores o crayones
Cualquier material a mano (hojas de árbol, to, ramas, etc.).

Ejemplo: Tema: **LA PROPAGANDA**
(o LA PUBLICIDAD)



CONSTRUCCION DEL AFICHE:



3.- Una vez elaborado el afiche, cada grupo lo presenta al plenario, para realizar su descodificación.

a.- Se le pide a alguno de los participantes que hagan una descripción de los elementos que están en el afiche.



b.- Se pide que el resto de los participantes hagan una interpretación de lo que les parece que da a entender el afiche.



c.- Luego, los compañeros que han elaborado el afiche, explican al plenario la interpretación que el grupo le había dado a cada símbolo.



IV.- RECOMENDACIONES:

- Es importante el proceso de "descodificación" del afiche por parte del plenario, porque permite ir introduciéndose en el tema y captar en toda su riqueza el contenido que se ha plasmado de forma simbólica.
- Esta técnica también se puede utilizar como un ejercicio de comunicación, los símbolos no son interpretados por todos de la misma forma, van a depender del contexto y el grupo que los elabora o los interpreta para que tengan un determinado contenido.

La rayuela de la planificación



I
OBJETIVO:

CONOCER Y ORDENAR
LOS PASOS QUE DEBEN
SEGUIRSE EN UN PROCESO
DE PLANIFICACIÓN



II.-MATERIALES:

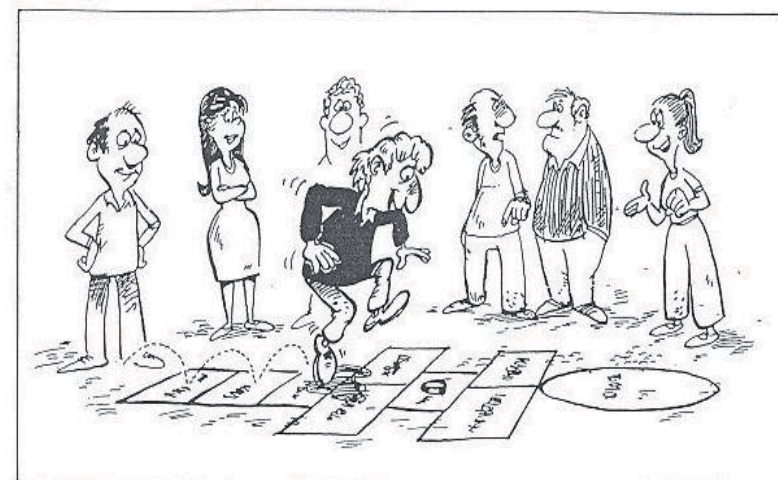
Tiza o marcadores
Una piedra, una bola de papel mojado

EJEMPLO:



III.-DESARROLLO:

- 1.- Se dibuja en el piso una rayuela (avión, bebe-leche, mundo) y se escribe en cada cuadro un paso de un proceso de planificación, distribuidos al azar.
- 2.- El jugador en turno, debe arrojar un objeto pequeño (piedrita, tornillo, bola de papel mojado, etc.) al cuadro que considere que corresponda al primer paso del proceso de planificación y entonces juega a la rayuela; saltando en un pie y recogiendo su objeto, regresa de nuevo al punto de partida tratando de no pisar las líneas de la rayuela.



- 3.- Una vez que el jugador ha regresado al origen, el coordinador pregunta al grupo si el paso que se ha señalado es el correcto. Colectivamente se discute la respuesta, si el jugador ha acertado, continúa de la misma manera con el paso que él considere que sigue en el proceso de planificación, si se equivocó cede el turno a otro jugador. Quien complete primero todos los pasos del proceso, se declara vencedor.

IV.-RECOMENDACIONES:

Hay que explotar todas las posibilidades que el juego presenta como tal (si el objeto lanzado cae fuera del cuadro, el jugador pierde, también si se cae el jugador y se sostiene con la mano, etc.)

Es preferible jugarlo por equipos, en este caso, será un representante del equipo quien haga la jugada en turno.

El coordinador debe orientar y en último caso decidir, cuando un movimiento es correcto, pues puede darse el caso que todos los participantes estén de acuerdo que una jugada fue correcta, cuando en realidad no lo es.

UNO PARA TODOS...

I.—OBJETIVO:

Hacer sentir la necesidad y conveniencia del trabajo colectivo y organizado.

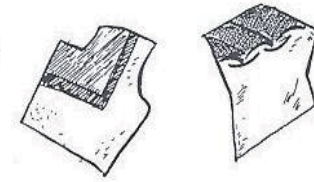
II.— MATERIAL:

Un rompecabezas de cartón con una figura, distribuido en tres paquetes cerrados de la siguiente manera:



En los paquetes 2 y 3 se incluyen, intencionalmente, dos piezas que no corresponden a la figura a armar; pero que su diseño gráfico es muy parecido a las verdaderas piezas.

PIEZAS
FALSAS



III.—DESARROLLO:

- 1.- Se forman tres equipos de cinco personas cada uno y se nombran dos observadores que harán de jueces, éstos deberán conocer en qué consiste la dinámica.
- 2.- A cada equipo se le entrega un paquete y se les indica que van a armar un **compe-cabezas** (esta indicación debe hacerse con mucho énfasis, ya que cada equipo debe creer que su paquete contiene el rompecabezas completo).
- 3.- Todos los equipos deberán abrir su paquete y comenzar a armar el rompecabezas al mismo tiempo. Se les da cinco minutos para realizar la tarea. Durante el desarrollo de la dinámica, el coordinador estará presionando permanentemente con el tiempo.
- 4.- Cuando un equipo termina de armar su paquete, se pide la opinión a los jueces observadores; puesto que será solamente una parte del rompecabezas, éstos dirán que no está completo.



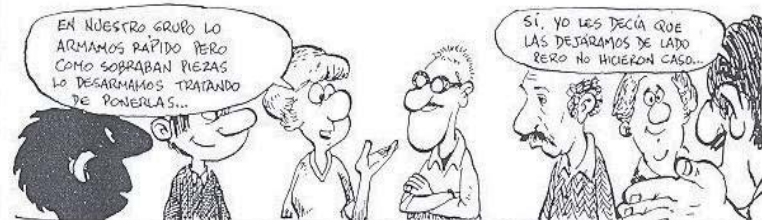


- 5.- Colectivamente se otorga una prórroga de tiempo para concluir la tarea y se les pide a los equipos que analicen el trabajo realizado hasta el momento, para tener una visión general de la dinámica y de ser necesario se continúa. Al terminarse el tiempo se sigue el mismo procedimiento para dar otra prórroga.



IV.- DISCUSIÓN:

Es importante iniciar la discusión con los comentarios de los compañeros sobre cómo se sintieron, qué pasó en el transcurso de la dinámica, lo vivencial.



Luego analizar el significado de los símbolos presentes en la dinámica.

El significado del dibujo, la casa en este ejemplo, trata de simbolizar el interés común que tiene el grupo, que podría tratarse de una cooperativa de vivienda.



Trata de simbolizar que es necesario una división de trabajo, pero no sólo realizar esa parte que le tocó; es necesario el trabajo particular preocupándose y no olvidándose del objetivo común.

¿Y LAS
PIEZAS
FALSAS,
AH?

Las piezas "falsas" en dos de los paquetes trata de simbolizar la presencia siempre de obstáculos y problemas, que distorsionan o dificultan el trabajo colectivo. La presencia también de compañeros que no permiten el desarrollo del trabajo.

A lo largo de la discusión se reflexiona en cuanto a las actitudes individuales y colectivas, sus ventajas y sus dificultades.

Nos permite discutir la importancia de la unión y la organización para poder cumplir realmente con las actividades colectivas.

El papel de los jueces y observadores, es fundamentalmente para tener una visión desde fuera, del desarrollo de la dinámica.

RECOMENDACIONES:

Es conveniente que la figura del rompecabezas esté relacionada con el objetivo del trabajo del grupo con el que se está trabajando.

El cartel o afiche

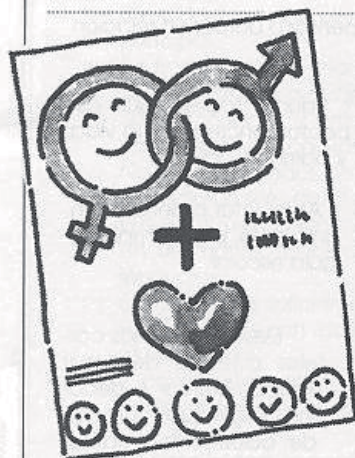
I. Los carteles o afiches y su finalidad

Los carteles son materiales escritos dibujados o impresos en grandes hojas de papel, por medio de diferentes técnicas, con el fin de destacar una idea importante para lograr un resultado informativo, motivacional o educativo.



En una forma más simple se define cómo una ayuda visual en la que predomina la imagen sobre el texto.

Son considerados también como recursos de comunicación que informan sobre un determinado tema, idea o asunto, útiles en la educación, en las ventas,



en la política, en campañas de salud, en la promoción comunitaria, en fin, en todos los ambientes y situaciones de la vida en que se requiera comunicar algo con impacto, concreción y relativa rapidez.



II. Objetivos de los carteles.

Como atrás lo insinuamos, los afiches o carteles tienen entre otros objetivos los siguientes:



- Servir de vehículos de información o promoción.
- Motivar a las personas para pensar o actuar en relación con algo.
- Educar sobre algún aspecto concreto de la vida y para la vida.
- Ambientar o decorar un ambiente, por ejemplo, el aula escolar.



Desde luego, los carteles además de servir para ambientar o decorar aulas que carecen de colorido o enfatizar puntos de interés en un tema, también sirven para motivar la curiosidad por conocer países extranjeros, industrias, formas de gobierno y ramas del arte, la literatura y la ciencia.

III. Características de los afiches o carteles:

Los carteles buscan transmitir información con vivacidad, atractivo y economía.

Todos estamos familiarizados con estos ágiles medios que anuncian asuntos y cosas de todo tipo.

➤ Su efectividad depende de cómo sean diseñados, elaborados, fijados o utilizados.

Los mejores carteles o afiches, y esto es importante para su elaboración o para su adquisición, son los que tienen básicamente las siguientes características:

- Se dirigen a un objetivo principal.
- Su tratamiento es claro y contundente (no dan lugar a ambigüedades o dudas acerca de su mensaje).
- Son pintorescos y artísticos (los colores vivos y brillantes son llamativos y captan la atención).
- No son recargados de mensajes, se orientan básicamente hacia un sólo asunto.
- El mensaje se centra más en imágenes que en palabras o en un manejo cuidadosamente equilibrado de ambos lenguajes.
- Su tamaño es suficientemente grande como para verlos y entenderlos con facilidad, y de allí su impacto, a primera vista.
- El cartel debe tener además según Borda y Paez:
 - **Dinamismo**, es decir, que haya movimiento en su composición.
 - **Simplicidad**, la composición fotográfica debe aparecer suavemente para que el mensaje sobresalga.
 - **Atractivo visual**, lo cual se obtiene en su elaboración y en su impresión.

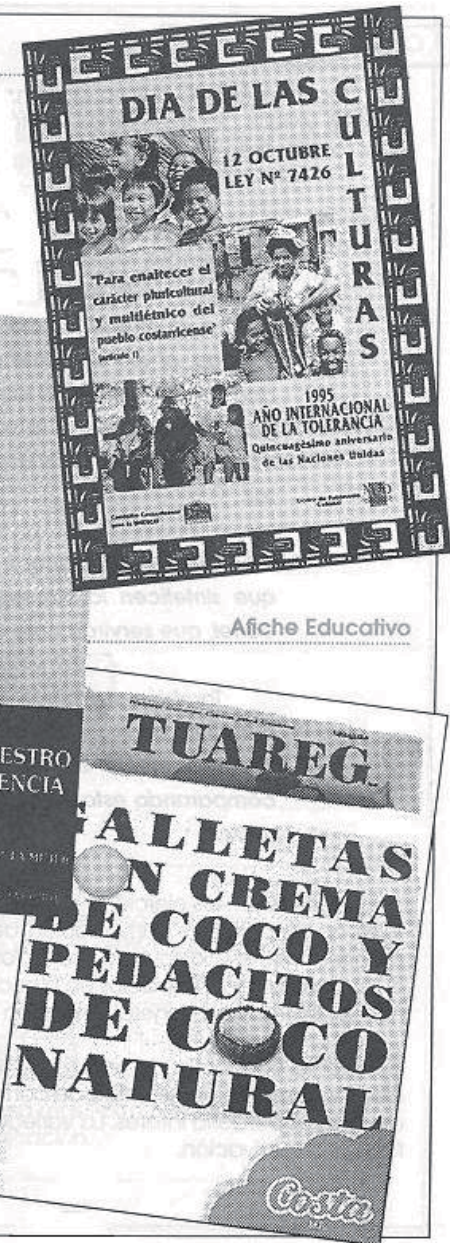
En algunos países hay la tendencia a llamar afiches a aquellos carteles en donde hay predominio de la imagen y carteles propiamente dichos, a aquellos en donde hay más presencia de texto escrito.



Afiche Comunitario



Afiche Empresarial



1. Carteles de Experiencia

Según la citada autora constituyen un resumen de experiencias vividas por los mismos sujetos que los elaboran, por lo cual son de gran interés y agilidad.

Después agrega: "Para elaborar el cartel de experiencia, lo primero que se realiza es el trabajo de campo o la experiencia misma, por ejemplo, la visita a un museo, un día de campo, una fiesta etc. y luego, al día siguiente o en la primera oportunidad, se reconstruye la experiencia conversando en grupo. El líder dirige la recopilación de datos estimulando la expresión oral de todos los participantes."

Después se procede a sacar ideas principales que sintetizan la experiencia para escribir en el cartel, que servirá como apoyo en la lectura.

También se puede elaborar otro cartel igual, con el fin de recortar las frases para aprovecharlas separadamente en ejercicios de reconocimiento comparando estas oraciones con las escritas en el cartel".

Muchos son los ejercicios que se pueden dirigir con los carteles que faciliten la participación de grupos, así, son valiosos para reconocer vocabulario, ejercicios de copia, reflexión sobre el contenido, llenar espacios en blanco con base en las oraciones del cartel, y en general, expresión oral y escrita.

Por la economía de este recurso, es bastante usado, concluye Villarreal sobre este tipo de cartel, pero no debe abusarse de él, pues perdería interés. La variedad en materiales y colores facilita la motivación.

2. El cartel de Información

Es el que se utiliza para resaltar una noticia importante y de actualidad, que por su interés general la gente la espera y se justifica escribirla en un cartel.

En un colegio o escuela, por ejemplo, es importante fijarlo en la puerta de entrada para anunciar una visita importante, para anunciar una reunión de padres y madres de familia, para anunciar la celebración de un evento etc.

3. El cartel de Preguntas

Es el último tipo de cartel que queremos mencionar. Generalmente es una guía de trabajo grupal o de discusión sobre un tema o problema determinado, con interrogantes que ayuden a plantearlo o a resolverlo.

Borda y Páez, nos hablan por su parte de tres tipos de carteles así:

1 El cartel Comparativo

Que emplea un 90% de dibujo e ilustraciones y 10% de texto.

2

El cartel Informativo

Que es el que proporciona datos y que emplea 50% de dibujo y 50% de leyenda y

3

El cartel Explicativo

Que es el que usa más texto o leyenda que dibujo o ilustración.

IV. Etapas de Producción del cartel o afiche.

A. Planeamiento:

El cartel debe planearse teniendo en cuenta:

- A QUIEN va dirigido, a qué clase de público.
- PARA qué se hace, con qué propósito.
- QUE tema o información va a comunicarse.

B. Pasos para el diseño:

- **Determinar el tamaño del cartel:** el tamaño básico es el pliego de 100 X 70 cms. Tamaños más pequeños son: medio pliego, 70 X 50 cms o un cuarto de pliego, 50 x 35 cms.

- **Ubicar los puntos focales de atracción óptica:** Son los sitios donde la mirada se detiene usualmente. Los puntos focales se buscan de la siguiente manera:

- Trace una diagonal en el papel. (Ver figura 1 abajo)
- Desde uno de los vértices trace una perpendicular a la diagonal. Repita esto con el otro vértice.
- Repita los pasos anteriores con la otra diagonal de papel. Así encontrará cuatro puntos focales.

Trate de colocar lo más importante del mensaje de su cartel sobre estos puntos.

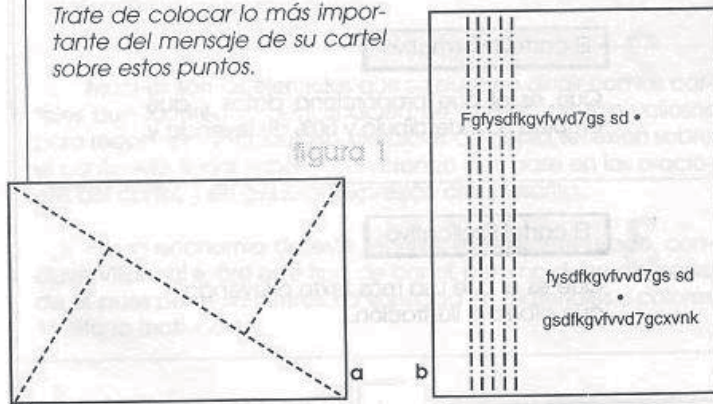
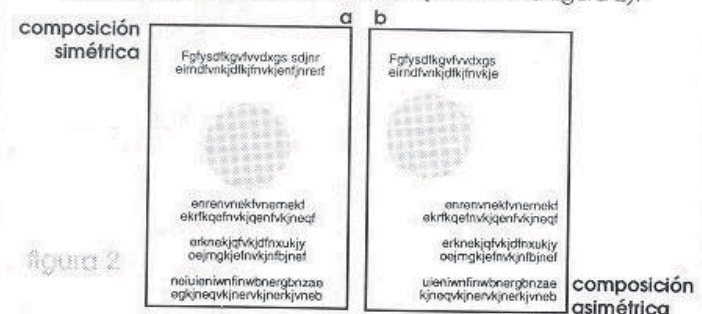


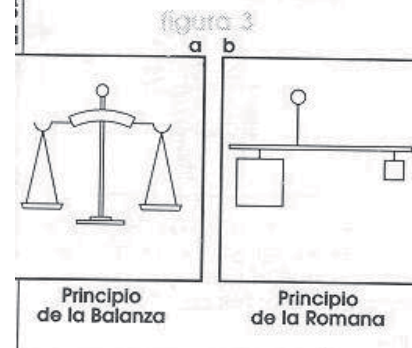
figura 1

- **Componer el cartel:** Consiste en distribuir las imágenes y los textos del cartel de manera armoniosa y agradable, teniendo en cuenta los puntos focales. Para realizar una buena composición tenga en cuenta los siguientes aspectos:

- **Recorrido visual:** Estamos acostumbrados a leer de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. Por esto, al mirar un cartel lo hacemos empezando por el ángulo superior izquierdo del papel y terminamos en el ángulo inferior derecho. (Observe la figura 1b en la página anterior).
- **Simetría y Asimetría:** Una composición es **simétrica** cuando las imágenes y los textos se distribuyen en partes iguales a ambos lados de la línea que divide el papel. Una composición es **asimétrica** cuando imágenes y texto se distribuyen a ambos lados de esa línea en porciones de tamaños diferentes. Las composiciones simétricas son estáticas, las composiciones asimétricas son dinámicas. (Observe la figura 2).



- **Equilibrio:** Imagine que los elementos de su cartel tienen cada uno su "peso" y que estos pesos se pueden equilibrar alternando su colocación con espacios vacíos. El equilibrio puede lograrse aplicando el "principio de la balanza" (simetría) o el "principio de la romana" (asimetría). No atiborre un sector de su cartel con todos los elementos. (Observe la figura 3).



Proporción: Evite confundir a los espectadores con formas desproporcionadas. Si se sitúa un escritorio junto a una silla, que el escritorio no parezca gigante ni diminuto al lado de ella, (observe la figura 4).

Proporción



a

Desproporción

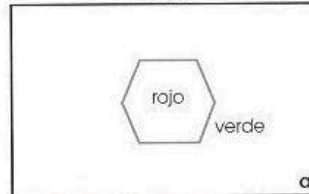


b

Color: Da vitalidad a la composición. Es muy importante para crear contraste.

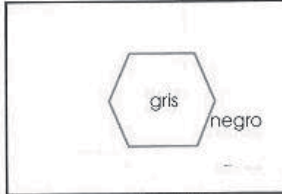
Contraste: Es la oposición entre fondo y forma y de las formas entre sí que hace que cada una de ellas resalte. Se logra contraste mediante el color y el tono, la forma y el tamaño. (Observe la figura 5).

Color



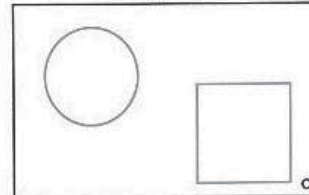
a

Tono



b

Forma



c

Tamaño



d

- **Dirección:** Las figuras de personas o animales no deben mirar hacia afuera del cartel, pues hacen llevar la vista del espectador hacia afuera y hacer que el mensaje se pierda. Las figuras deben mirar hacia el interior del cartel.

- **Letras:** Deben ser grandes, claras, de trazos anchos y, preferentemente, mayúsculas y minúsculas. Debe haber suficiente espacio entre letras, palabras y líneas. No parta las palabras ni abuse de las abreviaturas. El tamaño de las letras mayúsculas se calcula según la distancia a la que la mayoría de los espectadores van a ver el cartel. La siguiente tabla le ayudará a hacer tal cálculo:

Distancia de observación en metros (m)	Altura de las letras en centímetros (cm.)
10	3
20	5
30	10
40	12.5
50	15
70	20
100	30

C. Elaboración:

Es la ejecución del diseño. Interesa aquí la elaboración manual de carteles.

Si el cartel es para uso momentáneo, se puede emplear para su elaboración, papel periódico; pero si se quiere utilizar varias veces o colocarlo en un lugar público, lo aconsejable es emplear un material más duradero como la cartulina.

Para la elaboración manual de carteles se pueden usar muchos materiales:

- Pinturas
- Letras recortadas
- Dibujos y fotografías originales
- Recortes de revistas y periódicos.
- Tintas
- Papeles de colores
- Fotocopias, etc.

VI. Utilización:

Para el uso efectivo del cartel o afiche es necesario:

- Una cuidadosa preparación.
- Defina el momento en que puede usarse (en qué momento de la reunión, de la exposición del tema o de la campaña).
- Motive bien su presentación.
- Ubíquelo bien, de tal manera que sea visible para todos los asistentes a la reunión.
- Al mostrar el cartel, sitúese a un lado, no lo tape con su cuerpo y señale los aspectos que en él interesen con una regla o varilla, nunca con la mano porque esta obstaculiza la visibilidad.
- Cuando lo vaya a utilizar en una clase o lección, no lo muestre a los alumnos y alumnas antes del preciso momento en que lo requiera. Si lo coloca anticipadamente recúbralo con una hoja y descúbralo solo en el momento en que lo vaya a utilizar.
- Déjelo sólo el tiempo que crea necesario.
- Explórelo con preguntas a los alumnos y alumnas sobre lo que observan o perciben en el cartel antes de que usted diga lo suyo.
- Dialogue con los alumnos y alumnas sobre lo que muestra el cartel y relaciónelo con el tema que lo justifica.
- Si el objetivo del cartel es proporcionar información al público, ubíquelo en los sitios donde la gente acostumbra detenerse: cruce de caminos, esquinas de los parques, atrios de iglesias, puertas, etc.
- Los carteles que considere útiles para otras ocasiones, guárdelos abiertos o enrollados; proteja sus bordes con cinta adhesiva o papel engomado.

VII. Algunas orientaciones prácticas de producción y utilización de carteles en el aula.

Veamos ahora otras orientaciones para su elaboración, pero aplicadas al aula.

A El tema:

Debe ser original o estar relacionado con varias actividades de promoción. Ejemplo: Los Recursos Naturales de mi comunidad, hechos históricos de mi país y mi comunidad, violencia familiar y social, el papel de la mujer en la sociedad costarricense, etc.

B Título, frase o lema:

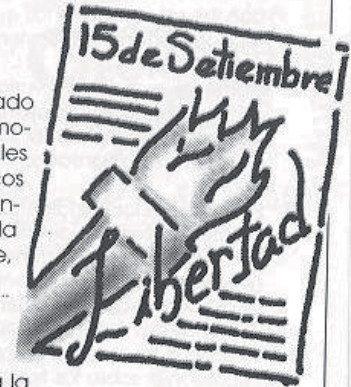
Un buen título, frase o lema capta la atención de la persona que observa el cartel. Deben escribirse palabras cortas y sencillas que den una idea de lo que está representado en el dibujo, pintura o fotografía.

C Materiales y técnicas necesarios:

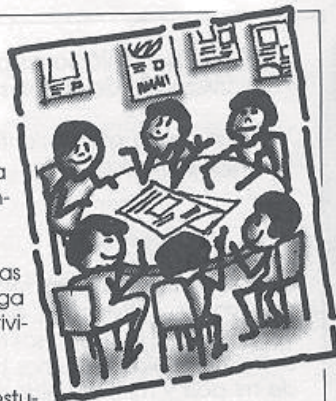
Las ilustraciones pueden ser grabados, fotografías, dibujos, pinturas, collages, otros.

D Algunas Orientaciones de Procedimiento:

1. Si va a realizar un cartel o afiche con sus estudiantes, realice primero ejercicios de observación: muestre o recuerde ejemplos variados de afiches o carteles. En el comercio hay variedad de ellos que se puede analizar (no debe permitir la copia ni el calco de ellos).



2. Seleccione con los estudiantes y las estudiantes los que son de su agrado, comente las características de forma, tamaño y color.
3. Realice actividades grupales para que las estudiantes y los estudiantes compartan sus experiencias.
4. Comente y explique varios temas para la ejecución del afiche, ponga ejemplos para fomentar la creatividad en el estudiantado.
5. Permita que los estudiantes y las estudiantes realicen bocetos de los dibujos o pinturas y seleccione la técnica y materiales que usarán (pinturas, acrílicos, temperas, lápices de color, marcadores, otros) para realizar un buen cartel o afiche.
6. Indique a los estudiantes y a las estudiantes que escriban sus impresiones sobre los temas que pueden desarrollar, para que posteriormente escriban frases o lemas; se debe buscar una relación entre el dibujo y el lema.
7. Oriente los tipos de letras. Se pueden observar en los periódicos o revistas, de allí se extraen modelos o se copian los diseños que más agraden. Para los niños y niñas de primer ciclo, se puede usar el mismo tipo de letras que usa para enseñar a leer.
8. Fomente la creatividad y originalidad en las estudiantes y en los estudiantes por medio del apoyo de material teórico con que cuenta, con el fin de ampliar el conocimiento.
9. Recuerde al estudiantado que lo más importante de un cartel o afiche es lo que va a comunicar y no solo la presentación gráfica.
10. Recuerde igualmente que los afiches o carteles no se enmarcan con líneas, aun cuando esto no es absoluto y que la posición del cartón puede ser vertical u horizontal según el tamaño del lema o del dibujo.



EL CARTEL O AFICHE / ORIENTACIONES PRÁCTICAS DE PRODUCCIÓN EN EL AULA

Ahora, una aplicación. A manera de ejemplo, le presentamos una UNIDAD DIDÁCTICA correlacionada para I CICLO y otra para II ciclo con el propósito de que usted, en conjunto con sus compañeros y compañeras, la analice y la adecúe al grado en el que usted labora.

Título: Conservemos la naturaleza, vivamos mejor.

Objetivo General: Investigar los ecosistemas más representativos de Costa Rica y comprender la biodiversidad y las relaciones entre ellos.

Contenidos: Ciencias: diversidad vegetal y diversidad animal (reinos de la naturaleza).

El equipo necesario para ilustrar, relacionado con la técnica seleccionada: lápices de color, acrílicos, pinceles, plantillas, otros.

Planificación del cartel o afiche:

El arreglo o composición debe ser atractivo e interesante y presentar la idea central del tema. Se debe evitar un efecto de confusión y desaliño en el trabajo.

Letras adecuadas:

- Las letras deben ser sencillas y fáciles de leer; los títulos deben destacarse más con relación al fondo del cartón o dibujo, de manera que pueda leerse a distancia considerable.

- Se pueden hacer letras con cartón, tela, hilo, recortes varios, plantillas, pintadas o dibujadas.

- El color de la letra debe contrastar agradablemente con el fondo, de manera que sobresalgan (rojo, azul, negro, otros).



Río San Juan
SUBTÍTULOS
1996
Descripción
GEOMETRIA
Títulos
SISTEMAS
SOLARES color
Huetares

Aplicación del color:

- Los colores brillantes y de contraste, llaman más la atención.
- Los colores sólidos o puros, sugieren alegría, aumento y poder. Los tonos azules son colores fríos y sugieren dignidad, tristeza, soledad y melancolía.
- Asociación de ideas por medio de los colores: El verde se asocia con la estación lluviosa, tiempo en que todo florece. El rojo se asocia con peligro, fuego, calor. También con el vapor y el vigor.
- Los colores pueden ser claros y oscuros, brillantes u opacos, primarios o secundarios.
- Se baja o se sube el valor del color mediante la adición del negro o el blanco, o haciendo mezclas de colores.

D Otras recomendaciones para el docente o la docente para realizar carteles o afiches:

1. Temas:

- ☐ **Ciencias:**
 - Ecosistemas.
 - Alteración del ambiente natural (contaminación)
 - Desarrollo sostenible.
 - Zonas de vida de Costa Rica (distribución de la flora y la fauna)
 - Adaptaciones de plantas y animales a los diferentes ambientes.
- ☐ **Estudios Sociales:**
 - Tipos de clima.
 - Distribución de flora y fauna según el clima.
 - Ubicación geográfica de San Vito.
 - OTS como organismo internacional.
 - Poblamiento de San Vito (colonización italiana)
 - Aspectos históricos de los esposos Wilson y su aporte.

EL CARTEL O AFICHE / ORIENTACIONES PRACTICAS Y OTRAS RECOMENDACIONES

Anexo #7

Cuadro para trabajo individual

Elementos a tomar en cuenta en la utilización de la técnica.

Contenido	Objetivo	Técnica	Procedimiento

Bibliografía

Ministerio de Educación Pública. (2005). **Programa de Estudios, Educación Religiosa**. MEP, San José, Costa Rica.

Ministerio de Educación Pública. El uso del vídeo y del video en las aulas y en la Escuela Líder. SIMED. San José, Costa Rica.

Ferrés, Joan .(1994) **Video Educación**. Ediciones Paidós. Ibéricos. S.A. Barcelona.

Vargas, Laura y Bustillos, Graciela (1989).**Técnicas participativas para la educación popular**. Octava edición, corregida y aumentada: CEP, Centro de Estudios y publicaciones; Alforja, Apdo.369-San José ,Costa Rica.

Ministerio de Educación Pública. (1996). **Utilización Pedagógica de los Carteles o Afiches**. MEP. San José, Costa Rica.

Técnicas y métodos de enseñanza, 27 de octubre del 2010,

<http://Webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:FStal9JWKdo...>