**ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE DE LA METODOLOGÍA ACTIVA**



**2010**

# INDICE

**CONTENIDO PÁGINAS**

[INTRODUCCIÓN 3](#_TOC_250006)

LINEAMIENTOS DE PEDAGOGÍA ACTIVA 4

PEDAGOGÍAS EDUCATIVOS:

Paradigma Cognitivo 6

Paradigma Socio-Cultural 7

Paradigma Socio-Contextual 8

ESTRATEGIAS DE METODOLOGÍA ACTIVA:

[CRUZ CATEGORIAL 9](#_TOC_250005)

[ESPIGA DE ISHIKAWA O DIAGRAMA DEL PEZ 10](#_TOC_250004)

DIAGRAMA DEL POR QUÉ 11

LOS SEIS SOMBREROS PARA PENSAR 12

LOS GRÁFICOS 13

DIBUJANDO NUETROS CONOCIMIENTOS 15

TOUR DE BASES 16

ANÁLISIS DE IMÁGENES 18

ANÁLISIS DE CASOS 19

CAMPO FORZADO 20

MAPA ARAÑA 21

IDEOGRAMA 22

FLUJOGRAMA 23

LA LIGA DEL SABER 24

PROGRAMA RADIAL 1 25

PROGRAMA RADIAL 2 27

MATRIZ DE TRES IMÁGENES 28

SQA (METACOGNICIÓN) 29

CAJA CRONOLÓGICA 30

FICCIONARIO 31

SOPA DE LETRAS 32

[ESTRATEGIAS INFO-EDUCATIVAS:](#_TOC_250003)

[LA NOTICIA 33](#_TOC_250002)

[LA CRÓNICA 34](#_TOC_250001)

REPORTAJE PERIODÍSTICO 35

REPORTAJE GRÁFICO 36

EL SUPLEMENTO 37

EL BOLETÍN 38

LA INFOGRAFÍA 39

LA PRIMERA PLANA 40

[REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 41](#_TOC_250000)

## INTRODUCCIÓN

Es una constante en nuestra labor pedagógica la preocupación por hacer de nuestras clases espacios que estimulen aprendizajes significativos en un ambiente de participación permanente e interés de nuestros alumnos. Sin embargo, no todo se logra con la sola intención sino necesitamos investigar y compartir experiencias al respecto.

La metodología activa enfatiza el papel protagónico del alumno en el proceso de enseñanza aprendizaje, sin embargo, en ocasiones ello se ha asumido como la exaltación del activismo en nuestras clases. Tornando nuestras clases en espacios donde los alumnos participan de muchas dinámicas y juegan por el mero activismo, no logrando comprender el objetivo de estas. En otros casos, nos limitamos a iniciar nuestras clases con una dinámica para romper el hielo y desinhibir a los alumnos y luego proseguimos con el modelo expositivo.

Es necesario no confundir la metodología activa con el activismo, la primera enfatiza la actividad pero con un objetivo predefinido (el desarrollo de capacidades); mientras que la segunda enfatiza el movimiento por el movimiento mismo. En este sentido, es importante tener conocimiento respecto a una variedad de estrategias de enseñanza, pero sobre todo, es indispensable no perder de vista la intencionalidad de nuestra labor. Es decir, estas estrategias serán aplicadas después de ser seleccionadas en razón a las capacidades que según nuestra programación corresponden desarrollar.

Ello garantizará el éxito de nuestra labor ya que nuestras clases serán realmente significativas y útiles para la vida de nuestros alumnos. De esta manera nuestros alumnos se beneficiaran y nosotros nos sentiremos satisfechos con la labor realizada. Por otro lado, tenemos que reconocer también que los alumnos son agentes autónomos del proceso de aprendizaje que seleccionan activamente la información del ambiente y construyen nuevos conocimientos a la luz de lo que ya saben. Esto nos compromete aún más, ya que debemos poner en práctica un conjunto de estrategias apropiadamente seleccionadas para mejorar en forma significativa la calidad de los aprendizajes de nuestros alumnos. La idea fundamental es ORIENTAR a los estudiantes para que puedan participar en la construcción de sus propios aprendizajes y asumir responsabilidades, es decir APRENDER A APRENDER (cabe resaltar que el alumno debe ser consciente que está aprendiendo, cómo lo está haciendo y para qué).

El aprendizaje en la escuela activa se centra en el **CÓMO**, es decir, en aprender los métodos, los procesos, mediante la realización de las actividades. Es una escuela paidocéntrica, centrada en las necesidades e intereses de los niños. La actividad es considerada como el primer motor del desarrollo del niño, pero una actividad centrada en sus intereses. Los materiales educativos son útiles y permiten la manipulación y experimentación de los niños. En este contexto aprender se reduce a formas de hacer o aprenderé haciendo –aprender métodos- y se da por supuesto que el que aprende formas de hacer aprenderá contenidos. Es claro señalar que yo asumo que en una sociedad de cambio (sociedad del conocimiento) se necesita una escuela centrada en el **PARA QUÉ**, que permita el desarrollo del instrumento de aprendizaje –inteligencia- y en el manejo de las estrategias cognitivas y metacognitivas para aprender a aprender que implica el desarrollo de capacidades-destrezas y valores-actitudes, todo esto se refleja en mejorar el currículo orientándolo a los fines y rediseñar las formas de aprender.

Por todo ello es que se ha preparado el presente documento con la intención de facilitarles algunas estrategias para el desarrollo de capacidades diferentes áreas curiculares a manera de referentes para enriquecer, a través del interaprendizaje, nuestra práctica pedagógica. Desde esta perspectiva, se presentan 30 estrategias, entre ellas: Cruz Categorial, La Espina de Ishikawa o Diagrama del Pez, El Diagrama del Por qué, Seis Sombreros para Pensar, Los Gráficos, Dibujando Nuestros Conocimientos, El Tour de Bases, Cuadro Comparativo, Análisis de Imágenes, Línea de Tiempo, entre otros.

Jose Antonio Cangalaya Sevillano

## PEDAGOGÍA ACTIVA

**(ESCUELA NUEVA)**

Surge del concepto de paidocentrismo, de Rousseau. El niño no es un hombre en pequeño. El niño en un ser completo en sí con características especiales a las que debe adaptarse la intervención pedagógica.

El alumno es el protagonista de su formación. Surge a principios del siglo XX.

### Metodología Activa:

**Finalidad:** La escuela prepara para la vida.

**Contenidos:** Se estudia la naturaleza y la vida.

**Modo de proceder:** De lo simple a lo complejo, de lo concreto a lo abstracto.

**Método:** Activo, pues suscita la acción, curiosidad y el interés del niño

* La acción es condición para aprender.
* El alumno es el protagonista de su aprendizaje.
* La experimentación y manipulación (manipular es aprender), propicia la interacción y la colaboración en el trabajo.
* Se expresan en forma de experimentar, discusión, juegos, proyectos.

### Epistemología del aprendizaje en la Escuela Activa:

Pensamiento, acción y conocimiento son tres conceptos que van unidos y son interdependientes.

**El pensamiento** dirige la **actividad,** ésta condiciona el **pensamiento; el pensamiento** elabora el

**conocimiento** y éste orienta el **pensamiento.**

Condiciona Elabora

### ACTIVIDAD PENSAMIENTO CONOCIMEINTO

Dirige Orienta

Los métodos activos se sustentan en el postulado siguiente: “La actividad de aprendizaje es suscitada siempre en función de un interés - responde a una necesidad - donde la acción tiene que ser espontánea, libre y con una motivación constante”.



**ACTIVIDAD**

**INTERÉS-ACCIÓN**

Espontánea

Libre

Motivada

### Características de la metodología activa:

El método activo se caracteriza por:

1. Estar centrado en el alumno.
2. Respeta los intereses del niño.
3. Es vital. Introduce la vida en la escuela.
4. Ser social; actividades escolares de trabajo en grupo.
5. Práctica de comunicación horizontal - bilateral -.
6. Asigna un rol al docente: mediador en el aprendizaje. Preocupado por los procesos de aprendizaje, no tanto por los saberes del alumno.
7. Tender a la disciplina: ser escuchado, ser respetado, ser tomado en cuenta, asumir las responsabilidades de sus actos.
8. Promover la actividad Acción-Reflexión; la acción debe llevar a la reflexión sobre lo que se hace y cómo se hace.
9. Promover la participación cooperativa. Expresar ideas, expresar sentimientos con libertad, plantear discrepancias y asumir responsabilidades.

### Principales métodos activos:

1. **Heurístico.** Arte de dialogar y sostener una discusión -dialéctica-. Producir y formular hipótesis, argumentar, recopilación de datos, discusión de resultados, extraer conclusiones y hacer juicios de valor.
2. **La discusión y debate sobre un tema.** Desarrolla capacidades de razonamiento, análisis crítico, habilidad para organizar los juicios de forma lógica y para expresarlos claramente

y con precisión; forma hábitos de pensar e informarse adecuadamente antes de exponer ideas y emitir opiniones; desarrolla la capacidad receptiva, etc.

1. **El descubrimiento.** El docente orienta a los alumnos para que descubran los conocimientos mediante consulta, experimentación, ensayo error, reflexión, discriminación; comparando, realizando procesos de abstracción y para llegar a conclusiones válidas para la vida. El alumno debe distinguir el problema que va a resolver, el proceso de búsqueda de información y la experimentación que posibilite la solución. Es aplicar el método científico.
2. **El lúdico.** Hay que utilizar los recursos creadores y no limitarse a reproducir lo que otros han hecho. La creatividad es un don y todos los seres humanos somos creativos, pues tenemos libertad, imaginación e iniciativa. En el juego dirigido el niño aprende muchas cosas sin que se dé cuenta de ello, pues para él sólo cuenta el placer de la propia actividad. El método lúdico busca concienciar, sensibilizar y lograr cambios de actitudes. Las adivinanzas, bingo de palabras, juego de roles, dominó, compra-venta, ajedrez, etc.

### Aprender en la Escuela Activa:

* El aprendizaje se centra en el **CÓMO**, es decir, en aprender los métodos, los procesos, mediante la realización de las actividades.
* Es una escuela paidocéntrica, centrada en las necesidades e intereses de los niños.
* La actividad es considerada como el primer motor del desarrollo del niño, pero una actividad centrada en sus intereses.
* Los materiales educativos son útiles y permiten la manipulación y experimentación de los niños. En este contexto aprender se reduce a formas de hacer o aprenderé haciendo –aprender métodos- y se da por supuesto que el que aprende formas de hacer aprenderá contenidos.

## PARADIGMAS EDUCATIVOS

### PARADIGMA COGNITIVO:

El modelo de este paradigma está centrado en los procesos de aprendizaje y por ello, en el sujeto que aprende, en cuanto procesador de la información, capaz de dar significación y sentido a lo aprendido.

Dentro de este modelo encajan:

* + **El aprendizaje constructivo** (Piaget) -el alumno constructor de los conocimientos-.

### El aprendizaje por descubrimiento (Bruner)

* + **El aprendizaje significativo** (Ausubel) -el aprendizaje sólo se produce si el alumno encuentra significatividad lógica a lo que aprende-.

### Aprendizaje constructivo de J. Piaget:

Piaget parte del postulado que “el aprendizaje sigue al desarrollo”; el aprendizaje es una consecuencia de la maduración neuro-fisiológica. Piaget, con su teoría de los estadios de desarrollo, afirma que a cada estadio le corresponde un grado de maduración física y psicológica del alumno y que, por lo tanto, el aprendizaje sigue a procesos biológicos y es un proceso independiente que posibilita el aprendizaje. La intervención educativa debe adaptarse a cada nivel del desarrollo del alumno.

Piaget recurre a tres conceptos que lo explican:

* + **Asimilación:** La información proveniente del exterior se incorpora a los esquemas mentales previos del individuo que son propios de cada uno. (representación subjetiva del mundo)
  + **Acomodación: C**omplementario a la asimilación, mediante el cual los esquemas y estructuras cognitivas ya existentes se modifican con la llegada de nuevos conocimientos garantizando una representación real y no una fantasía (resolver el conflicto cognitivo).
  + **Equilibración:** La tendencia más profunda de toda actividad humana es la marcha hacia el equilibrio y la razón. Una consecuencia de la acomodación es reencontrar el equilibrio mental que permite un incremento y expansión del campo intelectual.

El modelo de enseñanza se subordina al de aprendizaje del alumno y la mediación del profesor se orienta en este sentido. El alumno posee un potencial de aprendizaje que puede desarrollar por si mismo, se las arregla solo para aprender. El aprendizaje escolar es una tarea individual, de base biológica -genética- y estructural y por lo tanto poco modificable. Sólo se consigue esa modificabilidad como consecuencia de la maduración biológica, en lo que Piaget denomina períodos críticos. El medio y la interacción profesor-alumno tienen poca importancia.

### Aprendizaje por descubrimiento de J. Bruner:

Bruner sostuvo que todos, a cualquier edad, pueden acceder a los conocimientos científicos, es cuestión de que los docentes sepan guiarlos y logren presentarles los conocimientos científicos.

Bruner desarrolla la teoría del andamiaje según la cual la intervención medidora del profesor está relacionada inversamente con el nivel de competencia del sujeto en una tarea dada. Cuanto mayor dificultad tenga un sujeto para realizar por sí solo una tarea más ayuda necesita. Los andamios puestos por el profesor deben ser mayores si el alumno está menos dotado, si sus posibilidades de aprendizaje son más reducidas. Los marcos, redes y mapas conceptuales actúan como andamios mentales para elaborar y relacionar conceptos. Éstos son como ladrillos que permiten construir. Pero no se puede construir sobre el vacío.

### Aprendizaje significativo de D. Ausubel:

*“El factor que más influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe; averígüese esto y enséñese a partir de aquí” -* David Ausubel.

Ausubel tiene una dimensión conceptualista del aprendizaje-enseñanza que se explica a partir de los conceptos previos que el alumno posee. Utiliza el método deductivo, pasando de lo abstracto y general a lo concreto.

Para que el aprendizaje sea significativo es necesario que los nuevos contenidos se vinculen de manera clara, comprensible y estable a estructuras mentales ya existentes (conocimientos previos).

Para que esto se realice se debe cumplir lo siguiente:

* Los contenidos que se aprenden sean potencialmente significativos.
* Que el que aprende tenga los conocimientos previos adecuados.
* Que el que aprende tenga una actitud favorable al aprendizaje.

### Ventajas del Aprendizaje Significativo:

* Produce una retención más duradera de la información.
* Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido.
* La nueva información al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo.
* Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.
* Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende los recursos cognitivos del estudiante.

### Requisitos para lograr el Aprendizaje Significativo:

* **Significatividad lógica del material:** El material que presenta el maestro al estudiante debe estar organizado, para que se de una construcción de conocimientos.
* **Significatividad psicológica del material:** Que el alumno conecte el nuevo conocimiento con los previos y que los comprenda. También debe poseer una memoria de largo plazo, porque de lo contrario se le olvidará todo en poco tiempo.
* **Actitud favorable del alumno:** Ya que el aprendizaje no puede darse si el alumno no quiere. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en donde el maestro sólo puede influir a través de la motivación.

### Aplicaciones pedagógicas:

* El maestro debe conocer los conocimientos previos del alumno, es decir, se debe asegurar que el contenido a presentar pueda relacionarse con las ideas previas, ya que al conocer lo que sabe el alumno ayuda a la hora de planear.
* Organizar los materiales en el aula de manera lógica y jerárquica, teniendo en cuenta que no sólo importa el contenido sino la forma en que se presenta a los alumnos.
* Considerar la motivación como un factor fundamental para que el alumno se interese por aprender, ya que el hecho de que el alumno se sienta contento en su clase, con una actitud favorable y una buena relación con el maestro, hará que se motive para aprender.
* El maestro debe utilizar ejemplos, por medio de dibujos, diagramas o fotografías, para enseñar los conceptos.

### PARADIGMA SOCIO-CULTURAL DE VIGOTSKY:

Para Vigotsky **el desarrollo humano** es un proceso a través del cual el individuo se apropia de la cultura históricamente desarrollada como resultado de la actividad y la orientación de los mayores.

* + A través de la actividad el niño se relaciona con el mundo que le rodea y asimila contenidos culturales, modos de pensar y procedimientos y formas de pensamiento.
  + **La orientación** puede ser directa, indirecta o intencional, en la familia y en la escuela; en la familia el niño realiza actividades planificadas o no por los padres y en la escuela realiza las actividades planificadas por el profesor que es el orientador directo.

Vigotsky afirma que “el aprendizaje humano presupone un carácter social específico y un proceso por el cual los niños se introducen, al desarrollarse, en la vida intelectual de aquellos que les rodean”. La adquisición del lenguaje y de los conceptos se realiza por el encuentro e interacción del mundo que les rodea. El maestro y los adultos en general, con su función mediadora en el aprendizaje, facilitan la adquisición de la cultura social y sus usos, tanto lingüísticos como cognitivos.

El principio del **doble proceso de aprendizaje** de Vigotsky establece que en el desarrollo cultural del niño, toda función aparece dos veces: primero entre personas -**interpsicológica**- y después en el interior del propio alumno -**intrapsicológica**-.

El niño aprende primero a desarrollar su autonomía en grupo social y luego interioriza individualmente lo que ya existe en el grupo. Vigotsky afirma que, en estas condiciones, "el aprendizaje acelera la maduración y el desarrollo".

En consecuencia podemos resumir:

* + En el mundo exterior existe la cultura,
  + El niño realiza el proceso de aprendizaje en el medio en que se encuentra,
  + Los alumnos reconstruyen los conocimientos científicos ya existentes en su cultura: lenguaje, escuela, familia e instituciones sociales.

Vigotsky distingue dos niveles de desarrollo: uno **real,** que indica lo que el alumno posee y sabe hacer de manera autónoma, en un momento determinado, y otro **potencial,** que muestra lo que el individuo puede hacer con ayuda de los demás. La **zona de desarrollo potencial (ZDP)** manifiesta la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial.

La ZDP muestra las funciones que aún no han madurado, pero que pueden desarrollarse por medio del aprendizaje. La labor del aprendizaje es conseguir que partiendo de la **ZDReal** se llegue a la ZDP, convirtiéndose ésta en **ZDReal** y así sucesivamente. Se pasa por la **ZDPróximo** en la que el mediador es el adulto.

La función didáctica del profesor en el aula está subordinada a la función de aprendizaje del alumno, siendo el profesor un mediador del aprendizaje.

### PARADIGMA SOCIO-CONTEXTUAL DE FEUERSTEIN:

Feuerstein desarrolla la teoría del interaccionismo social, cuyos elementos básicos son:

* + **La inteligencia:** Es el resultado de una compleja interacción entre el organismo -la persona- y el **ambiente o contexto** en que vive. La inteligencia es un sistema abierto y regulable, capaz de dar respuestas adecuadas a los estímulos del ambiente. La inteligencia se desarrolla según la riqueza cultural del ambiente. Esta modificabilidad es mayor en edades tempranas.
  + **El potencial de aprendizaje:** Indica las posibilidades de un sujeto de aprender, en función de su interacción con el medio. Se ve afectado por las técnicas instrumentales - lectura, escritura y cálculo -y por las técnicas de estudio que utiliza el sujeto que aprende, por las estrategias cognitivas y metacognitivas que maneja en el proceso de aprendizaje.
  + **La cultura:** Es el conjunto de conocimientos, valores, creencias, etc., trasmitidos de una generación a otra. La cultura escolar pretende la construcción por parte del alumno de significados culturales. Para ello es necesario un mediador entre el alumno y los conocimientos.

El aprendizaje mediado se compone de:

S - H - O - R (estímulo-mediación-organismo-respuesta)

**La privación cultural** surge como consecuencia de la carencia del mediador en el aprendizaje. Afecta a las habilidades cognitivas del individuo, a su estilo cognitivo y a su actitud ante la vida.

El **aprendizaje cognitivo mediado** es para Feuerstein un conjunto de procesos de interacción entre el alumno y un adulto con experiencia e intención, quien interponiéndose entre el niño y las fuentes externas de estimulación, le sirve de mediador del aprendizaje, facilitándole estrategias cognitivas y modelos conceptuales.

Para Feuerstein la inteligencia es modificable y se puede desarrollar y es producto del aprendizaje. El potencial de aprendizaje es “la capacidad del individuo para ser modificado significativamente por el aprendizaje”.

## CRUZ CATEGORIAL



**DEFINICIÓN**

Es una estrategia que nos permite organizar información relevante alrededor de una tesis o idea principal expuesta en un texto.

 **CAPACIDADES QUE DESARROLLA**

* Manejo de información
* Análisis (situaciones, textos, acontecimientos).
* Pensamiento crítico

 **RECURSOS**

* Cartulina y/o papelotes
* Plumones

 **PROCEDIMIENTO**

1. Elegir un tema
2. Dibujar una cruz (ver modelo).
3. Planear una tesis respecto al tema en estudio y escribirla en la parte central, por ejemplo: Defendamos el medio ambiente*.*
4. Señalar argumento, fundamentos, teorías y prácticas que sustenten la tesis y escribirlas en la parte superior de la cruz.
5. Determinar las consecuencias que se dan a partir de la tesis y escribirlas en la parte inferior.
6. En el brazo izquierdo de la cruz se señala el contexto y la metodología.
7. En el brazo derecho se escribe la finalidad o propósito para defender la tesis.

### RECOMENDACIONES

La técnica se debe repetir muchas veces hasta crear en los alumnos el hábito de hacer afirmaciones con argumento, conociendo las posibles consecuencias, precisando el contexto, la metodología y la intencionalidad.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | ARGUMENTOS |  |
| CONTEXTO | **TESIS O IDEA PRINCIPAL** | **PROPÓSITO** |
|  | CONSECUENCIAS |  |

# ESPIGA DE ISHIKAWA O DIAGRAMA DEL PEZ



**DEFINICIÓN**

Es una estrategia que nos permite:

### Hacer comparaciones:

* Aspectos positivos y negativos (virtudes y defectos, fortalezas y debilidades, etc.)
* El antes y el después, causas y consecuencias.
* Analogías, los alumnos establecen las semejanzas entre las características de dos situaciones.

### Organizar los conocimientos:

Presenta de manera gráfica las causas que generan un acontecimiento y/o situación problemática e identifica las de mayor relevancia.

 **CAPACIDADES QUE DESARROLLA**

* Análisis
* Interpretación
* Asociación

 **RECURSOS**

* Un papelote con plumones.
* Pizarra y tiza.
* El cuaderno de cada alumno.

El profesor debe elaborar una espina sobre un tablero empleando corospún y las ideas se pueden colocar con tarjetas. Este sistema nos permite optimizar el uso del tiempo en los trabajos grupales.

 **PROCEDIMIENTO**

1. Dibujar el esqueleto de un pez.
2. En la cabeza, escribir el nombre del problema, situación, acontecimiento, caso u objeto de estudio.
3. El tercer paso depende del uso que el maestro haga de la espina:

**Para hacer comparaciones:** En cada espina de la parte superior del esqueleto se colocan las afirmaciones, en la parte inferior se escribe lo opuesto, haciendo correspondencia con el de arriba.

**Para organizar los conocimientos**: En cada espina los alumnos escriben todo aquello que, luego de la investigación, han identificado como posibles causas, consecuencias o principales aspectos de algún fenómeno, hecho, etc.

1. Finalmente teniendo la información consignada en la espina, el maestro debe propiciar la reflexión, el análisis, el diálogo y, si la situación lo permite, se puede llegar a consensos.



Es un organizador que nos permite analizar las causas de un acontecimiento, de un fenómeno o las razones por las que determinado concepto es importante.

 **CAPACIDADES QUE DESARROLLA**

* Análisis.
* Interpretación.
* Evaluación.

 **RECURSOS**

* Papelotes.
* Plumones.
* Pizarra

 **PROCEDIMIENTO**

1. El profesor propone un tema para la discusión y pide a los alumnos, ya sea de manera individual o grupal, que analicen las razones que generan el tema o los motivos de su importancia.
2. Posteriormente cada grupo o alumno escribe el nombre del tema en un papelote (se puede usar la pizarra si se trabaja con todo el salón a la vez) y se pregunta ¿Por qué el tema es importante? Se registran todas las respuestas a la pregunta.
3. El procedimiento se repite para cada respuesta y se ven registrando las respuestas en los diagramas:

Ejemplo.: ¿Por qué es importante X?

**1**

**X**

**2**

**1.1**

**1.2**

**1.3**

**2.1**

**2.2**

**2.3**

Estrategia que nos permite el análisis integral de un tema, ya que el mismo será analizado desde diferentes puntos de vista.

El alumno simula que cambia la perspectiva en el análisis de una situación, texto, acontecimiento, cada vez que se coloca un sombrero de diferente color. La técnica la podemos trabajar con todo el grupo y/o formando grupos de seis personas. Luego del trabajo grupal se llega a la socialización.

 **CAPACIDADES QUE DESARROLLA**

* Análisis crítico.
* Interpretar.
* Evaluar.

 **RECURSOS**

* Sombreros de color: Verde, azul, negro, rojo, amarillo y blanco.

 **PROCEDIMIENTO**

1. Se elige el tema, situación, texto o acontecimiento a ser analizado.
2. Se explica a los alumnos el significado de cada uno de los colores.
   * **SOMBRERO NEGRO:** Es el color de la negación y el pensamiento. Debemos elaborar juicios negativos respecto al asunto o tema de estudio, precisar lo que está mal, lo incorrecto y lo erróneo; advertir de los riesgos y peligros. Los juicios se centran en la crítica y la evaluación negativa.
   * **SOMBRERO BLANCO:** Color de la objetividad y la neutralidad. Los alumnos deberán centrarse en hechos objetivos y cifras. No se hacen interpretaciones ni se dan opiniones.
   * **SOMBRERO ROJO:** El rojo representa el fuego y el calor, así como el pensamiento intuitivo y emocional. Una persona que piense con el sombrero rojo expresa lo que siente respecto al tema en estudio.
   * **SOMBRERO AMARILLO:** El amarillo es el color del sol; representa el optimismo y el pensamiento positivo. Indaga y explora lo valioso. Los alumnos están invitados a construir propuestas con fundamentos sólidos, pero también pueden especular y se permite soñar.
   * **SOMBRERO VERDE:** El color verde es el símbolo de la fertilidad, el crecimiento y la abundancia. El alumno buscará nuevas alternativas. Va mas allá de lo conocido, de lo obvio y lo aceptado. No se detiene a evaluar. Avanza siempre abriendo nuevos caminos, está todo el tiempo en movimiento.
   * **SOMBRERO AZUL:** Es el color de la tranquilidad y la serenidad. Simboliza la visión de conjunto. Compara diferentes opiniones y resume los puntos de vista y hallazgos del grupo. Se ocupa del control y de la organización.
3. Se inicia el trabajo. El maestro facilita materiales y/o promueve la investigación personal y grupal para que los alumnos cuenten con los recursos que les permitan realizar aportes.
4. Finaliza el trabajo con la socialización de los aportes. Por consenso se llega a las conclusiones.



**DEFINICIÓN**

Son representaciones de series de datos, se utiliza para facilitar la visión de conjunto de un hecho representado, así como para la interpretación y comparación de datos estadísticos.

 **CAPACIDADES QUE DESARROLLA**

* Interpretación.
* Construcción de gráficos.
* Análisis.
* Vocabulario.

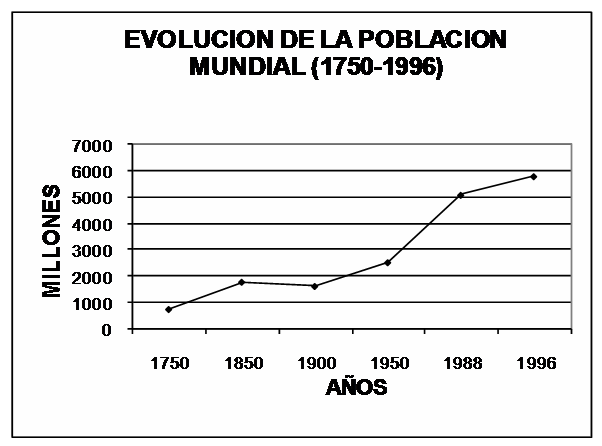
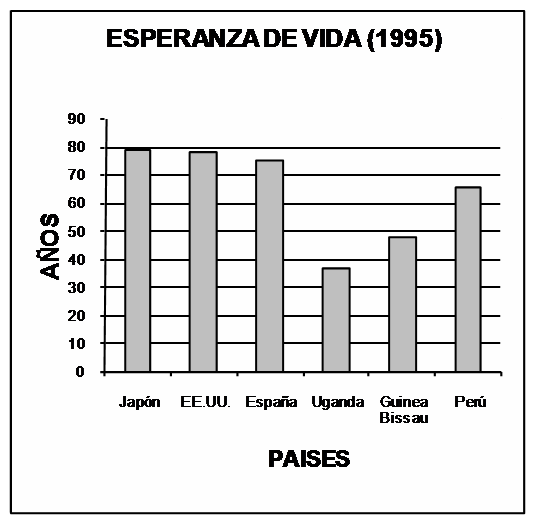
 **TIPOS**

* En esta oportunidad veremos dos tipos de gráficos:

1. Gráfico de barras

|  |  |
| --- | --- |
| *países* | **Años** |
| EE.UU. | 78 |
| España | 75 |
| Uganda | 37 |
| Guinea Bissau | 48 |
| Perú | 66 |

1. Gráfico de curva o línea continua.



**1. G. DE BARRAS*:*** *Este tipo de gráfico tiene por finalidad representar datos de carácter discontinuo, por ejemplo: la esperanza de vida al nacer en diferentes países. Está formado por una serie de barras o rectángulos, cuya altura guarda proporción con el valor que representan, se puede disponer de forma horizontal o vertical.*

**1. G. DE BARRAS*:*** *Este tipo de gráfico tiene por finalidad representar datos de carácter discontinuo, por ejemplo: la esperanza de vida al nacer en diferentes países. Está formado por una serie de barras o rectángulos, cuya altura guarda proporción con el valor que representan, se puede disponer de forma horizontal o vertical.*

|  |  |
| --- | --- |
| **Años** | *Población (Millones)* |
| *1750* | *728* |
| *1850* | *1771* |
| *1900* | *1608* |
| *1950* | *2516* |
| *1988* | *5093* |
| *1996* | *5804* |

**Nota:** Cuando elaboramos gráficos estadísticos empleamos dos variables.

 **PROCEDIMIENTO PARA ELABORACIÓN DEL GRÁFICO DE BARRAS**

1. Trazar sobre papel milimetrado un eje de coordenadas.
2. Sobre el eje de abscisas (línea vertical) situar las diferentes modalidades dejando un pequeño espacio entre ellas (por ejemplo los países, siguiendo el ejemplo propuesto).
3. Sobre el eje de ordenadas (línea horizontal) colocar los elementos variables (en este caso los años). Par elegir la escala que permita la representación clara de los datos, se toma el dato más alto y se establece la proporcionalidad, comenzando desde cero.
4. Trazar líneas paralelas para formar rectángulos o barras, uniendo cada país con los años que

le corresponde.

1. Colorear las barras con tonos diferentes, también podeos colocar a cada barra símbolos diferentes.
2. Elaborar la leyenda, si fuera necesario.
3. Escribir el título y la fecha.

Ver en la página anterior el gráfico de barras.

Sabemos cómo hacer el gráfico. Ahora le diremos cómo hacer la lectura y la interpretación de la misma

### Lectura del gráfico de barras:

Al realizar la lectura del texto debemos tener en cuenta:

* Título del gráfico y el año: Esperanza de vida (1995).
* Valores máximo, mínimo y medio: Japón es el país con mayor esperanza de vida al nacer y Uganda el país con la menor.
* Términos o dato de las frecuencias intermedias: Entre Japón y Uganda se encuentran Estados Unidos, España, Perú y Guinea Bissau.
* Establecer semejanzas y diferencias: La máxima diferencia está entre Japón y Uganda (78 –

38 respectivamente); España Y Estados Unidos tiene una esperanza de vida semejante, seguidos de Perú. Guinea Bissau es el país más semejante a Uganda.

### Interpretación del gráfico de barras:

Se realiza teniendo en cuenta una esperanza de vida mucho más alta que los subdesarrollados. En este grupo, son los países africanos los que tienen más baja. Ello puede deberse a la extrema pobreza existente en el continente.

 **PROCEDIMIENTO PARA ELABORACIÓN DEL GRÁFICO DE CURVA O LÍNEA**

**CONTINUA**

1. En un papel milimetrado trazar el eje de coordenadas.
2. Sobre el eje de abscisas colocar los años.
3. En el eje de las ordenadas colocar la población en millones.
4. Trazar líneas paralelas que unan los años con la población correspondiente y señalar con un punto la intersección de ambas.
5. Unir todos los puntos con una línea continua.
6. Escribir el título y elaborar la leyenda.

Ver en la página anterior el gráfico de la línea continua.

### Lectura del gráfico de curva:

* Título y año: Evolución de la población mundial (1750 - 1996).
* Valores máximos, mínimos: Máximo de población en 1996 y mínimo en 1750.
* Tendencia general de la curva (asciende, desciende, se mantiene, hay rupturas): En general la curva es ascendente; aumenta suavemente entre 1750 y 1850; lo hace más bruscamente entre 1950 y 1900 y el aumento más fuerte se da entre 1950 y 1988 (2,577 millones).

### Interpretación de un gráfico de curva

Se hace tomando en cuenta los datos de la lectura. Por ejemplo:

* El aumento de la población es constante. Esto se puede deber al descenso de la mortalidad producida por: la alimentación, las mejoras en la higiene y los adelantos en la medicina.

# DIBUJANDO NUESTROS CONOCIMIENTOS



**DEFINICIÓN**

Es una técnica que permite:

* A los estudiantes, recrearse con la información obtenida en una investigación y hacer una presentación creativa empleando dibujos y textos cortos.
* Al maestro, darse cuenta de cómo van los alumnos construyendo aprendizajes significativos.

 **CAPACIDADES QUE DESARROLLA**

* Análisis.
* Criticidad.
* Síntesis.
* Creatividad.

 **RECURSOS**

* Hojas bond.
* Lápices.
* Plumones, colores.
* Mucha creatividad.

 **PROCEDIMIENTO**

1. Elegir el tema de investigación (en grupo).
2. Recoger información del tema elegido (trabajo individual).
3. Identificar las ideas del tema (trabajo individual).



1. Graficar las ideas, agregarles un texto (trabajo individual).
2. Reunirse con los integrantes de su grupo, socializar sus trabajos.
3. Teniendo como insumos los trabajos individuales, elaborar un trabajo de grupo.
4. Presentación de los trabajos grupales, se recomienda emplear la técnica del museo.
5. Socializar los trabajos, elaborar conclusiones.

# EL TOUR DE BASES



**DEFINICIÓN**

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

 **CAPACIDADES QUE DESARROLLA**

* Manejo de información
* Agilidad mental
* Pensamiento crítico.
* Análisis de situaciones, textos, acontecimientos.
* Interpretación.
* Evaluación.

 **RECURSOS**

* Un cuadernillo de hojas ***numeradas*** para cada grupo (en cada hoja se coloca: Base 1, Base 2, etc. El número de páginas dependerá del número de bases).
* Tareas creativas diseñadas por el docente para cada una de las bases, las tareas deben tener la misma complejidad. Aquí algunas sugerencias:
  1. Extraer un párrafo de un texto y pedirles que hagan un comentario del mismo.
  2. A partir de un cuadro informativo pedirles que elaboren una narración.
  3. Imaginando que son publicistas elaboran afiches, catálogos, etc.
  4. Poniéndose en situaciones hipotéticas, por ejemplo: *“Con la información que tienes del mundo inca y del mundo español, inventa un cuento que relate la vida de un niño en el Tahuantinsuyo y su encuentro con un niño español”.*
  5. Elaborar organizadores visuales creativos.
  6. Realizar dramatizaciones (tiempo de duración máximo cinco minutos) del tema fruto de la investigación.
* Material bibliográfico, textos, material de consulta para cada base.

 **PROCEDIMIENTO**

1. El facilitador determina los temas y las capacidades que quiere que los alumnos construyan, diseñando las tareas relacionadas con el tema para cada base y proporcionando a los estudiantes la información necesaria para la realización de cada una de las tareas.
2. Se forman grupos heterogéneos, no mayores de cinco integrantes.
3. Con las carpetas se forman las bases (el número depende de los temas que el maestro ha elegido, se recomienda unas cinco bases).
4. En cada base el docente coloca: un cartel con el número de la base, las tareas que debe realizar y el material bibliográfico necesario.
5. A cada grupo se le entrega un cuadernillo de hojas en el que deben elaborar las tareas de cada base.
6. A cada grupo se le puede ubicar en una base, se les indica a los estudiantes que para realizar la tarea tendrán un tiempo. Concluido éste el docente indicará el cambio de base, la rotación de los grupos se hará teniendo en cuenta las manecillas del reloj.
7. Cuando los grupos han pasado por todas las bases y realizado las tareas de cada una, el docente:
   * Realiza un sorteo y a cada grupo se le asigna la responsabilidad de presentar un trabajo final, por ejemplo: Tengo que presentar un trabajo final de la base 3, entonces voy de grupo en grupo recogiendo la hoja del cuadernillo que corresponde a la base 3 (serán los insumos que servirán para enriquecer el trabajo del grupo).
   * Para concluir, cada grupo presenta en la puesta en común, su producto final.

***Base 1***

***Base 5***

***Base 4***

***Base 3***

***Base 2***

Es una estrategia que le permite al alumno expresar su posición ante diversas situaciones que viven las sociedades.

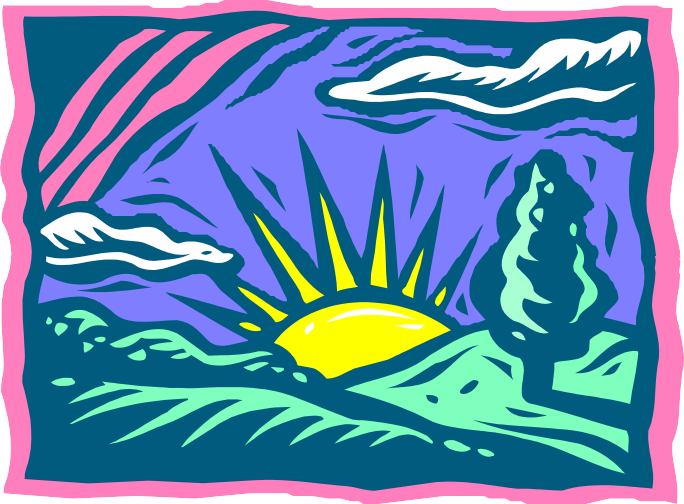
 **CAPACIDADES QUE DESARROLLA**

* Interpretación.
* Análisis.
* Expresión oral y/o escrita.

 **RECURSOS**

* Obras de arte, afiches, imágenes diversas.
* Hojas.
* Lapicero.

 **PROCEDIMIENTO**

1. Buscar imágenes que tengan estrecha vinculación con el aprendizaje que se quiere lograr.
2. Describir la imagen, se puede hacer de una manera individual y/o en grupo.
3. Identificar al personaje o situación representada.
4. Interpretar la imagen: Analizar el mensaje, el maestro puede ayudar a los alumnos presentándoles algunas preguntas tales como:

* ¿Qué sensaciones o emociones te suscita la observación de este cuadro? Elige entre las siguientes: alegría, angustia, superficial, dolor, fuerza, inestabilidad, belleza, vitalidad, armonía, etc.
* Esta imagen representa .... ¿Por qué?
* ¿Qué nos transmite?.
* El nombre de la obra es ..............

¿Qué otro nombre le pondrías al cuadro? ¿Por qué?.

* ¿Qué significa el nombre de la pintura?.
* ¿En qué crees que se ha inspirado el autor para plasmar su obra ? ¿Cuál es la imagen que sobresale en primer plano? ¿Cuál crees que es el mensaje o la intención del artista?

1. Buscar información del autor: grupo social, tendencia política, etc.
2. Apreciación personal.

Es una estrategia que posibilita desarrollar diferentes temas según el interés del docente o de los alumnos, debiendo analizar y plantear alternativas de solución respecto a una situación problemática.

 **CAPACIDADES QUE DESARROLLA**

* Reflexión.
* Análisis.

 **RECURSOS**

* Lápices.
* Hojas.
* Casos de acuerdo al tema por ejemplo:

**Tema:** “Decidamos por la vida en medio de los riesgos”.

### Caso:

La hija del Alcalde fue descubierta por la policía comprando alcohol con un DNI ajeno, siendo aun menor de edad. El jefe de la delegación policial se opuso a llenar el parte y amenazó con castigar al policía, si es que se mantenía en la decisión de denunciar. Le ha dicho “El alcalde está haciendo grandes obras a favor del deporte y la cultura. Seguramente desconoce que su hija está metida en esto. Sería negativo para su imagen pública y lo que quiere lograr en beneficio del pueblo, si es que esta situación se da a conocer”. El policía denunciante, participa del grupo promotor de los Derechos Humanos, duda si hace o no la denuncia.

(Tomado del Manual de Capacitación para Prevenir el Consumo de Drogas)

¿Qué decisiones recomienda el grupo al Consejo Distrital?

 **PROCEDIMIENTO**

1. Los alumnos forman grupos de cinco participantes como máximo.
2. Repartir entre los grupos los casos, para su discusión (los estudiantes buscan las causas del problema y las posibles soluciones e interpretaciones).
3. El secretario de cada grupo irá anotando las conclusiones.
4. El maestro guía la reflexión sobre la relación entre el caso y la vida real de los estudiantes.

Es una estrategia que permite abordar un problema desde dos perspectivas que se contraponen, analizando las fuerzas que impulsan la solución del problema, como aquellas fuerzas que impiden o retienen su solución. Esta estrategia fue creada por Kurt Lewin quien la define como “un océano de fuerza sin movimiento”. Algunas de estas fuerzas son favorables o desfavorables, y se encuentran en constante fricción, pudiéndose establecer una situación de estabilidad o “equilibrio cuasi-estacionario” o de inestabilidad según sea el caso.

 **CAPACIDADES QUE DESARROLLA**

***Fuerzas que impulsan***

* Análisis.
* Reflexión.

 **RECURSOS**

* Lápices.
* Hojas.
* Casos o situaciones diversas ha analizar.

 **PROCEDIMIENTO**

1. El docente presenta un problema, fenómeno o dificultad para que sea analizado, corregido o mejorado.
2. Los alumnos en forma individual o en grupos, escriben el problema en la hoja de trabajo
3. Hacia el lado derecho hace una lista de todas las fuerzas que retienen el problema, es decir las fuerzas que no favorecen a su solución.
4. En el lado izquierdo hace un listado de todas las fuerzas que impulsan la solución del problema, la mejora, el cambio positivo. Estas son las fuerzas favorables.
5. Analiza cómo incrementar las fuerzas que impulsan la solución del problema y cómo debilitar las fuerzas que retienen para lograr cambios con perspectivas de mejora.
6. Justifican sus aportes para impulsar el cambio.
7. Explican cómo se pueden llevar a cabo sus aportes.

***Fuerzas que retienen***

***PROBLEMA:***

Esquema que permite resumir las ideas principales de un determinado tema.

***Formas de gobierno***

* *Poder político, autoridad.*
* *Emana soberanía popular.*
* *Perú República democrática, social e independiente*

***Ordenamiento Jurídico***

***-*** *Leyes, normas.*

* *Constitución Política del Perú.*
* *Se ejerce a través de autoridades.*

 **CAPACIDADES QUE DESARROLLA**

* Selección de información
* Resumen y síntesis
* Grafica

 **RECURSOS**

* + Lápices.
  + Hojas.
  + Casos o situaciones diversas para analizar.

 **PROCEDIMIENTO**

1. Determinar las ideas principales del tema desarrollado.
2. Organizarlo por aspectos u otro tópico.
3. Colocar la idea principal en la parte central.

***Territorio***

**-** *Espacio geográfico*

* *Delimitado por fronteras*
* *Origina a soberanía e integridad territorial.*

***Población***

* *Agrupación de personas.*
* *Habitantes que residen en residen en un* ***territorio****.*

**ELEMENTOS DEL ESTADO**

El ideograma permite que el alumno perciba las ideas principales de un tema sobre una imagen representativa del mismo, la cual es dividida de acuerdo al número de aspectos en que se presente el tema. Puede ser utilizado en la situación de proceso de la clase.

 **CAPACIDADES QUE DESARROLLA**

* + Imaginación
  + Síntesis
  + Creatividad sobre la base del manejo de información.

 **RECURSOS**

* + Hojas
  + Regla
  + Lapiceros, colores, plumones.
  + Opcional: láminas o imágenes.

 **PROCEDIMIENTO**

1. Manejar la información necesaria respecto a una temática determinada.
2. Extraer las ideas principales de los puntos que se va a desarrollar.
3. Elegir o proponer el diseño de una imagen que sea representativa al tema. Diseñar la imagen.
4. Dividir con trazos la imagen, de acuerdo al número de aspectos o puntos a tratar teniendo en cuenta la jerarquía de estos.
5. Escribir las ideas principales del tema sobre las partes de la imagen segmentada.
6. La combinación de colores es de suma importancia en el acabado del ideograma porque va a permitir favorecer el impacto visual del mismo.

Se trata de una técnica para la organización de información el cual tiene por objeto estimular la atención, propiciar el pensamiento crítico y a la vez va a permitir a los estudiantes contar con un método de estudio útil y efectivo.

 **CAPACIDADES QUE DESARROLLA**

* + Orden y secuencia de información
  + Organización
  + Síntesis

 **RECURSOS**

* + Hojas
  + Lapiceros y lápices
  + Regla

 **PROCEDIMIENTO**

1. Manejar la información necesaria respecto a un tema determinado.
2. Dividir el contenido en apartados importantes que involucren la totalidad del tema.
3. Diseñar el flujograma empleando figuras geométricas y líneas indicadoras o flechas para unirlas. Emplear “el rombo o el hexágono” para el título o idea principal; “rectángulos” para cada uno de los apartados predeterminados y finalmente el círculo para resaltar alguna idea global, conclusión o trascendencia respecto al tema tratado.
4. Las líneas indicadoras o flechas del flujograma deben ser más delgadas de las líneas de los rectángulos.
5. La redacción en cada figura geométrica debe ser realizada con frases concisas y precisas.

Esta técnica tiene como objetivo aclarar dudas, reafirmar el manejo de un tema o evaluar la comprensión del mismo.

 **CAPACIDADES QUE DESARROLLA**

* + Discriminar
  + Evaluar
  + Organización en equipo

 **RECURSOS**

* + Hojas
  + Láminas de papel
  + Tarjetas
  + Lapiceros y lápices
  + Regla

 **PROCEDIMIENTO**

1. Preparar láminas de papel o cartón de tamaño apropiado, en ellos se dibujan un número determinado de recuadros en una de sus caras.
2. En cada recuadro se combinarán diferentes nombres, palabras, ideas o definiciones del tema, estos deberán ser seleccionados previamente por el docente quien las combinará de diferente manera en cada uno de los cartones.
3. Luego se elaboran una serie de tarjetas con definiciones, reflexiones, o preguntas que correspondan a una de las palabras que están en los cartones antes preparados. Debe aparecer por tanto una tarjeta por cada palabra propuesta en el cartón como respuesta al mismo.
4. Se forman equipos de trabajo y a cada equipo se le da un cartón de lotería, el equipo que lo llene primero es el ganador. Cualquier objeto puede hacer de ficha para colocarlo sobre el recuadro resuelto.
5. El profesor es el que coordina, este será el que “cante” o lea las tarjetas.
6. En los equipos de trabajo todos los integrantes deberán estar de acuerdo frente a la respuesta, por ello el docente debe dar un poco de tiempo para que cada equipo esté seguro de su respuesta.
7. Una vez que algún equipo llene el cartón grita “Lotería” y se detiene el juego. El docente pasa a revisar con participación de la clase las respuestas y facilita una breve discusión que permita aclarar dudas y reafirmar ideas.
8. Esta técnica puede ser aplicada en la situación de inicio para el recojo de conocimientos previos o también luego de la explicación del tema por parte del maestro a manera de retroalimentación o evaluación.

Como medio de comunicación social esta técnica tienen como finalidad transmitir un mensaje a grandes masas empleando para ello el sonido como capacidad de sugerencia. Las características que posee son:

* Transmite un mensaje, es decir posee y difunde un contenido.
* Tiene una forma de expresión particular; recurre a la voz, palabra, música y efectos sonoros para transmitir un mensaje. Combina los elementos mencionados, de tal modo, que crea formas de expresión características del lenguaje radiofónico.
* Suscita un espacio de sentido; debemos saber que al recibir una emisión de radio percibimos una serie de mensajes que no son, necesariamente, los que la radio desea que captemos. Cada uno de nosotros recibe el mensaje en relación a sus propias vivencias y experiencias. Es decir, la radio crea un espacio y nosotros lo dotamos de sentido.

Entre sus elementos tenemos:

* La palabra, es un elemento de gran potencial expresivo y estético. La palabra enuncia, motiva, descubre, explica y sugiere. En ella podemos hallar, además, ritmo, armonía, creatividad y belleza. El potencial expresivo y estético de la palabra se incrementa cuando se le suma la voz, un elemento complementario de carácter versátil y flexible. Permite, a través del tono y volumen, transmitir diferentes sensaciones, sugerir situaciones y sentimientos.
* La música, es un elemento poderoso del medio radial pues enriquece su capacidad de sugerencia. En la radio cumple diferentes funciones:
* Función expresiva: Suscita un clima emocional, crea una atmósfera sonora. El comentario musical ayuda a crear en torno a las palabras, el ambiente peculiar requerido para provocar en el oyente una determinada identificación personal.
* Función descriptiva: Porque no sólo expresa estados de ánimo, sino que muchas veces nos describe un paisaje, nos da el decorado del lugar, etc.
* Función reflexiva: Porque cuando la música es usada como pausa musical ayuda a que el oyente tenga tiempo de recapitular lo que acaba de escuchar y reflexionar sobre ello.
* Función gramatical: Porque al igual que un punto o como en una composición escrita, la música ayuda a separar secciones o bloques de una emisión radial. Se utiliza para pasar de un asunto a otro.
* Los efectos sonoros, el sonido es el decorado radiofónico. Corporiza el objeto del que emana. Cumple diferentes funciones:
* Función ambiental descriptiva: porque ayuda al oyente a imaginarse el contexto real del lugar donde ocurren los hechos.
* Función expresiva: porque en algunos momentos los sonidos cobran valor comunicativo y no sólo de mera referencia realista.
* Función narrativa: porque sirven para ligar un momento o escena con otro.

Existen diferentes tipos de programas radiales, la más usada es programas musicales y hablados. En el campo educativo nos interesa conocer los programas hablados puesto que son los que nos permiten transmitir un mensaje. En este tipo de programas la música juega un papel complementario importante. Según el número de voces que intervienen pueden ser: monologados (charla radial individual), dialogados (intervención de dos voces o más: entrevista, mesa redonda, radioperiódico, etc. Atractivo e interesante por la variedad de voces y porque ofrecen mayores posibilidades de intercambio de opiniones ante un tema) y/o dramatizados (desarrolla una historia, un anécdota, una situación concreta, con personajes dramáticos los cuales son encarnados por actores que hacen su trabajo en función a un libreto).

 **CAPACIDADES QUE DESARROLLA**

* + Fortalece el desarrollo de las inteligencias múltiples.
  + Posibilita el manejo e interpretación de fuentes para el desarrollo del juicio crítico en nuestros alumnos.

 **RECURSOS**

* + Música
  + Diversos elementos para efectos sonoros

 **PROCEDIMIENTO**

* + Formar equipos de trabajo.
  + Cada equipo elabora un guión radial.
  + Transmisión empleando la palabra, música y efectos sonoros.

Es una técnica que consiste en simular un programa transmitido por radio o televisión.

 **CAPACIDADES QUE DESARROLLA**

* + Descripción y explicación
  + Manejo de información
  + Argumentación

 **RECURSOS**

* + Preguntas redactas adecuadamente
  + Reloj
  + Materiales básicos de ambientación

 **PROCEDIMIENTO**

1. Se forman varios equipos según el número de participantes.
2. El coordinador prepara una serie de preguntas sobre el tema que se está tratando.
3. Se establece el orden de participación de los grupos.
4. El equipo que responda el mayor número de preguntas correctamente es que gana.
5. Cada equipo debe tener un representante para cada pregunta, en caso que el representante no pueda responder la pregunta, los miembros del equipo tienen posibilidad de discutir entre si para dar la respuesta dentro del límite de tiempo acordada de ante mano.
6. Cada respuesta correcta significa dos puntos, cuando es contestada por el alumno a quien le corresponde contestar en el equipo, y es un punto cuando es respondida en la segunda oportunidad por el equipo.
7. En caso que el equipo que le corresponda no contestara correctamente, cualquiera de los otros equipos que lo solicite primero, lo puede hacer ganando un punto.

Las preguntas no deben ser formuladas sobre la memorización de conceptos, sino presentar problemas o situaciones concretas cuya respuesta requiera de la aplicación correcta de los conocimientos abordados en el desarrollo de la clase.

Esta técnica puede ser aplicada en la situación de inicio para el recojo de conocimientos previos o también luego de la explicación del tema a manera de retroalimentación o evaluación.

Esta es una técnica visual que busca que el alumno codifique un mensaje por medio de tres imágenes.

 **CAPACIDADES QUE DESARROLLA**

* + Permitirá desarrollar su creatividad.
  + Capacidad de síntesis y criticidad.

 **RECURSOS**

* + Tres imágenes
  + Cartulina
  + Goma
  + Tijeras

 **PROCEDIMIENTO**

* + Manejar la información necesaria respecto a una temática determinada.
  + Seleccionar o proponer tres imágenes de acuerdo a los siguientes criterios:
    - Imagen 1: debe permitir explicitar el hecho que será el punto importante a tratar, por ejemplo “la contaminación”.
    - Imagen 2: debe permitir describir las consecuencias del hecho presentado en la imagen 1, por ejemplo muerte de especies de flora y fauna.
    - Imagen 3: debe permitir comunicar la solución del hecho presentado en la imagen 1, por ejemplo campañas a favor de la conservación.
  + Estas imágenes deben ser dispuestas sobre una cartulina o papelote y es necesario que sean grandes y vistosas para captar la atención de los demás, si se desea puede ser pegado sobre cartón para asegurar su durabilidad.
  + Esta técnica puede ser empleado por el docente en cualquier situación de aprendizaje: como material para la motivación de sus alumnos, como recurso para explicar el tema o como producto que los alumnos deben elaborar para culminar la clase. Para cada caso resulta eficaz.

La estrategia SQA es una forma eficaz para enseñar a los alumnos a construir significado esto es: conectar su conocimiento previo del tema con el nuevo significado. Esta estrategia es eficaz para aprender el conocimiento declarativo.

 **CAPACIDADES QUE DESARROLLA**

* + Construcción de conocimientos
  + Evaluación

 **RECURSOS**

* + Material informativo, video u otro.
  + Cuadro de la estrategia SQA

 **PROCEDIMIENTO**

El Conocimiento declarativo para Marzano (1992) diseñar planes de instrucción que ayuden a los estudiantes a construir conocimientos es una tarea que un profesor puede enfrentar para su selección deberá considerar los siguientes pasos:

1. Los temas generales. Identificar los temas relevantes o fundamentales de la materia es el primer paso.
2. Los temas específicos se pueden dividir a partir de los temas generales.

Antes de realizar un simulacro de leer un capitulo de un libro, de observar un video, Ogle (1986) sugiere que los estudiantes identifiquen “lo que saben a cerca del tema” y “lo que quieren saber del tema”. Después reobservar, leer, escuchar deben identificar lo que aprendieron. Este proceso puede presentarse al estudiante como una estrategia de tres pasos:

1. Antes de leer, escuchar, observar o actuar, identifica lo que sabes a cerca del tema.
2. Antes de leer, escuchar. Observar o actuar, identifica lo que deseas saber sobre el tema.
3. Después de leer, escuchar. Observar o actuar, identifica lo que aprendiste sobre el tema.

Una forma muy útil para familiarizar los alumnos es presentarles el cuadro con tres columnas, ya sea que lo hagan en sus cuadernos en forma individual o colectivamente, puede colocarse los carteles de frente en la clase.

### Cuadro para la estrategia SQA:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Lo que sé** | **Lo que quiero saber** | **Lo que aprendí** |
|  |  |  |

Los alumnos deberán llenar las dos primeras columnas antes de la actividad. Lo importante aquí es que los alumnos revisan lo que saben del tema, así como revisar lo que desean aprender del tema o de la nueva unidad del curso.

Una vez que los alumnos han llenado esas dos columnas y las han revisado es el momento de introducir la actividad; esta puede ser una lectura, una visita a un museo, un video, etc. después que la actividad ha terminado se les pide que ahora llenen con todo lo que han aprendido. Los alumnos podrán contrastar lo que aprendieron en la columna tres con lo que querían saber o creían que sabían.

Técnica que permite la selección y organización de materiales de un periodo histórico para una mejor comprensión de los mismos.

 **CAPACIDADES QUE DESARROLLA**

* + Manejo de información.
  + Discriminación y selección.
  + Organización.
  + Criticidad.

 **RECURSOS**

* + Cajas.
  + Goma.
  + Tijeras.
  + Plumones y colores.
  + Materiales varios dependiendo de la temática.

 **PROCEDIMIENTO**

1. Recoja objetos o imágenes que se extiendan del pasado al presente.
2. Guárdelos en cajas de zapatos.
3. El contenido de cada caja podría reflejar modos específicos de pensar sobre el tiempo.
   * Época: por ejemplo colonial o contemporánea. En el contenido de tal caja podrían figurar una moneda de la época, un sello, un distintivo militar, un disco de 78 revoluciones por minuto, la fotografía de un personaje de la época, estampillas, etc.
   * Materiales: es decir como ha cambiado su uso a lo largo del tiempo. Esta es una caja de preparación más difícil. Puede contener objetos hechos principalmente de un solo material (por ejemplo cristal, metal, papel, piedra, madera, arcilla, hueso, tejido) o una gama de objetos que, aunque constituidos por materiales diferentes proporcionan indicios sobre su uso y edad. En tal caja podría incluirse una tarjeta de identidad. Un broche, un fósil, un utensilio antiguo, un enchufe, un pedazo de madera o de piedra grabada o tallada.
   * Estilo: es decir el modo en que el diseño ha cambiado a lo largo del tiempo. Esta característica puede quedar reflejada a través de imágenes. La caja contendría quizá dibujos y fotografías de una fortaleza romana, una iglesia sajona, un castillo normando, una mansión medieval, una casa Tudor, una residencia del tiempo de los Estuardo, una fábrica victoriana, una central eléctrica nuclear, un supermercado y el patio de un garaje de los años treinta.
   * Tecnología: Esta caja es similar a la antes descrita. Contiene imágenes de diversos objetos cotidianos que reflejen el cambio tecnológico, por ejemplo, una hacha de sílex, un cuchillo medieval, un peine romano, un automóvil de principios de siglo, una escoba, una aspiradora moderna, una cocina de carbón, un horno de microondas, una radio de los años treinta, un equipo estereofónico de los años noventa, monedas antiguas y una tarjeta de crédito.

Es una estrategia que permite despertar la creatividad del alumno, generalmente se puede aplicar con Plan Lector (durante la lectura) o en el área de Comunicación, permite incrementar el vocabulario del alumno de manera lúdica.

 **CAPACIDADES QUE DESARROLLA**

* + Identificación
  + Análisis.
  + Pensamiento creativo.
  + Pensamiento deductivo.
  + Interpretación.

 **RECURSOS**

* + Libreta pequeña
  + Algunos títulos de la bibliografía.

 **PROCEDIMIENTO**

Hay ocasiones en que las 90 mil palabras del idioma español no son suficientes para expresar lo que sentimos, pensamos o deseamos. Los escritores no son la excepción. Es más, cuando se trata de inventar palabras, algunos se pintan solos. A veces lo hacen para describir un concepto nuevo, para decir algún encantamiento mágico, o simplemente porque ninguna palabra del dic- cionario describe con exactitud lo que quiere decir.

Pregunte a sus alumnos si alguna vez han visto alguna palabra inventada en un libro. ¿A qué les sonó? ¿A qué palabra "real" se parece? ¿Cómo se le habrá ocurrido al autor? ¿Por qué la incluyó en su historia? Revise con ellos algunos libros que mencionen palabras inventadas, como *El gran gigante bonachón,* de Roald Dahl (Alfaguara); *La domadora de miedos,* de Guadalupe Alemán (Castillo); cualquier libro de *Harry Potter,* de J. K. Rowling (Salamandra), o *Lobos,* de “Emiliebre” Gravett (Castillo). Después, invítelos a crear un "ficcionario" -un diccionario de palabras ficticias- en el que anoten todas las palabras o frases inventadas que vean en los libros.

Anímelos a incluir sus propias palabras inventadas en él, y a consultarlo cuando escriban algún texto. Uno nunca sabe cuándo se tendrá la imperiosa necesidad de contar una historia sobre un *eternifrete* que llame *ténebremente* a un *squib conelteléjono* sólo para decir ¡Abracadabra!

### Variantes:

Si trabaja con jóvenes de secundaria, invítelos a leer en voz alta el capítulo 68 del libro *Rayuela,* de Julio Cortázar, y pregúnteles lo siguiente: ¿Cuántas palabras inventadas encuentran? ¿Creen que el efecto habría sido el mismo si el autor hubiera usado palabras reales? ¿Creen que podrían escribir un texto similar al de Cortázar, o preferirían hacer un ficcionario con todas las inventadas en este texto?

Es una estrategia que permite despertar la creatividad del alumno, en el caso de usarse con una lectura se recomienda hacerlo en los tres momentos de ésta (antes, durante y después), permite incrementar el vocabulario del alumno de manera lúdica.

 **CAPACIDADES QUE DESARROLLA**

* + Solución de problemas.
  + Pensamiento creativo.
  + Pensamiento deductivo.
  + Interpretación.

 **RECURSOS**

* + Algunos ejemplos con anagramas.

 **PROCEDIMIENTO**

Un anagrama es un juego de palabras que consiste en “revolver” una palabra o frase para formar otra. Por ejemplo:

* Si revolvemos "laguna" encontramos “alguna”.
* Si mezclamos "cosa", encontramos “asco”, “saco” y “caos”.
* Si retomamos el nombre de esta actividad y revolvemos nuestra “sopa de letras”, encontramos “el paso detrás” y “detrás, el sapo”.

Como se puede advertir, las palabras y las frases tienen las mismas letras, pero el orden es distinto.

Algunos autores utilizan un anagrama de su propio nombre como seudónimo para firmar sus libros, como Marguerite Yourcenar, cuyo verdadero apellido era Crayencour.

Proponga a sus alumnos que hagan un anagrama utilizando las letras de su nombre -ya sea de su nombre de pila y de su primer apellido, de su nombre completo o sólo de su nombre de pila. Pídales que lo escriban en una tarjeta y que la coloquen en una pared o un corcho. Intente adivinar a quién corresponde cada uno.

Es importante aclararles a los alumnos que, de preferencia, los anagramas de su nombre no deben incluir palabras inventadas, aunque sí es posible admitir una que otra falta de ortografía.

### Variantes:

Sugiera a sus alumnos que, de ahora en adelante, usen su anagrama como seudónimo para firmar sus tareas, especialmente aquellas que estén relacionadas con la literatura y el arte.

## ESTRATEGIAS INFO- EDUCATIVAS

**LA NOTICIA**

* 1. **DEFINICIÒN:** Es la narración de un hecho verdadero, inédito o actual de interés general, que se comunica a un público que puede considerarse masivo. Consideraciones generales:

La noticia incluye muchos factores variables:

* + - Las noticias deben basarse en hechos, pero no todos los hechos son noticias.
    - La noticia no es, necesariamente, el informe de algún acontecimiento reciente, como muchos diccionarios lo afirman.

### CAPACIDADES:

* + Manejo de Información.
  + Análisis de situaciones, hechos o acontecimientos.
  + Pensamiento crítico.

### MATERIALES:

* + Plumones
  + Papel.
  + Gráficos.
  + Imágenes (fotografías).

### DESARROLLO:

* + Los datos que se consignan deben ser precisos, cada afirmación debe consignar nombres, fecha, edad, dirección y referencia deben ser hechos verificables.
  + Significa también que la exactitud no sólo debe estar en los detalles, si no en la impresión general, es decir, la forma en que se reúne los detalles y el análisis y el énfasis que se da. Es muy fácil distorsionar la importancia de un hecho particular para darle la importancia, también es fácil menospreciar, pero siempre está en juego el juicio del reportero, y ésta es una de las razones por la cual el lector debe ir pensando mientras va leyendo.

### ESTRUCTURA DE LA NOTICIA:

* Entrada. En forma escueta y directamente se desarrolla de manera concreta: ¿Qué sucedió?, ¿Cómo sucedió?, ¿Cuándo sucedió? , ¿Quiénes fueron los autores del suceso?, ¿Porque sucedió?
* El cuerpo de la noticia: Se describe el hecho principal y los aspectos principales, más adelante se añaden algunos detalles de ese hecho a los que se denominan hechos secundarios, más adelante pueden referirse a un hecho secundario y a sus consecuencias y las reacciones al hecho y los detalles del mismo, luego los detalles de los hechos secundarios y finalmente los antecedentes o las posibles proyecciones

# LA CRÓNICA

### DEFINICIÓN:

La crónica ante todo es una narración, una descripción subjetiva del periodista en la que interpreta y hasta a veces juzga hechos, lugares y personas. Es un género más cercano a la literatura de interés humano y quizás más creativo, sin que por ello deje de estar ligado a la actualidad y a la noticia.

Todo buen cronista empieza con un relato por lo más importante: narración directa e inmediata de una noticia con ciertos elementos valorativos.

### CLASES DE CRÓNICA:

Hay una infinidad de clasificaciones posibles para la crónica.

* La crónica urbana que trata de temas de la ciudad.
* La crónica local que trata de temas de la localidad.
* La crónica especializada que trata de temas deportivos , políticos y culturales.
* La crónica social que centra su atención en los grupos humanos, sus costumbres, sus problemas y sus expresiones.

La crónica de viajes que escribe las impresiones del viajero.

### ESTRUCTURA:

Una buena crónica tiene quizás una estructura clásica: Introducción en la que se expone el tema, una exposición o argumentación donde se desarrollan los hechos y una conclusión en la que se emite un juicio sobre esos hechos.

### CAPACIDADES:

* + Análisis
  + Síntesis
  + Creatividad
  + Criticidad

### MATERIALES:

* + Hojas bond
  + Lápices
  + Plumones , colores
  + Creatividad.

### DESARROLLO:

* + Referencia directa de noticias del día, problemas en el lugar mismo del periódico, normalmente la misma página.
  + Continuidad en cuanto al ambiente y al cronista.
  + Periodicidad fija y diaria.
  + El cronista suele ser un reportero que desdoble su actividad después de haber recogido las noticias del día. Realiza una labor de síntesis en forma de pequeño comentario de la vida local.

.

### DEFINICIÒN:

Es un género que debe calificarse como ambicioso en la medida en que se busca darle forma a un tema utilizando para ello la crónica, la entrevista, la información escueta y la fotografía. El tema es tratado en profundidad y muestra muchos ángulos del mismo.

El reportaje para ser bueno requiere de mucha investigación. Antes de comenzar a trabajar, el reportero debe conocer a fondo el tema, estudiarlo, consultarlo con diversas fuentes, buscar muchos puntos de vista , entrevistar a los actores y unir toda la información posible que le ayude a presentarlo.

### CAPACIDADES:

* + Manejo de Información
  + Pensamiento Crítico
  + Interpretación
  + Asociación
  + Análisis.

### RECURSOS:

* + Lápices, plumones.
  + Papel Bond y/o libreta de notas. Papeles de colores.
  + Gráficos (estadísticos y fotografías).
  + Grabadora de mano.

### DESARROLLO:

* + Este género supone una hipótesis de trabajo, o mejor dicho una valoración del tema o una afirmación del mismo que el reportero pretenderá demostrar con un reportaje.
  + Con cada hipótesis sería deseable plantearse un proyecto en el que se esboza la posible estructura del reportaje, las fuentes a consultar, el plan de trabajo y el tratamiento que se quiere dar a la redacción final. El reportaje incluye análisis e interpretaciones de manera que el lector al terminarlo tenga una idea global, profunda, analítica de él.
  + Etapa para realizar un reportaje:

1. Definición y selección del tema
   * Idea.
   * Propósito
   * Enfoque.
2. Investigación del reportaje:
   * Investigación
   * Selección
   * Razonamiento y evaluación
3. Redacción Final:
   * Redacción
   * Corrección

### TÉCNICAS PARA ELABORAR EL REPORTAJE:

1. **DE ACONTECIMIENTO:** Se ofrece una visión estática de los hechos, como una cosa ya acabada, puede decirse que se escribe desde fuera del acontecimiento, como un observador que completa el objeto de su relato como un todo ya acabado. Especialmente útil para la descripción, para Aquellas cosas en que los hechos se presentan de modo simultáneo y perfecto.
2. **REPORTAJE DE ACCIÓN:** Ofrece una visión dinámica de los hechos que narra, los cuenta desde dentro, siguiendo el ritmo de su evolución, como viviendo el proceso de desarrollo en la línea temporal. Este modelo recomendado para la narración para el relato de sucesos que se producen normalmente una sola vez en el transcurso del tiempo.
3. **REPORTAJE DE CITAS Y ENTREVISTAS:** Alternan palabras textuales del personaje interrogado con descripciones o narraciones que corren a cargo del periodista , en párrafos presentados como un relato en tercera persona que se intercala dentro de las citas o referencias precisas hechas con palabras surgidas en el coloquio entre entrevistado y entrevistador.

### DEFINICIÒN:

Es un trabajo periodístico de carácter informativo sobre un determinado aspecto caracterizado por imágenes que muestran el tema a tratar.

### CAPACIDADES:

* + Manejo de Información.
  + Pensamiento Crítico.
  + Interpretación.
  + Asociación.
  + Análisis.
  + Investigación.
  + Creatividad.

### RECURSOS:

* + Lápices
  + Plumones
  + Papel Bond y/o libreta de notas.
  + Papeles de colores.
  + Gráficos.( estadísticos y fotografías)
  + Grabadora de mano.

### DESARROLLO:

Para su elaboración se debe considerar:

* + Tema
  + Búsqueda de la bibliografía.
  + Diseño o Bosquejo preliminar.
  + Desarrollo del trabajo.
    - Identificación de la figura central.
    - Selección de las figuras complementarias.
    - Título.
    - Las figuras pueden ir acompañadas de una breve leyenda ( no más de dos líneas)
    - Breve presentación del tema (no más de 5 líneas)
  + Presentación Final
  + Tamaño estándar (un pliego de cartulina )

### DEFINICIÒN:

Es una publicación impresa que aparece periódicamente (diaria, semanal o mensual) con artículos y noticias sobre algún tema en especial.

### CAPACIDADES:

* + Manejo de Información.
  + Análisis de situaciones, hechos o acontecimientos.
  + Pensamiento crítico.
  + Pensamiento creativo.
  + Investigación.
  + Síntesis.

### MATERIALES:

* + Plumones
  + Papel
  + Gráficos
  + Imágenes (fotografías).

### DESARROLLO:

Para su elaboración debemos considerar:

* + Tema.
  + Búsqueda de la bibliografía.
  + Diseño o bosquejo preliminar
  + Desarrollo del trabajo
    - Carátula
    - Logotipo
    - Figura representativa del tema.
    - Índice.
    - Editorial/ opinión
    - Artículos periodísticos diversos.
    - Fotografías, mapas, dibujos caricaturas, láminas.
    - Propaganda
    - Entretenimiento
  + Presentación Final
    - Tamaño tabloide (dimensiones de una cartulina escolar doblada en dos).
    - Artículos impresos (computadora, máquina o letra imprenta).

### DEFINICIÒN:

El boletín es una publicación periódica de asuntos científicos, artísticos, históricos, literarios, etc.

### CAPACIDADES:

* + Manejo de Información
  + Análisis de situaciones, hechos o acontecimientos
  + Pensamiento crítico

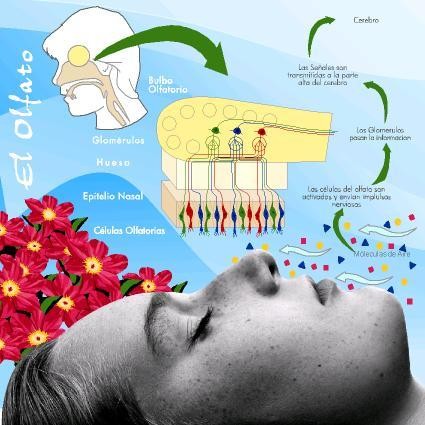
### MATERIALES:

* + Plumones.
  + Papeles de colores.
  + Gráficos.
  + Imágenes (fotografías).

### DESARROLLO:

Para su elaboración debemos considerar lo siguiente:

* + Tema.
  + Búsqueda de la bibliografía.
  + Diseño o bosquejo preliminar.
  + Desarrollo del boletín
    - Carátula
    - Presentación o introducción
    - Desarrollo del boletín ( gráficos , dibujos, figuras, etc., alternando con el contenido)
    - Entretenimiento.
  + Presentación Final.
    - Tamaño cuaderno ( hoja bond doblada en dos)
    - Contenido presentado con letra legible.



### CAPACIDADES:

* + Lectura comprensiva
  + Producción de textos.
  + Razonamiento lógico
  + Investigación
  + Síntesis
  + Creatividad

### MATERIALES:

* + Plumones
  + Papeles de colores
  + Gráficos
  + Imágenes ( fotografías)

### DEFINICIÓN:

Las Infografías son ayudas visuales compuestas por esquemas, dibujos y símbolos que sirven para sintetizar una noticia o cualquier otra información, especialmente si contiene datos precisos sobre lugares, fechas, protagonistas y cantidades. Este recurso debe ser incorporado al aula, en tanto que los periódicos utilizan frecuentemente este recurso y los alumnos necesitan aprender a manejar los distintos lenguajes que se usan en la actualidad para la comunicación.



### DESARROLLO:

* + - **PASO Nº 1:** Seleccionar y leer una noticia. Ubicar los siguientes datos: qué pasó, dónde pasó, cuándo pasó, a quién o a quienes pasó, porqué pasó, qué consecuencias trajo, etc., subrayar sólo esos datos.
    - **PASO Nº 2:** Hacer un borrador o esquema de la Infografía.
    - **PASO Nº 3:** Decidir qué datos van a ir como dibujos y cuáles como texto. Ayudar a los alumnos a redactar textos muy precisos, ya que en este tipo de mensajes se requiere una síntesis de las ideas.
    - **PASO Nº 4:** Crear símbolos para comunicar las ideas.
    - **PASO Nº 5:** Escribir un título sugerente, que provoque la curiosidad del lector.
    - **PASO Nº 6:** Escribir LA fuente de donde se obtuvo la información.
    - **PASONº 7:** Escribir los nombres de los integrantes del grupo que elaboró el trabajo, asumiendo la responsabilidad de su creación.
    - **PASO Nº 8:** Compartir su trabajo y recoger opiniones de sus compañeros para mejorar o mantener aciertos.

### DEFINICIÒN:

Es la imagen del periódico, en ella se resaltan las noticias más importantes y orienta la lectura del periódico por ello su diseño debe ser atractivo.

### CAPACIDADES:

* + Manejo de Información
  + Pensamiento Crítico
  + Interpretación
  + Asociación

### RECURSOS:

* + - Lápices
    - Plumones
    - Papel Bond y/o libreta de notas.
    - Papeles de colores.
    - Gráficos (estadísticos y fotografías).

### DESARROLLO:

Para su elaboración debemos considerar:

* + - El tema.
    - Búsqueda de la bibliografía.
    - Diseño o bosquejo preliminar.
    - Desarrollo del trabajo.
      * Logotipo o cabezote.
      * Noticias más importantes
      * Fotografía o figura más importante.
      * Índice.
    - Presentación final.
      * Tamaño estándar
      * Artículos impresos en computadora o letra imprenta.

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

* + - ALFORJA. Técnicas Participativas para la Educación Popular. Lima.
    - ARMIDA, Pilar. 101 Llaves de la lectura. Ed. Castillo 2009.
    - CISE- PUCP. Medios y Materiales Educativos. Tercera Edición 1997.
    - IPEDEHP. Educando en Derechos Humanos y en Democracia Guía curricular para docentes de educación secundaria. Lima, 1998.
    - LÓPEZ Y RECIO .Creatividad y Pensamiento crítico.
    - MARINO Y DEL POZO. Diseño Curricular Nuevo para una Sociedad Nueva
    - MENÉNDEZ, Alejandro. Manual de Técnicas Participativas., Madrid 2002.
    - MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Documentos del Plan Nacional de Capacitación Docente.
    - MONEREO, Carlos. Las Estrategias de Aprendizaje en la Educación Formal. Barcelona.