



Las artes:

una herramienta eficaz
para la enseñanza de adultos en
situación de desplazamiento.

Profesionales





Las artes:

una herramienta eficaz
para la enseñanza de adultos en
situación de desplazamiento.

Profesionales



Las artes: una herramienta eficaz para la enseñanza de adultos en situación de desplazamiento. / Saskia A. Donner y Leonela Orozco Álvarez.

Copyright © Saskia A. Donner, Leonela Orozco Álvarez.

Fundación Universitaria Seminario Bíblico de Colombia, Medellín, 2018

Todos los derechos reservados. Esta publicación puede ser reproducida, en todo o en parte y por cualquier medio, citando la fuente.

Este material es de distribución gratuita. Prohibida su venta.

Las citas bíblicas identificadas por la abreviatura NVI han sido tomadas de la Nueva Versión Internacional © 1999 las Sociedades Bíblicas Unidas.

Publicado y distribuido por:

Publicaciones SBC
Fundación Universitaria Seminario Bíblico de Colombia
Calle 76 #87-14, Robledo Palenque
Medellín, Colombia

Concepto y fotografía de portada:
Isabel Orozco Álvarez

Diseño de portada y maquetación:
Bani Joesser Izquierdo Hurtado

ISBN: 978-958-56944-8-4

Impreso en Colombia

Tabla de contenido

Pág.

Introducción	5
Lección introductoria	12
Lección 1. Lo pictórico: dibujos e ilustraciones	23
Lección 2. Lo oral: cuentos y palabras	41
Lección 3. Lo dramático	57
Lección 4. La música: cantos e instrumentos	71
Lección 5. Lo manual: las artesanías	81
Lección 6. Los juegos: risa e interacción	95

Introducción

Esta cartilla está diseñada para maestros que enseñan o desean enseñar a adultos en situación de desplazamiento. Debido a las características de la población en situación de desplazamiento, se hace necesario utilizar estrategias diferentes a las tradicionales para facilitar el aprendizaje de conceptos y habilidades. En las entrevistas realizadas con maestros y líderes como parte de la investigación de *Fe y Desplazamiento*, se encontró que las limitaciones educativas y los efectos del trauma que se presentan en la población en situación de desplazamiento no son un impedimento para la enseñanza de la Biblia o de otros temas. Sin embargo, sí es necesaria la creatividad por parte del maestro, pues la lectura, la escritura y las clases tipo conferencia no son buenas herramientas para usar en los procesos de enseñanza-aprendizaje con estos adultos.

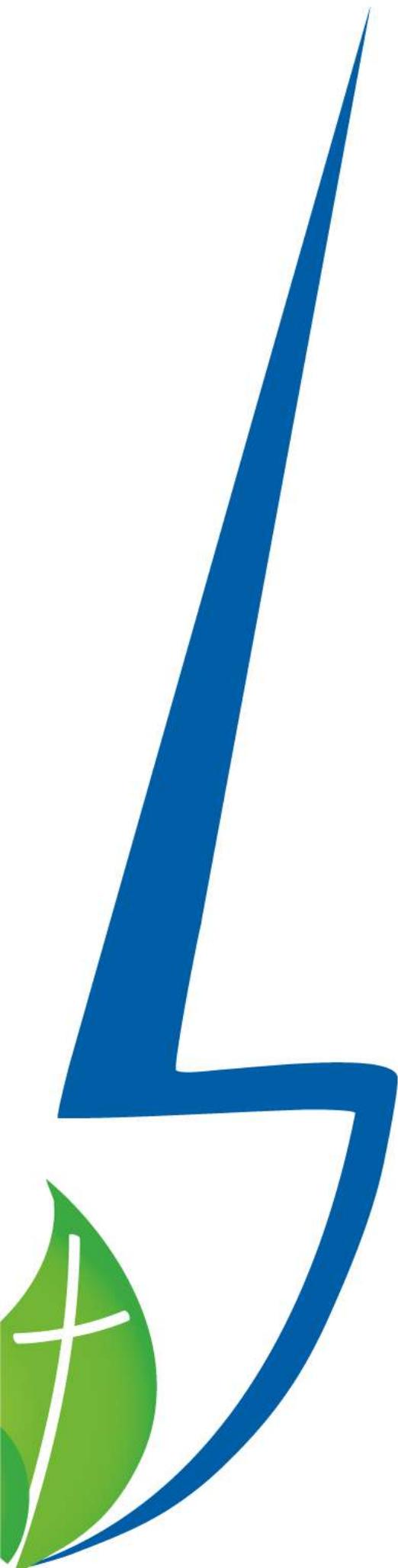
Hay muchas alternativas creativas que se pueden utilizar para enseñarles a los adultos sin depender de la lectoescritura; una de esas alternativas es el arte, no como un fin en sí misma, sino como una herramienta para enseñar diferentes temas y alcanzar diferentes objetivos. En esta cartilla se presentan seis líneas artísticas diferentes que se pueden utilizar como herramientas en los procesos de enseñanza-aprendizaje con adultos en situación de desplazamiento. Primero, hay una lección introductoria en la que se exponen algunos temas básicos acerca de la enseñanza de adultos en situación de desplazamiento y las razones por las cuales las artes son buenas herramientas para trabajar con ellos. Luego, en cada una de las lecciones siguientes hay un pequeño estudio inicial acerca de la respectiva línea artística, seguida por un banco de ideas con diferentes actividades relacionadas con esa línea artística.

Aunque las artes se pueden utilizar para enseñar muchos temas diferentes, en esta cartilla se relacionan particularmente con la enseñanza de la Biblia y temas similares. Esta cartilla es parte de una serie de materiales elaborados como parte de la investigación de *Fe y Desplazamiento*, la cual busca apoyar a las iglesias en el trabajo con la población en situación de desplazamiento mediante la capacitación de los profesionales de diferentes áreas (ya sea los que se formaron en la academia o mediante la experiencia). Los materiales de la línea de enseñanza-aprendizaje (incluso esta cartilla) buscan fortalecer el trabajo de enseñanza que hacen los maestros en la iglesia, primeramente en el discipulado y luego en otras formas de capacitación.

La línea de enseñanza-aprendizaje incluye, además de esta cartilla, un currículo titulado *Una nueva identidad*. Este currículo de cuatro lecciones utiliza las herramientas artísticas planteadas en esta cartilla (y otras adicionales) para trabajar con los adultos en situación de desplazamiento los temas del lamento por la identidad perdida, el reconocimiento de su identidad actual, y la construcción de su futuro. La enseñanza de este currículo permite la aplicación de los temas planteados en esta cartilla con una temática muy apropiada para la población en situación de desplazamiento.

**Retroalimentación de la cartilla**

Con el fin de seguir mejorando esta cartilla, nos gustaría mucho poder tener tu retroalimentación. Al final de cada lección usted encontrará instrucciones para responder un cuestionario breve que les permitirá a los autores hacer las revisiones necesarias a este material. Agradecemos mucho tu colaboración con esta retroalimentación.



**Lección introductoria:
El uso de las artes
en la enseñanza
de los adultos en
situación de
desplazamiento**



Lección introductoria: El uso de las artes en la enseñanza de los adultos en situación de desplazamiento

Objetivos

Se espera que después de haber estudiado esta lección, el profesional esté en capacidad de:

- Describir algunas características de la población adulta en situación de desplazamiento que afectan los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Comprender, al punto de explicar con sus propias palabras, la utilidad de las artes para el proceso de enseñanza-aprendizaje con adultos en situación de desplazamiento.
- Valorar el aporte de las artes como herramienta de enseñanza para adultos en situación de desplazamiento.
- Enseñar clases para adultos en situación de desplazamiento que tomen en cuenta sus características como población.

Resumen de la lección

Esta lección presenta temas fundamentales para el trabajo de esta cartilla:

- Explora algunas de las razones básicas por las cuales las artes son una buena herramienta para usar en los procesos de enseñanza-aprendizaje con adultos en situación de desplazamiento.
- Presenta algunas características básicas de esta población que afectan los procesos de enseñanza-aprendizaje y la forma en la cual las artes responden a estas características.
- Comparte un modelo básico de los momentos de la clase que permite elegir actividades artísticas para alcanzar los objetivos de la clase.
- Y plantea algunas opciones para superar posibles obstáculos en la incorporación de actividades artísticas en los procesos de enseñanza-aprendizaje con adultos.





Reflexión inicial

Como maestro, ¿alguna vez has enfrentado alguna de las siguientes situaciones?

- Un grupo de alumnos que son muy diferentes a los que has tenido en el pasado y no sabes cómo relacionarse con ellos.
- El tema que preparaste para una clase, aunque lo considerabas muy importante, no pareció importarle a nadie más.
- ¡Una clase tan aburridora que hasta tú como maestro no veías la hora de que se terminara!

Estas situaciones y muchas otras son retos cotidianos de nuestro quehacer como maestros. Cuando las enfrentamos muy de vez en cuando, simplemente decimos “mañana será otro día” y las dejamos pasar. Pero cuando queremos hacer un trabajo sostenido con un grupo, y enfrentamos uno de estos problemas, queremos saber cómo resolverlo pues nuestro deseo es que nuestras clases sean agradables y logremos enseñar de manera que sean cambiadas las vidas de nuestros alumnos.

La enseñanza transformadora con personas en situación de desplazamiento

La enseñanza de personas en situación de desplazamiento puede presentar los retos que se mencionaron anteriormente. Es una población con unas características particulares que nos exigen que adaptemos nuestra forma de enseñar para que pueda ser realmente eficaz.



Algunas de las características de esta población que impactan su enseñanza son:

1. Han vivido traumas fuertes. Esto puede afectar su capacidad de concentración, su receptividad a información nueva, y su manejo emocional. Es posible que malinterpreten ciertos tonos de voz o gestos por parte de otros.
2. En muchos casos tienen bajos niveles de escolaridad, y aun cuando saben leer y escribir, estas pueden ser tareas difíciles de realizar.
3. Son personas que han sufrido la ruptura de relaciones interpersonales a causa del desplazamiento, y han vivido el desprecio y el rechazo en las comunidades a las cuales han



llegado. Esto tiene un impacto fuerte en la autoestima y el sentido de dignidad personal que dificulta la disposición a confiar en otros y aprender de ellos.

4. Han luchado para sobrevivir y sostenerse. A la par con las dificultades que han tenido, estas son personas que han hecho esfuerzos enormes para seguir en pie, haciendo "lo que toca" para salir adelante. Así, valoran mucho más el conocimiento que les parece relevante para esa tarea.

Pregunta de reflexión:

¿Qué otras características de la población en situación de desplazamiento crees que impactan la forma en que se les enseña?



A la luz de estas características, algunos principios que se deben tener en cuenta en los procesos de enseñanza-aprendizaje con adultos en situación de desplazamiento son:

1. Deben ser forjadoras de relaciones profundas y restauradoras.
2. Deben partir de las necesidades y los intereses de las personas en situación de desplazamiento.
3. Deben aprovechar los recursos disponibles en las comunidades.
4. Deben ser participativos y no depender de la lectoescritura ni la aritmética.
5. Deben respetar la autonomía de los participantes.

Pregunta de reflexión:

¿Qué otros principios crees que se deben tener en cuenta en los procesos de enseñanza-aprendizaje con adultos en situación de desplazamiento?





Las artes en el proceso de enseñanza-aprendizaje con adultos en situación de desplazamiento

Las artes son herramientas flexibles que nos permiten diseñar actividades de enseñanza-aprendizaje para el trabajo con población adulta que ha vivido el desplazamiento forzado. Permiten el trabajo en equipo que promueve buenas relaciones interpersonales, no dependen de la lectoescritura ni la aritmética, se adaptan para trabajar diferentes temas y aprovechar diferentes recursos, y le dan cierto grado de autonomía al participante para decidir qué hace y cómo lo hace. Idear y elaborar algo les da a las personas un sentido de capacidad y éxito, sobre todo cuando han creado algo de lo cual se sienten orgullosos.

Además de esto, las artes ayudan a establecer conexiones emocionales y procesar experiencias difíciles. Durante el proyecto de *Fe y Desplazamiento*, se realizaron varios grupos focales en los que fue evidente la emoción de los recuerdos que tenían las personas al cantar sus canciones preferidas, o al hablar de los tiempos de su infancia y compartir las leyendas que habían marcado sus experiencias, tales como el pollo maligno o el duende. En otra etapa del proyecto, al usar las artes para enseñarles a tres grupos de personas que habían vivido el desplazamiento forzoso acerca del lamento y la construcción de una nueva identidad (usando el currículo *Una nueva identidad*), los participantes expresaron que fue mucho más fácil para ellos hablar de sus experiencias dolorosas cuando lo podían hacer mientras elaboraban un collage, o al componer una canción, que si toda su atención se hubiese enfocado en lo que había sido su vivencia.



Las artes en la Biblia

En la Biblia podemos ver en varios lugares que se usan las artes para enseñarles a las personas. Por ejemplo, en Éxodo capítulos 25-30, Dios le da a Moisés las instrucciones para la construcción del tabernáculo y su mobiliario. Las instrucciones incluyen muchos elementos artísticos: colores, ilustraciones, materiales trabajados, espacios delimitados. Todo esto le enseñaba al pueblo de Israel verdades importantes acerca de su relación con Dios. Además, fueron personas del mismo pueblo las que se



encargaron de elaborar todos estos elementos, gracias a las habilidades artísticas y de enseñanza que Dios le había dado a Bezaleel y Aholiab. Imagínese cómo habría sido para estas personas la experiencia de elaborar telas y mobiliario para el lugar en el que habitaría la presencia de Dios.

En el ministerio de Jesús también vemos que hace uso de las artes en la enseñanza. Jesús usa muchas parábolas para comunicar verdades importantes a sus oyentes, asegurando que los que están dispuestos a entender puedan hacerlo, y otros no. Las historias que Jesús cuenta les ayudan a las personas a comprender las verdades del Reino de Dios a la luz de su cotidianidad.

Ejercicio de reflexión

Lee Jeremías 18:1-10 y responde a las siguientes preguntas de reflexión.

¿Qué era lo que Dios quería que Jeremías le comunicara al pueblo de Israel?

¿Por qué crees que era importante que Jeremías observara el trabajo del alfarero para poder comprender y comunicar bien el mensaje de Dios?

Como estos, hay muchos otros casos de historias, dramas y representaciones visuales que se usan en la Biblia para comunicar la verdad de Dios de maneras concretas. Así, lo artístico era un medio apropiado para facilitar la comprensión y el aprendizaje.

Lo artístico como herramienta de enseñanza

Esta cartilla trabaja lo artístico como una *herramienta* para la enseñanza. El propósito de esta cartilla no es enseñar cómo pintar o cómo hacer trabajos artísticos, ni proponer que las clases de adultos se dediquen a las manualidades. Aunque esos propósitos son valiosos en otros contextos, el objetivo de esta cartilla es proponer maneras en las que las actividades artísticas se pueden utilizar para enseñar diferentes temas. Esto significa que las actividades artísticas no son un fin en sí mismas, sino que son un medio para alcanzar los objetivos de la clase.





Para poder profundizar en las maneras de incluir actividades artísticas en una clase (lo cual se hará en las lecciones siguientes de esta cartilla), a continuación se presenta una estructura básica de los momentos de una clase.

Una forma práctica de estructurar la clase

Como maestro sabrás que hay muchas formas diferentes de organizar el tiempo en una clase. Lo que se propone aquí es un modelo sencillo, basado en las propuestas de muchos estudiosos de la educación, que permite que en la clase se pase desde el encuentro inicial con un tema hasta su aplicación en la vida de los participantes. Es un modelo que nos ayuda a ir más allá de simplemente compartir información, para tratar de tener un impacto transformador en la vida de las personas.

Momento 1

Experiencia inicial o “gancho”

Para que la enseñanza de un tema sea eficaz, los participantes de la clase deben percibir que el tema es importante para ellos. En el momento inicial de la clase el objetivo del maestro es que el participante se dé cuenta de una necesidad particular de su vida y reflexione en torno a ella.

Por ejemplo, supongamos que has preparado una lección acerca del manejo del tiempo. Es un tema que sabes que es importante para sus alumnos, pues varios te han manifestado que tienen dificultades en esta área. En el primer momento de la clase, tú necesitas que los participantes identifiquen con claridad las dificultades que tienen para el manejo del tiempo y se dispongan a aprender sobre este tema.

Para lograr esto:

- Puedes dialogar con ellos durante algunos minutos acerca de las presiones que tienen y sus luchas para manejar el tiempo.
- O puedes pedirles que hagan una lista de todas las actividades que creen que debieron hacer durante la semana pasada y no lograron cumplir.
- O puedes leerles una historia acerca de una persona parecida a ellos que tiene dificultades con el manejo del tiempo y luego hacerles algunas preguntas de reflexión.



Cualquiera de estas actividades te permitiría alcanzar el propósito de este momento de la clase. Al final de la actividad, todos tendrán su atención enfocada en los problemas de manejo del tiempo y estarán listos para la siguiente actividad.

Momento 2

Exploración y profundización en el tema

Una vez que los participantes han visto su necesidad de aprender sobre un tema, en el segundo momento de la clase, el maestro les ayuda a explorar ese tema y profundizar en él. En el caso de la enseñanza de la Biblia, este es el momento de la clase en que se estudia el pasaje bíblico. Tradicionalmente, esta exploración y profundización se ha hecho mediante un discurso del profesor, pero no necesariamente tiene que ser así.

Por ejemplo, en la clase sobre el manejo del tiempo, el maestro:

- Podría preparar una serie de preguntas para dialogar con los participantes en torno a un pasaje bíblico específico (como Efesios 5:15-20) acerca de por qué creen que para Dios es importante el buen manejo del tiempo.
- O podría presentarles un drama que ilustre las luchas que enfrentan todas las personas en la época actual para manejar bien su tiempo y cómo las resuelven los personajes.
- O podría hacer un juego de cartas en el que se presentan diferentes situaciones “roba tiempo” que los participantes del grupo deben solucionar para poder ganar puntos.

Todas estas actividades pueden ser útiles para explorar el tema del manejo del tiempo y llevar a los participantes a una mejor comprensión del tema que les permita hacer cambios en su vida.

Momento 3

Ensayo de la aplicación

Luego de haber explorado un tema que les plantea a los participantes formas nuevas o diferentes de pensar, valorar o hacer algo en su vida, el tercer momento de la clase les debe ayudar a pensar en aplicaciones concretas que pueden hacer en su vida, y cómo superar

los obstáculos que van a enfrentar para hacer esa aplicación. Aunque este tipo de actividad no se suele incluir mucho en las clases, la verdad es que aumenta muchísimo las probabilidades de que los participantes pongan en práctica lo aprendido. Un buen ensayo de la aplicación permite pasar de los ideales inspiradores a las posibilidades reales, tomando en cuenta las dificultades y limitaciones que se podrían enfrentar y buscando maneras de superarlas. Es importante resaltar que en este momento de la clase, debe ser el maestro el que les presenta a los participantes posibles formas de aplicar lo aprendido, incorporando suficientes opciones para cubrir las características de todos los participantes. Más adelante, los participantes tendrán la posibilidad de pensar en sus propias aplicaciones.

Por ejemplo, en la clase sobre el manejo del tiempo, luego de haber dialogado acerca de diferentes formas de manejar bien el tiempo, en el tercer momento de la clase el maestro:

- Les podría pedir a los participantes que elaboraran un horario para la semana siguiente, pensando cómo quisieran distribuir su tiempo para alcanzar a hacer todas sus actividades, tener buen tiempo de descanso y tiempo con sus familias. Luego de que los participantes hayan elaborado los horarios, el maestro les puede preguntar ¿Qué crees que será lo más difícil para ti para cumplir con este horario? Y, después de identificar las dificultades, el grupo puede ayudar a la persona a pensar cómo superarlas.
- O quizás el enfoque del manejo del tiempo ha sido cómo establecer prioridades entre las actividades cuando hay personas que quieren que hagamos más y más cosas. En el tercer momento de la clase, el maestro podría hacer un drama de roles en el que una persona presiona a otra para que asuma compromisos para los cuales no tiene tiempo, y la otra persona debe responder con respeto, estableciendo buenos límites. Así, el participante puede identificar qué tipo de respuestas puede dar en estas situaciones y le será más fácil ponerlas en práctica en el mundo “real”.

Estas y otras actividades sirven para que los participantes ensayen cómo será la aplicación de lo que están aprendiendo y podrán tomar mejores decisiones en cuanto a los compromisos que quieren asumir frente al tema.



Momento 4

El compromiso del participante

En la enseñanza transformadora, esperamos que los participantes no solo se vayan de una clase con buenas ideas, sino que tengan el firme propósito de hacer cambios en sus vidas a raíz de lo que han aprendido. Para lograr esto, en el cuarto momento de la clase, se invita a los participantes a asumir un compromiso de cambio con base en lo que han aprendido. El compromiso debe ser algo factible, y por lo tanto siempre se debe proponer hacer un solo cambio más bien sencillo.

En este momento de la clase, deben ser los participantes los que piensan y proponen el cambio específico que quieren hacer en sus vidas. No debe ser el maestro el que les dice qué hacer, aunque sí puede orientar y retroalimentar a los participantes. Sin embargo, con las propuestas que hizo el maestro en el tercer momento de la clase, los participantes deben tener suficientes ideas para sugerir sus propias aplicaciones.

Por ejemplo, luego de haber estudiado el tema del manejo del tiempo, y de haber ensayado diferentes aplicaciones al elaborar horarios o hacer el drama de roles (u otra actividad), el maestro les pide a los alumnos que identifiquen un cambio concreto que quieren hacer en la forma de manejar su tiempo. Luego, pueden hacer algún tipo de recordatorio que les ayude a tener presente el compromiso que han hecho: quizás elaboren una manilla para usar al lado de su reloj, o hagan un cartel para poner al lado de su despertador en la casa, o planeen como grupo estar en contacto unos con otros por WhatsApp para recordarse mutuamente su compromiso.

Actividad de reflexión

De los cuatro momentos de la clase que se plantearon aquí, ¿Cuál(es) es (son) los que siempre incluyes en tus clases con adultos?





¿Hay alguno de estos momentos que sea nuevo para ti, o que te cueste pensar cómo incorporar en una clase con adultos?

¿Qué beneficios crees que puede tener para tus clases con adultos el incorporar los cuatro momentos de la clase?

En las lecciones siguientes, al estudiar diferentes tipos de herramientas artísticas, se plantearán conexiones entre las diferentes actividades y el momento de la clase en el cual se pueden usar con más eficacia.



Sugerencias para comenzar a incorporar actividades artísticas en la enseñanza con adultos

Hay muchos adultos que disfrutan de las actividades artísticas y que estarán felices de participar en ellas. Sin embargo, es posible que algunos adultos piensen que las actividades artísticas son infantiles o para mujeres, y por lo tanto no quieran participar. Algunas sugerencias para superar esta resistencia son:

- En las primeras ocasiones en que uses actividades artísticas con adultos, no uses materiales que son tradicionalmente infantiles, como, por ejemplo, la plastilina. Prefiere actividades que son ampliamente aceptadas entre los adultos, como las actividades musicales. Una vez las personas se hayan familiarizado con algunas actividades con las que se sienten más cómodos, puedes incorporar actividades que los retan un poco más.
- Al contar historias, usar ilustraciones o hacer dramas, asegúrate que estas sean paralelas a la realidad de los adultos. Es decir, que las ilustraciones no sean caricaturas infantiles, sino dibujos o fotos de adultos; que las historias y las situaciones de los dramas sean sobre personas adultas con las cuales los participantes se pueden identificar.



- Evita hablarles a los adultos como si fueran niños. No usas rimas ni canciones infantiles, no les eches cantaleta, y use un tono de voz normal.
- Respeta la autonomía de los adultos para decidir qué hacer y cómo hacerlo. Brinda algunas opciones de actividades, de modo que los adultos sientan que tienen el poder para decidir qué hacen.
- Si un adulto no quiere participar en una actividad, aun después de que tú y otros lo han animado a hacerlo, no lo obligues ni lo hagas sentir mal. Cuando haya un cambio de actividad, puedes invitarlo a participar nuevamente.
- Haz de las actividades artísticas algo divertido. Ríanse juntos, experimenten con materiales y actividades nuevas. Participa tú mismo en las actividades, aun si no te sientes experto en dibujar, o pintar, o actuar. Enfatiza que no están tratando de hacer obras maestras sino de aprender juntos. Permite que las personas se ayuden unas a otras.

¿Qué más crees que puedes hacer para que los adultos en las clases estén dispuestos a realizar actividades artísticas?



En las siguientes lecciones se presentan diferentes tipos de actividades artísticas que se pueden utilizar. Cada lección incluye un banco de ideas con actividades que se pueden utilizar en la clase. Utiliza estas ideas para enriquecer tu trabajo con los adultos, trabajando con ellos de maneras creativas que fomenten un aprendizaje transformador.

Retroalimentación

Con el fin de seguir mejorando este material, nos gustaría mucho poder tener su retroalimentación. Por favor sigue las siguientes instrucciones para responder un cuestionario breve sobre la lección que acabas de desarrollar. Agradecemos mucho tu colaboración con esto.

Si tienes un celular inteligente (*smartphone*)

1. Descarga la aplicación *Rayo del escáner QR* o *Lector códigos QR* a tu celular inteligente.
2. Usando la aplicación, escanea el siguiente código:

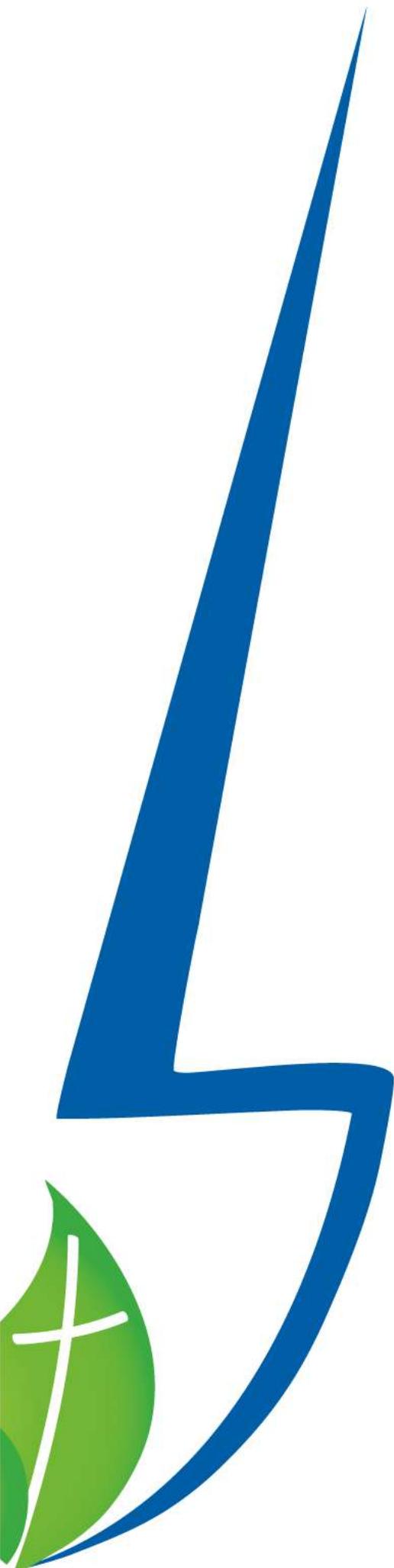


3. Responde a las preguntas del cuestionario.

Si no tienes un celular inteligente (*smartphone*)

1. Ingresa a la página <http://www.feydesplazamiento.org/materiales/ensenanza-aprendizaje> y selecciona la sección de “Retroalimentación”
2. Baja a la sección del currículo *Las artes: una herramienta eficaz para la enseñanza de adultos en situación de desplazamiento*, identifica la lección que acabas de concluir y selecciona el enlace indicado.
3. Responde las preguntas del cuestionario.

Si tienes alguna dificultad para responder a este cuestionario, por favor contacta a la administradora del proyecto de *Fe y Desplazamiento* en el correo electrónico admin.tyd@unisbc.edu.co, o al número 300 533 8115 (celular y WhatsApp).



Lo pictórico: dibujos e ilustraciones

Lección 1



Lección 1

Lo pictórico: dibujos e ilustraciones

Objetivos

Después de estudiar esta lección, el profesional estará en capacidad de:

- Comprender, al punto de explicar con sus propias palabras, la utilidad de las artes pictóricas para la enseñanza de adultos en situación de desplazamiento.
- Valorar las artes pictóricas como una herramienta eficaz para la enseñanza de adultos en situación de desplazamiento.
- Hacer uso de las herramientas del banco de ideas para alcanzar los objetivos de enseñanza en clases con adultos en situación de desplazamiento.

Experiencia inicial:

Piensa por un momento en un evento importante de tu vida. Puede ser algo reciente o algo que haya ocurrido hace algún tiempo. Ahora, en el recuadro, haz un dibujo de ese evento (¡no tiene que ser una obra de arte!)

Lección 1



Luego de terminar el dibujo, responde a las siguientes preguntas:

- ¿En qué tuviste que pensar al hacer el dibujo?
- ¿Cómo decidiste qué incluir y qué excluir del dibujo?
- ¿Coloreaste el dibujo? ¿Cómo escogiste qué colores usar en el dibujo?
- ¿Qué disfrutaste del ejercicio de hacer el dibujo?

Lo pictórico en la enseñanza de adultos

Los elementos visuales ayudan mucho a procesar la realidad. Para la mayoría de nosotros (con la excepción de aquellos que tienen dificultades visuales) nuestro acercamiento primario al mundo es visual, no mediado por la palabra. Así, lo visual nos pone en contacto más directo con la realidad.



Al hacer un dibujo, una pintura, un collage o una cartelera, la persona tiene que tomar múltiples decisiones. Tiene que imaginarse o recordar una realidad, decidir cómo representarla visualmente, y escoger qué incluir en su representación. Para elaborar un collage, hay que elegir materiales, escoger imágenes, decidir cómo se ubicarán para crear una figura. Este tipo de decisiones exige **reflexión**: pensar con atención, meditar en los detalles.

Al hacer estudios bíblicos muchas veces se pasan por alto muchos detalles de las historias. Las realidades socioculturales de la Biblia son muy diferentes a las nuestras, y puede ser de mucha ayuda el uso de actividades pictóricas para notar y reflexionar acerca de los detalles de las historias. En algunos casos, pueden ser detalles que el mismo texto incluye, por ejemplo, la descripción de Juan el Bautista que encontramos en los evangelios (Mt. 3:4). En otros casos, pueden ser detalles que nosotros debemos imaginarnos para poder entender las implicaciones de un relato. Por ejemplo, ¿cómo se habría visto Pablo después de ser apedreado (Hch 14:19-20)? ¿Cómo habrían sido las expresiones en los rostros de sus colegas cuando volvió en sí? Al detenernos a dibujar o ilustrar estos detalles tenemos que ponerle más atención al relato bíblico.

Ejercicio de aplicación

Imagínete que te han pedido que enseñes un estudio bíblico a los adultos de la iglesia (varios de los cuales tienen bajos niveles de lectoescritura) sobre el capítulo 1 de Ezequiel. Busca en el banco de ideas al final de esta lección dos herramientas pictóricas diferentes que podrías utilizar para ayudarles a los participantes a procesar la descripción de los seres vivientes en este texto.





Escribe brevemente cómo utilizarías las herramientas:

Herramienta 1: _____

Herramienta 2: _____

Aunque hay muchas formas en las que se podrían utilizar las herramientas del banco de ideas para ilustrar esta historia, aquí proponemos dos posibilidades. Una primera posibilidad sería ir dibujando en una cartelera cada aspecto de la descripción de los seres que vio Ezequiel a medida que alguien (el maestro) lee el relato. Podrías dibujar una sola persona y que otros te ayuden dándote ideas de cómo incorporar los diferentes elementos, o se podrían tomar turnos, donde cada participante agrega un elemento más al dibujo a medida que se lee el relato.

Una segunda opción sería hacer un collage que represente uno de los seres vivientes que vio Ezequiel. Se pueden usar material de reciclaje como cajas, botellas y cartones para darle más dimensión a la imagen, y usar recortes de revistas o imágenes impresas tomadas del internet para agregar los detalles, por ejemplo, recortar los ojos de las personas de una revista para recubrir las ruedas dentro de ruedas (Ez. 1:15-18).

En ambos ejercicios, los participantes tendrían que ponerle mucha atención al relato, tomar decisiones acerca de cómo ilustrarlo, y trabajar juntos en equipo para implementar sus ideas. Esto podrá generar buena discusión en cuanto al pasaje bíblico (¿por qué le revelaría Dios a Ezequiel unos seres tan extraños? ¿Qué creen que pensó Ezequiel cuando los vio?), un pasaje que quizás – si no se hace el trabajo de ilustrarlo – se pasaría de corrido, pensando solamente ¡Qué seres tan extraños!

 **Compromiso**

Piensa en una lección que vas a enseñarle a un grupo de adultos próximamente. ¿Cómo puedes utilizar alguna(s) de las ideas del banco de ideas al final de esta lección para enriquecer y alcanzar los objetivos de tu lección?



Herramientas de artes pictóricas: banco de ideas



Herramienta 1

Dibujar el contenido mientras se explica

Esta dinámica se presta por excelencia para representar historias o eventos cortos, con personajes definidos y detalles que se pueden comprender con más claridad cuando se representan visualmente mediante dibujos. Es necesario, entonces, que la historia tenga detalles especiales que se puedan dibujar mientras se cuenta la historia. En algunos casos, los dibujos se harán por escenas. En otros casos, se añadirán detalles a una sola escena a medida que se hace la lectura del pasaje. Por ejemplo, si se dibuja la narración de la venida del Espíritu Santo en Pentecostés (Hechos 2), una primera escena mostraría a los discípulos reunidos orando en el aposento alto; la segunda escena mostraría a los discípulos con asombro en sus rostros, lenguas de fuego sobre sus cabezas, y nubes que representen el viento recio; y una tercera escena mostraría a los discípulos predicándoles a otros el mensaje del evangelio afuera en la plaza. Al usar esta estrategia, es importante que hayas identificado previamente las escenas que quieras ilustrar. Esto evitará confusiones al momento de realizar las actividades.



En el caso de dibujar un evento que tiene lugar en una sola escena, también es necesario dividir la elaboración del dibujo en etapas. Por ejemplo, si el grupo está estudiando la adoración celestial que se describe en Apocalipsis 4, el dibujo se haría en un solo pliego de papel y se irían añadiendo detalles por etapas. Primero, se dibujaría el trono en el centro del pliego con alguien sentado en él, que resplandece como piedras preciosas y está rodeado por un arcoíris. Luego, se añadirían los veinticuatro tronos alrededor con los veinticuatro ancianos. Luego, se agregarían los rayos y truenos, luego las lámparas, luego el mar de cristal. Luego, los cuatro seres vivientes. Así, paso a paso, se construiría toda la escena.

Los dibujos los puede realizar el maestro, pero es una actividad que se presta para la participación de los alumnos en forma grupal: un representante del grupo puede dibujar una sección de la historia, otro puede

dibujar la siguiente, y así sucesivamente. Si tú como maestro vas a hacer el dibujo, es bueno que practiques de antemano para que haya mayor fluidez en el proceso. Si vas a invitar a los participantes de la clase a dibujar, es bueno que lleves algunas ideas de lo que se podría incluir en el dibujo, para ayudar a facilitar el proceso. Es posible también que lleves algunas partes del dibujo elaboradas de antemano (las que sean más difíciles de dibujar) para que los participantes agreguen otros detalles.

Al realizar esta actividad, es importante que tengas en cuenta el tiempo del cual dispones, pues este es un ejercicio que se puede demorar. También es importante que proveas los materiales necesarios para hacer la actividad bien: buenos pliegos de papel, marcadores que funcionen, superficies sobre las cuales trabajar. Esta herramienta es particularmente útil para el segundo momento de la clase, en el que se explora el tema buscando conocimiento nuevo.

Es posible que algunos participantes sientan algo de timidez pues no se consideran a sí mismos buenos dibujantes. En este caso, anímalos a hacer su mejor trabajo, y asegúrales que lo importante no es que el producto final sea una gran obra de arte, sino que les haya ayudado a comprender mejor el tema o texto que estaban estudiando.

Herramienta 2

Collage

Esta técnica hace referencia al uso de unir diversos elementos para conformar un todo. La palabra en francés quiere decir “pegar”, en sus inicios solo se refería a la pintura, pero en su evolución ha llegado a todas las áreas de las artes. Hoy en día, se suele realizar el collage uniendo en un solo cuadro diversas imágenes tomadas de revistas, periódicos y otras fuentes, para formar una imagen nueva. La complejidad está en formar una o más imágenes con los recortes al verlo desde lejos, y al observarlo de cerca poder notar cada imagen por separado.

Para poder usar bien esta técnica, es importante que previamente se tenga bien definido el tema que se va a trabajar, pues los materiales que se usen para elaborar el collage deben ser apropiados para ese tema. Por ejemplo, si el tema elegido para trabajar es la pobreza,



las imágenes y palabras deben responder a este tema. Así, serían imágenes de niños en la calle, platos vacíos, moscas, viviendas elaboradas con material de reciclaje o cosas semejantes. Se podrían incluir también palabras clave como parte del arte, ya sea en una ceja, una lágrima o cualquier otro aspecto de la composición. De cerca, las imágenes y palabras representarían la pobreza. De lejos, todas esas imágenes juntas, podrían conformar el rostro de una persona que está llorando.

En el siguiente ejemplo, vemos un collage en el que se usan diferentes colores, papel, recortes de revistas y periódicos, con el fin de formar un todo, que en este caso es el rostro de una mujer.



Además de pegar los recortes, se puede usar la pintura para darle más definición al dibujo. Pueden intentar pintar con colores aguados (aclerados con agua para que no tape completamente lo que esta debajo) encima de los recortes ya pegados o simplemente hacer trazos con pintura negra o un color de su elección para dar forma a la representación. Esta técnica puede tener miles de variaciones gracias a la mezcla de diferentes materiales, así que la imaginación no se debe detener en los recortes de revistas.

Las siguientes imagenes son un ejemplo de collage. En la primera se usa la pintura encima de un fondo de papel periódico para crear la imagen de un hombre pensativo. En la segunda, se usan secciones de rostros diferentes para crear uno solo que ilustra la diversidad.



La elaboración de collage es una actividad que se puede hacer fácilmente como grupo. Requiere que los participantes dialoguen entre sí y lleguen a acuerdos, lo cual ayuda a entablar mejores relaciones en el grupo. Procura que todos los participantes puedan aportar al trabajo, y ayúdalos a aquellos que tienen dificultades (por ejemplo, es posible que los adultos mayores tengan dificultades para manejar las tijeras).

Como maestro, es importante que prepares con anticipación los materiales para la realización de esta actividad. Debe haber suficientes fuentes de imágenes para que los alumnos puedan elegir entre ellas, un material de fondo que no se dañe con la aplicación de pegante (es mejor el cartón paja que la cartulina), pegante fácil de aplicar y de secado rápido, tijeras, etc.

La técnica del collage es muy útil para el primer momento de la clase, en el que queremos que las personas reflexionen en torno a su experiencia para ver su necesidad de aprender acerca de un tema. Se puede utilizar también en el tercer momento de la clase para crear imágenes de cómo se quiere poner en práctica lo aprendido.



Herramienta 3

Dibujos e ilustraciones usando diversas técnicas

Técnica 1: Esgrafiado

Esta es una técnica en que se colorea un fondo (preferiblemente de cartón paja o cartulina gruesa) con crayolas de colores, luego se cubre completamente



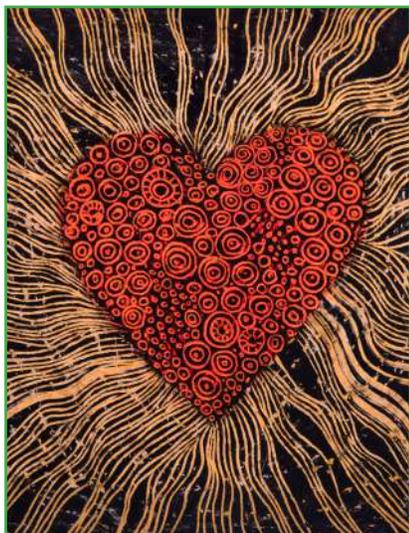
con betún o crayola negra, y luego se usa un punzón para raspar el betún y hacer un dibujo en el que resaltan los colores del fondo. Para lograr un embetunado correcto, es necesario tener una superficie dura que sea compatible con la crayola y el betún o pintura negra, por ejemplo, el cartón paja o la cartulina A2. Los pasos son sencillos:

1. Colorea franjas o figuras geométricas de diferentes colores de 2 cm o más de ancho en toda la superficie en la que se hará la ilustración.
2. Cubre toda la superficie (encima de los colores) con betún negro.
3. Con un punzón raspa el betún para lograr el dibujo.

En el siguiente video de Youtube se puede ver una demostración de la técnica del esgrafiado: https://www.youtube.com/watch?v=o_YCoG5L80Q (Título: Colibrí esgrafiado). Una búsqueda en Youtube de la palabra "esgrafiado" arrojará en los resultados muchos otros videos que demuestran esta técnica.

El fondo también puede ser en blanco y negro, y el betún puede ser de otro color. La técnica requiere que se tenga una idea clara de lo que se quiere lograr, pues no hay mucha oportunidad de corregir. Los errores se pueden evitar si se hace un boceto antes de iniciar la esgrafía.

A continuación hay algunos ejemplos de esgrafiado:



Técnica 2: Cuadros con plastilina

Para lograr esta técnica se necesita una buena plastilina (la cual puede ser casera) que se deje manejar. Además, una superficie firme (como cartón paja) que no se doble con el peso de la plastilina, y para sellar el trabajo se

puede usar pegante líquido o engrudo. Se dibuja un boceto con lápiz sobre el cartón paja, puede ser sencillo (la complejidad del dibujo depende del dibujante y su habilidad tanto con el dibujo como con la plastilina), se amasa la plastilina, usando o mezclando los colores necesarios. Para rellenar el dibujo se pueden usar diferentes técnicas: bolitas, estirar la plastilina sobre el cartón e ir mezclando colores, enrollar en tiras largas, esparcir y darle textura con la punta de una cuchara, cuchillo o cualquier otro artefacto plano y redondo, esparcir una buena cantidad de plastilina y luego darle textura y relieve con un punzón, lápiz, o varios palillos al tiempo. Se pueden agregar figuras sobre el fondo. Los siguientes son ejemplos de las diferentes variaciones de la técnica:



Técnica 3: Estampado con materiales reciclados y naturales

La técnica tradicional de la pintura con pincel puede ser un poco intimidante para algunos adultos por la capacidad que (consideran) que se requiere para hacer bien el trabajo. Al pintar con materiales de reciclaje como tapas o bolsas plásticas arrugadas, o materiales naturales como hojas, flores o cáscaras, se requiere menos precisión, entonces permite más libertad y creatividad a los participantes.

Para esta técnica, los diferentes materiales se usan como sellos, cubriéndolos con pintura, y luego estampando sobre un papel para crear diferentes formas. Para cubrir los materiales con pintura, se recomienda echar una capa (muy) delgada de pintura en un plato desechable y untar los materiales presionándolos suavemente en la pintura. Si se echa demasiada pintura en el plato, los "sellos" quedarán demasiado recubiertos y no se identificarán los detalles al estampar sobre el papel. Es recomendable que el maestro ensaye primero con varios materiales para poder ayudarles a los participantes en esta técnica.



Es importante que tú como maestro proveas una buena variedad de materiales que se puedan utilizar para este ejercicio, y que animes a los participantes a hacer uso de ellos. Será importante también tener disponible lo necesario para que los participantes se puedan lavar las manos después de hacer su trabajo, y los implementos para limpiar rápidamente la pintura en caso de accidentes.



Todas las técnicas de dibujos e ilustraciones se pueden utilizar para elaborar recordatorios de los compromisos adquiridos en el cuarto momento de la clase. También se pueden usar para representar experiencias en el primer momento, o para ilustrar los temas aprendidos durante el segundo momento de la clase. Asegúrate de proveer suficiente tiempo para estos trabajos, pues pueden ser un poco demorados.

Herramienta 4

Lectura de imágenes

Esta herramienta consiste en utilizar ilustraciones que representan una historia, e invitar a los participantes a contar esa historia tomando en cuenta los detalles que están en las ilustraciones. Las imágenes o ilustraciones se deben preparar antes de la clase. Las puede dibujar el maestro, recortarlas de revistas o imprimirlas. Es importante procurar que las imágenes coincidan entre sí, es decir, que sean los mismos personajes. Esta puede ser una dificultad al usar imágenes de revistas, pues es difícil encontrar una secuencia de fotos de las mismas personas en diferentes situaciones. La actividad será más eficaz si las ilustraciones reflejan realidades con las que los participantes se puedan identificar.

Las ilustraciones deben ser suficientemente claras para que los participantes puedan leer la historia desde su imaginación. El maestro puede iniciar la historia y pedirles a los participantes que la completen. Puede ser de ayuda preguntarles acerca de los detalles que se han incluido en las imágenes, lo que está pasando, los nombres de los personajes (que ellos pueden inventar). Esto permitirá que la historia se cree con más facilidad.

Esta es una actividad que se puede utilizar en el primer momento de la clase para ayudarles a los participantes a reflexionar en torno a una problemática particular. Por ejemplo, en una clase sobre las dificultades que pueden tener los padres en la crianza de los hijos adolescentes, se podrían utilizar las siguientes imágenes tomadas del internet:



Al presentar cada imagen, se invita a los participantes a decir qué observan en la imagen particular y qué creen que está pasando en la historia, es decir, cómo conectan las imágenes entre sí. Los participantes podrían hablar de conflictos que han tenido con sus hijos y cómo les ha afectado a ellos como familia.

Si deseas dibujar tus propias imágenes, hay muchos videos y tutoriales disponibles en internet que puedes usar para mejorar tus habilidades en esta área. Una buena opción es el siguiente canal de Youtube (de Rick Ruiz-Dana), donde hay muchos videos de cómo dibujar figuras de caricatura de manera sencilla: https://www.youtube.com/channel/UCf38fMw-sDKCbj_H53Vqmqa

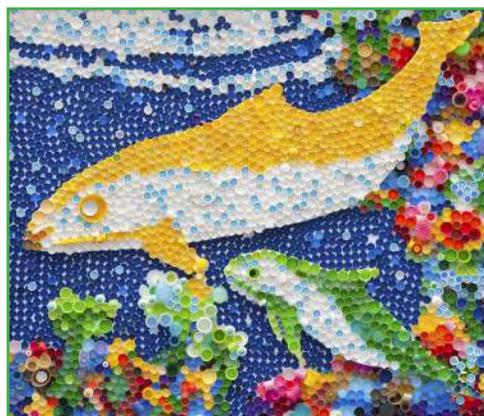


Herramienta 5

Los murales

La característica de los murales es que se pintan directamente sobre la pared, y por lo general, debido a su perdurabilidad, son representaciones de temas muy significativos para la comunidad. En la historia, los murales más famosos son los que se componen de elementos característicos de la cultura o representan situaciones específicas de la historia.

Actualmente los murales se elaboran con técnicas que van más allá de la pintura, se pueden elaborar con materiales de reciclaje, tales como tapas de envases y frascos, como en el siguiente caso:



La creación de un mural es una actividad que requiere de tiempo y planeación, puesto que el resultado será bastante permanente. Si no se quiere un resultado tan permanente, se puede obtener un resultado similar cubriendo una pared con cartulina o papel grueso, y pintando sobre él.

Es importante tener una idea clara del mural que se quiere hacer. Debe ser algo que ilustre o recuerde un tema significativo para el grupo o que tenga relación con los temas tratados en clase y sea significativo para la comunidad.

Para elaborar el mural se debe:

1. Buscar una pared adecuada (según el número de personas que van a participar), y, en caso de que sea necesario, tramitar los permisos para pintar en ella.
2. Pintar la pared de blanco si es necesario. Esto permitirá que los colores resalten más.

3. Hacer un bosquejo inicial del mural. En consulta con todos los participantes de la clase, se decide qué figuras se quieren incluir y por qué. El primer boceto se hace en hojas de papel.

4. El boceto se plasma en la pared, puede ser con pincel delgado y pintura negra.

5. Se pinta el mural.

A continuación hay algunas ilustraciones de murales:





Retroalimentación

Con el fin de seguir mejorando este material, nos gustaría mucho poder tener su retroalimentación. Por favor sigue las siguientes instrucciones para responder un cuestionario breve sobre la lección que acabas de desarrollar. Agradecemos mucho tu colaboración con esto.

Si tienes un celular inteligente (*smartphone*)

1. Descarga la aplicación *Rayo del escáner QR* o *Lector códigos QR* a tu celular inteligente.
2. Usando la aplicación, escanea el siguiente código:

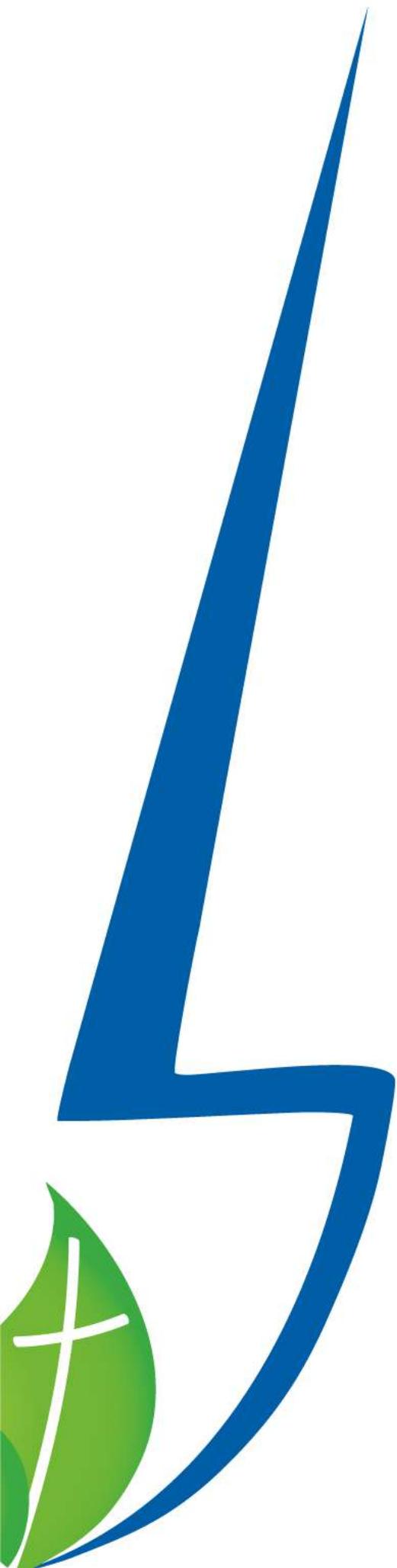


3. Responde a las preguntas del cuestionario.

Si no tienes un celular inteligente (*smartphone*)

1. Ingresa a la página <http://www.feydesplazamiento.org/materiales/ensenanza-aprendizaje> y selecciona la sección de “Retroalimentación”
2. Baja a la sección del currículo *Las artes: una herramienta eficaz para la enseñanza de adultos en situación de desplazamiento*, identifica la lección que acabas de concluir y selecciona el enlace indicado.
3. Responde las preguntas del cuestionario.

Si tienes alguna dificultad para responder a este cuestionario, por favor contacta a la administradora del proyecto de *Fe y Desplazamiento* en el correo electrónico admin.tyd@unisbc.edu.co, o al número 300 533 81 15 (celular y WhatsApp).



Lo oral: **cuentos y palabras**

Lección 2



Lección 2

Lo oral: cuentos y palabras

Objetivos

Después de estudiar esta lección, el profesional estará en capacidad de:

- Comprender, al punto de explicar con sus propias palabras, la utilidad de las artes orales para la enseñanza de adultos en situación de desplazamiento.
- Valorar las artes orales como una herramienta eficaz para la enseñanza de adultos en situación de desplazamiento.
- Hacer uso de las herramientas del banco de ideas para alcanzar los objetivos de enseñanza en clases con adultos en situación de desplazamiento.

Ejercicio inicial

A continuación aparece el inicio de una historia. Por favor complétala según te parezca.

Felipe se acercó al negocio donde le habían dicho que estaban buscando contratar a alguien para que ayudara a atender a la gente. Aunque una vecina que conocía al dueño del negocio le había contado acerca de la oportunidad hacía varios días y lo había animado a presentarse, solo hasta hoy se había decidido a venir. Felipe nunca había trabajado en un negocio similar, y no sabía si tenía las capacidades para hacerlo. Sabía que le iban a preguntar muchas cosas acerca de su vida, y no sabía qué iba a responder. Justo afuera del negocio se detuvo: ¿será que sí valía la pena seguir adelante e intentar conseguir el puesto?

¿Qué hace Felipe? Si entra al negocio a buscar el puesto, ¿cómo le va? Si se devuelve, ¿qué piensa? Complete la historia.

Preguntas de reflexión:

- ¿Cómo decidiste cuál era el final de la historia?
- ¿Por qué escogiste ese final? ¿Qué experiencias o información influyeron para que seleccionaras ese final?



Las historias en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los adultos

En el contexto colombiano la tradición oral tiene una historia preciosa. Los tiempos en familia van acompañados por las historias –unas más fantásticas que otras– y por el recuento de las actividades diarias. “No te imaginas lo que me pasó...” “¿Cómo te fue hoy?” y otras frases son la invitación a escuchar, con lujo de detalles, la vivencia del otro.

En la investigación del equipo de pedagogía se realizaron varios grupos focales en los cuales brilló la tradición oral. Los participantes recordaron experiencias de su niñez con duendes, el pollo maligno y otras leyendas, como también las costumbres y tradiciones de su gente. El recuento a los otros miembros del grupo permitió revivir la emoción de su niñez y juventud.

La tradición oral incluye muchas manifestaciones diferentes que pueden aprovecharse en la enseñanza: los refranes, las comparaciones, la narración y construcción de historias, todos pueden servir para generar aprendizaje. En la enseñanza de la Biblia, vale la pena recordar que por mucho tiempo se enseñó de manera oral pues la mayoría de las personas en la iglesia no sabía leer.

Las historias también son una forma suave de presentar realidades con las cuales el alumno se puede identificar, pero con cierta distancia: no es su historia, pero se identifica con aspectos esenciales de ella. Esto permite una reflexión que combina lo subjetivo con lo objetivo, aunando el conocimiento entrañable que se ha adquirido por la experiencia con el conocimiento más objetivo. Así, la persona puede pensar mejor su situación cuando adquiere la distancia que le provee la reflexión sobre la historia de otro.

Por último, vale la pena resaltar que las historias pueden ser catalizadoras de cambio. Al escuchar cómo otros manejaron situaciones de dificultad, la persona puede imaginar vías para manejar sus propias luchas y los retos de su vida. Las historias pueden ser una inspiración para otros.

Pregunta de reflexión

- ¿Alguna vez has escuchado una historia que te ha ayudado a comprender mejor una realidad o que te ha motivado a hacer cambios en tu vida? ¿Qué recuerdas de esa historia y por qué te impactó?





Actividad de aplicación

Imagínate que te han pedido que para el próximo domingo les enseñes a un grupo de adultos, que han vivido el desplazamiento, acerca de la importancia de estar en comunidad con otros cristianos.

1. Uno de los objetivos es que los adultos reflexionen acerca de lo que les gusta y lo que les disgusta de estar en comunión con otros. Busca en el banco de ideas al final de esta lección una herramienta que podría utilizar para alcanzar este objetivo.

2. Otro objetivo es que los adultos planeen formas de fortalecer su tiempo en comunidad con otros cristianos. Busca en el banco de ideas al final de esta lección una herramienta que podrías utilizar para alcanzar este objetivo.

Toma unos momentos para leer bien las instrucciones de las ideas y elegir las que te parezcan mejores para alcanzar tus objetivos.

Herramienta 1:

Herramienta 2:

Aunque hay muchas formas de utilizar los cuentos y las palabras para alcanzar estos objetivos, una posibilidad para trabajar el primer objetivo sería el uso de buenas preguntas. En lugar de preguntar simplemente ¿qué les



gusta o disgusta de estar en comunidad?, se les podría preguntar ¿cómo creen ustedes que sería una comunidad perfecta? O ¿En qué momentos de su vida sienten que más quieren estar con otras personas? ¿En qué momentos quieren estar completamente solos? ¿Por qué? Estas preguntas pueden llevar a una buena discusión entre los participantes que les permite identificar lo que les gusta y les disgusta de estar en comunidad.

Con la segunda actividad, se podría contar una historia en secuencia, donde se crea un personaje (Juan o Marta) que quiere sacar tiempo para estar con otros cristianos, pero tiene muchos obstáculos. Los participantes puede tomar turnos para añadirle a la historia tanto los obstáculos que experimentan (por ejemplo, tienen que trabajar a la hora del estudio bíblico) como las soluciones que implementan (participan en un ministerio, como el de ujieres, que les permite reunirse con otros miembros del ministerio y así tener comunión con ellos).

Compromiso

Piensa en una clase que estás preparando para un grupo de adultos al cual les vayas a enseñar pronto. Piensa cómo puedes usar alguna(s) de las ideas al final de esta lección para enriquecer tu clase y alcanzar los objetivos trazados



Herramientas de artes orales: banco de ideas



Herramienta 1

La narración de historias

El contar historias es una técnica que suele utilizarse mucho en la enseñanza de niños, pero que, bien aprovechada, es muy efectiva con adultos también. La clave está en presentar los detalles que llaman la atención de los adultos y hablarles como pares, es decir, contar la historia como si se las estuviera contando un amigo o familiar de ellos mismos: una persona real y no un personaje imaginario.

Una historia bien contada:

- Transmite la emoción de los hechos que se vivieron. Si la historia es sobre algo aterrador, el oyente debe sentir ese miedo. Si es sobre algo alegre, el oyente debe alegrarse con el narrador.
- No solo cuenta los hechos sino el impacto que tuvieron en quienes los vivieron. ¿Qué pensaron los personajes cuando sucedieron los hechos? ¿Qué preguntas vinieron a sus mentes? ¿Hubo cosas de las que se arrepintieron?
- Incluye al oyente en el relato. Frases como “ustedes se preguntarán por qué dije eso...” o “Yo sé que ustedes estarían tranquilos, ¡pero yo estaba aterrorizada!” invitan al oyente a pensar en sus propias reacciones frente a la historia.

Para preparar bien la historia:

- Estúdiala muy bien y aclara la secuencia de los eventos esenciales: qué pasó, en qué orden pasó, y qué necesita saber el oyente para entender lo que pasó. No se deben incluir detalles adicionales que puedan ser distractores.
- Usa tu imaginación para pensar en las emociones que sentiría alguien que experimenta esos eventos, lo que se le pasaría por su mente en esos momentos. Enriquece la base de la historia con esas reflexiones.
- Organiza la historia en cuatro fases esenciales:
 - Un comienzo que presenta a los personajes y los ubica en un momento temporal y espacial.



- Una trama en la que se empiezan a narrar los eventos que vivieron los personajes. Estos deben ser llamativos y generar expectativa en los oyentes por saber qué fue lo que pasó.
 - Un momento climático en el que ocurre lo más dramático y emocionante de la historia.
 - Una conclusión que cierre la narración, atando todos los cabos sueltos.
- Una vez tengas claras las fases de la historia, memorízala. Así podrás contar mucho mejor la historia y conectará mejor con los oyentes.



- Al contar la historia, usa tus gestos, tu tono de voz, los movimientos de tu cuerpo y aún otras ayudas visuales (disfraces, ilustraciones) que ayuden a los oyentes a vivir la historia en toda su emoción.
- Narra la historia como una anécdota que vivió una persona real. Simplifica los nombres y lugares, y dales a los personajes características propias de la cultura, tales como el acento y las expresiones comunes.

Las historias se pueden usar en el primer momento de la clase, para llevar a los alumnos a reflexionar en semejanzas entre su experiencia y la de los personajes de la historia. En el segundo momento de la clase, las historias que se narran deben presentar el tema que se está estudiando, por ejemplo, la historia bíblica. Las historias se pueden usar también en el tercer momento de la clase, para presentar posibilidades de aplicación sobre las cuales pueden reflexionar los miembros de la clase.

Variaciones:

- Invita a los alumnos a contar sus propias historias de vida o experiencias que han tenido con respecto a algún tema particular. Esto conectaría con el primer momento de la clase, la experiencia inicial que despierta el interés por el tema.
- Cuenta la historia desde el punto de vista de un personaje diferente al principal o al narrador externo. Puede ser el punto de vista del cónyuge, de un amigo cercano, o de algún animal u objeto que figure en la historia.



Herramienta 2

Construcción de historias en secuencia

Esta estrategia de enseñanza tiene como finalidad que los participantes puedan imaginar juntos posibilidades reales relacionadas con ciertos temas, sin tener que hacerse vulnerables. La estrategia puede usarse para explorar la experiencia de los alumnos (en el primer momento de la clase) o para el ensayo de la aplicación (en el tercer momento de la clase) de alguna enseñanza que hayan recibido.

Para el desarrollo de esta actividad:

- Crea un personaje (o dos personajes: hombre y mujer) que tengan características en común con los participantes del grupo. Ponles nombre, o invita al grupo a que decidan juntos qué nombre ponerles.
- Plantea una situación inicial (breve) para el personaje que describa características esenciales de su entorno, trabajo o familia. Esta situación debe tener elementos en común con los miembros del grupo y debe estar relacionada con el tema de la clase. Por ejemplo: *“Jerson era un hombre de 45 años que llevaba meses buscando trabajo. Mientras tanto, vivía de recoger y vender material de reciclaje. Algunas veces, cuando no encontraba mucho material, y escaseaba el dinero, sentía que tenía que sacar dinero o cosas para vender de los bolsos de la gente que iba en el bus”*.
- Si la actividad es para aplicar un principio aprendido, incluye en la situación inicial el deseo del personaje de aplicar ese principio. Por ejemplo, a la situación anterior se le podría agregar: *“Jerson lleva algún tiempo aprendiendo que está mal robarle a la gente, pero no sabe qué más hacer cuando no hay dinero y necesita darle de comer a los hijos”*.
- Explícale al grupo que juntos van a construir la historia de este personaje.
 - Tú como maestro comenzarás la historia, y luego cada persona agregará algo nuevo en uno o dos minutos.
 - Se pueden agregar nuevos personajes, pero sin dejar de lado el personaje principal que se les ha presentado.



- Los participantes iniciales deben dejar elementos pendientes en la historia para que otros la continúen. Los últimos participantes deben tratar de darle una conclusión a la historia.
- **Nota:** La historia se puede construir entre todos los miembros del grupo, o, en caso de que el grupo sea demasiado grande, se puede subdividir en grupos más pequeños que crean sus propias historias.
- Puede ser útil tener un cronómetro o un reloj de arena que le permita a las personas ver el paso del tiempo.



Variaciones opcionales:

- Un elemento adicional que se puede incluir en la construcción de la historia es agregar sonidos o movimientos simples a la narración. Por ejemplo: cada vez que se mencione el nombre del personaje principal, todos deben silbar o saludar con la mano. O cada vez que se mencione una emoción del personaje, todos deben hacer que lloran. Si se agrega este elemento adicional, es bueno que el maestro practique la introducción a la historia con elementos que permitan ensayar los movimientos o sonidos.
- Al finalizar la narración se pueden usar preguntas de reflexión relacionadas con el tema según la ubicación del ejercicio dentro de la clase. Un ejemplo de preguntas puede ser: ¿Cuál parte de la historia te gustó más o cuál te gustó menos? ¿por qué? ¿Con qué personaje de la historia te identificaste?
- La narración se puede crear también como una fábula en la cual los personajes son animales u objetos a los que se les asigna una personalidad. Por ejemplo, los perros tradicionalmente son personajes fieles y leales, poco astutos; los zorros son astutos y traicioneros; los osos son perezosos y un poco tontos; los zapatos serían trabajadores y aguantadores; un collar sería vanidoso y presumido. La dinámica de crear la situación inicial y construir la historia sería la misma, pero los personajes serían diferentes.



Herramienta 3

Los refranes

Los refranes son dichos cortos y concisos que encapsulan algún elemento propio de la sabiduría popular. Tienen la ventaja de ser fáciles de recordar por su brevedad, y de promover la reflexión cada vez que se recuerde.

En la enseñanza, los refranes se pueden usar de varias maneras: en el primer momento de la clase, se pueden usar para reflexionar sobre los conocimientos que los participantes ya tienen. En el segundo momento de la clase, pueden ser una estrategia para crear resúmenes breves de la enseñanza que se ha adquirido, o para evaluar lo que enseña la sabiduría popular a la luz de algún principio nuevo que estén estudiando en la clase. Los refranes creados por los alumnos pueden usarse en los momentos de ensayo de aplicación y compromiso para motivar a los estudiantes a vivir de acuerdo con lo que han aprendido.

Para la reflexión sobre refranes ya existentes:

- Antes de la clase identifica tres o cuatro refranes que sean más bien conocidos para los participantes del grupo, y que tengan que ver con el tema que se va a trabajar.
- Evalúa los refranes para ver si están de acuerdo con los principios que vas a enseñar o no. Así podrás dirigir la discusión de los alumnos en torno a ellos.
- Hay varias opciones para presentarles los refranes a los participantes de la clase:
 - Puedes escribirlos en papeles, echarlos en una bolsa y pedirles que cada participante saque uno. Luego, ellos pueden leerlo (o alguien más lo puede leer por ellos) y explicar qué significa.
 - Puedes pedirles que completen el refrán: tú les dices la primera parte del refrán y los participantes dicen el resto. Luego, pueden dialogar juntos en torno a lo que significa ese refrán.
 - Pueden jugar a adivinar el refrán: una persona lee el refrán en silencio y luego lo representa mediante acciones o dibujos para que el resto de los participantes adivinen cuál es. Luego, pueden hablar acerca de su significado.



- Luego de compartir los refranes que preparaste, puedes preguntarles a los participantes qué otros refranes conocen ellos sobre el tema.
- Al usar refranes, ten siempre en mente los principios que quieres enseñar en la clase. Eso te permitirá hacerles preguntas a los participantes acerca de los refranes, llevándolos a evaluar qué tan cierto es un refrán, qué excepciones podrían existir para lo que dice el refrán, o cómo contradice el refrán lo que enseña la Biblia o la ciencia. Por ejemplo, hay un refrán que dice *“Al buen entendedor, pocas palabras”*. Este refrán puede ser cierto en muchos casos, pero también es posible que haya un “entendedor” que cree que comprendió con pocas palabras lo que le estaban diciendo, pero en realidad entendió mal. Hay excepciones para el refrán. Otro refrán dice *“Caballo malo se vende lejos”*, insinuando que “lejos” no saben que el caballo es malo y será más fácil que lo compren. Este refrán contradice lo que la Biblia enseña acerca de no engañar a otros.

Para generar refranes con los participantes:

- Comiencen por resumir en pocas palabras la enseñanza o el principio estudiado.
- Piensen en ejemplos de la naturaleza (animales, plantas, minerales) o de la cotidianidad en donde se ve reflejado el principio estudiado o lo contrario al principio estudiado. Por ejemplo, animales que sean trabajadores, trabajos que requieren madrugar, personas que son perezosas, plantas que por más que se les puede siguen retoñando.
- Usando los ejemplos y los contrastes creen frases que expresen el principio estudiado. Por ejemplo, si se notó que el panadero tiene que levantarse muy temprano a trabajar para tener qué vender, el principio de esforzarse en el trabajo podría expresarse como “panadero que madruga siempre tiene para vender” o “al panadero madrugador nunca le faltan clientes”.
- Es importante que el refrán sea corto y fácil de recordar.

Variaciones opcionales:

- El refrán se puede crear entre todos los participantes de la clase, o se le puede pedir a cada participante que invente su propio refrán.



- Los refranes se pueden crear con rima para que sean aún más fáciles de recordar.
- En lugar de crear refranes completamente nuevos, pueden modificar refranes existentes. Esto puede ser particularmente útil cuando el refrán existente contradice la enseñanza. Se puede cambiar para que su principio ahora esté de acuerdo con lo que se ha enseñado.

Herramienta 4

El arte de hacer preguntas

Una de las actividades más participativas en una clase es el diálogo orientado por buenas preguntas. En la enseñanza de adultos es importante recordar que los participantes de la clase ya tienen mucho conocimiento sobre la realidad de la vida y ya se han formado ciertas ideas acerca de cómo funciona el mundo. La clase debe invitarlos a reflexionar en esas experiencias, a compartir sus ideas y evaluarlas a la luz del nuevo conocimiento. Las preguntas se pueden usar en los cuatro momentos de la clase, pues se ajustan a muchos propósitos diferentes.

Aunque usamos mucho las preguntas en medio de la cotidianidad, hay algo de arte y habilidad en hacer buenas preguntas que lleven a un diálogo que produzca verdadero aprendizaje.

Algunas características de las preguntas que llevan a un buen diálogo:

- Son preguntas abiertas y no cerradas. Es decir, son preguntas que no se pueden responder sencillamente con un “sí” o un “no”.
- Las buenas preguntas incluyen suficiente información para que el participante pueda entender exactamente qué se está preguntando, y no contienen detalles adicionales que puedan causar confusión o distracción.
- Son amables e invitan a la persona a compartir su respuesta. No incomodan a las personas ni las exponen al juicio de los demás.
- Algunas preguntas tienen una respuesta claramente correcta. Estas preguntas usualmente no generan

diálogo, sino que se usan para que los participantes recuerden algo que se dijo o que vieron en otro momento.

- Algunas preguntas son de opinión o preferencia personal y no tienen respuestas correctas o incorrectas. Estas son preguntas que fácilmente generan diálogo, pues las personas se sienten más cómodas respondiéndolas siempre y cuando haya un ambiente de respeto los unos por los otros. Por ejemplo, “¿Qué fue lo que más les gustó de esta historia?” o “Si estuvieras en una situación como la de los personajes, ¿cómo crees que reaccionarías?”
- Hay preguntas que invitan a los participantes no solo a compartir sus experiencias actuales sino a reflexionar sobre las posibilidades de su vida. Estas preguntas comienzan con expresiones como “¿Qué crees que pasaría si...?”



Para tener buenos tiempos de diálogo en clase es importante:

- Moderar bien el tiempo de respuestas, permitiendo que varias personas respondan y evitando que una o dos se adueñen del diálogo. Para esto, se pueden usar frases como “vamos a pedirle a _____ (una persona que todavía no ha hablado) que nos diga él o ella qué piensa”.
- Puede ser útil pedirles a los participantes que piensen en su respuesta durante uno o dos minutos, sin hablar. Esto permitirá que aquellos alumnos que necesitan un poco más de tiempo para aclarar sus ideas también puedan participar.
- En algunos casos, puedes pedirles a todos los participantes que compartan sus respuestas brevemente, uno por uno, dando la vuelta por el círculo de los participantes. Esto motivará la participación de todo el grupo.
- En otros casos, los participantes pueden responder las preguntas en parejas o grupos de tres. Esto permite que todos participen con más tranquilidad y ayuda también para un buen manejo del tiempo.
- Enfatiza siempre con el grupo la importancia del respeto por lo que otros comparten. La clase debe ser



un espacio para compartir con apertura, sin temor a la reacción de otros.

- Afirma siempre a los que responden a las preguntas.

Variación:

- Es bueno invitar a los participantes a hacer preguntas también. En algunas ocasiones una actividad de la clase puede ser que todos los participantes hagan una pregunta sobre el tema. En algunos casos, las preguntas se podrán responder allí mismo. En otros casos, puedes indicar en qué momento se responderán, por ejemplo, en una clase posterior.

Retroalimentación

Con el fin de seguir mejorando este material, nos gustaría mucho poder tener su retroalimentación. Por favor sigue las siguientes instrucciones para responder un cuestionario breve sobre la lección que acabas de desarrollar. Agradecemos mucho tu colaboración con esto.

Si tienes un celular inteligente (*smartphone*)

1. Descarga la aplicación *Rayo del escáner QR* o *Lector códigos QR* a tu celular inteligente.
2. Usando la aplicación, escanea el siguiente código:



3. Responde a las preguntas del cuestionario.

Si no tienes un celular inteligente (*smartphone*)

1. Ingresa a la página <http://www.feydesplazamiento.org/materiales/ensenanza-aprendizaje> y selecciona la sección de “Retroalimentación”
2. Baja a la sección del currículo *Las artes: una herramienta eficaz para la enseñanza de adultos en situación de desplazamiento*, identifica la lección que acabas de concluir y selecciona el enlace indicado.
3. Responde las preguntas del cuestionario.

Si tienes alguna dificultad para responder a este cuestionario, por favor contacta a la administradora del proyecto de *Fe y Desplazamiento* en el correo electrónico admin.tyd@unisbc.edu.co, o al número 300 533 8115 (celular y WhatsApp).



Lo dramático

Lección 3



Lección 3 **Lo dramático**

Objetivos

Después de estudiar esta lección, el profesional estará en capacidad de:

- Comprender, al punto de explicar con sus propias palabras, la utilidad de las artes dramáticas para la enseñanza de adultos en situación de desplazamiento.
- Valorar las artes dramáticas como una herramienta eficaz para la enseñanza de adultos en situación de desplazamiento.
- Hacer uso de las herramientas del banco de ideas para alcanzar los objetivos de enseñanza en clases con adultos en situación de desplazamiento.

Experiencia inicial

Para hacer este ejercicio, ubícate frente a un espejo (si es de cuerpo entero, mejor). Ahora, interpreta con tu rostro y tu cuerpo las siguientes situaciones:

- Una persona muy enojada porque cometieron una injusticia con él o ella.
- Una persona desanimada, cansada de esforzarse por alcanzar algo que no logra.
- Una persona feliz, que acaba de recibir una excelente noticia.



Luego de hacer el ejercicio, reflexiona:

- ¿En qué tuviste que pensar para poder representar cada situación?
- ¿Se afectaron tus emociones al reflejar las diferentes situaciones? Es decir, ¿tuvo algún impacto emocional en ti el representar con tu rostro y cuerpo las diferentes situaciones?



Lo dramático en el proceso de enseñanza-aprendizaje con adultos

Los dramas involucran todo el cuerpo en el aprendizaje, de modo que se procesa la información y la experiencia no solo con la mente o las palabras, sino con todo el ser. Cuando dramatizamos una historia bíblica, por ejemplo, tenemos que pensar en todas las implicaciones emocionales y físicas de los personajes. Así, reflexionamos más a fondo acerca de los eventos que se nos están

comunicando. Estas reflexiones son posibles tanto cuando vemos los dramas bien hechos como cuando dramatizamos algo nosotros mismos.

Los dramas permiten exteriorizar emociones y vivencias que pueden ser difíciles de expresar con palabras. A veces las palabras se quedan cortas para indicar la profundidad de una emoción, y en estos momentos el tono de la voz, las expresiones faciales, los gestos y los movimientos nos ayudan a comunicar la experiencia de una manera más completa.

En el arte teatral, los personajes se construyen desde dos dimensiones básicas: las características que le da el autor de la obra y el carácter que el actor le da al representarlo. Así, al actuar en un drama, podemos entrar en una realidad ajena a la propia e imaginarnos cómo nos comportaríamos en ella, creando un personaje que parte de nuestro ingenio. Al igual que con las historias, los dramas nos permiten experimentar vivencias cercanas a nuestra realidad, sin que sean nuestra realidad, de modo que podemos combinar la subjetividad de lo que es nuestra experiencia con la objetividad de que sea una experiencia ajena, lo cual nos permite tener una visión más acertada de la realidad.



Actividades de aplicación

1. Imagínate que tú vas a enseñar acerca de la crucifixión de Jesús a un grupo de adultos. Tú quieres que ellos experimenten todas las emociones que rodearon los eventos de Lucas 23:1-49. En el banco de ideas hay varias ideas de cómo dramatizar una historia como esta. Mira las ideas que hay allí y selecciona una o dos que podrías utilizar para enseñar tu clase. ¿Cómo implementarías estos dramas?

2. Les vas a enseñar una clase a un grupo de adultos que ha vivido el desplazamiento forzado, acerca del manejo de conflictos. Como parte de la clase, quieres que ellos ensayen formas en las que podrían implementar lo que han aprendido en clase. Oriéntate con las instrucciones para los “dramas de roles” que aparecen en el banco de ideas y elabora un pequeño drama de roles que podrías usar con tus alumnos para que ellos ensayen sus nuevos conocimientos y destrezas.

Planea bien cómo harías las dos actividades antes de continuar con la lección.



Herramienta 1:

Herramienta 2 (Drama de roles):

Hay muchas formas de aplicar las actividades del banco de ideas para desarrollar estas actividades. En el primer caso, se les podrían asignar a los miembros de la clase diferentes roles: uno que haga de Jesús, algunos que sean soldados, otros que sean líderes religiosos, uno que sea Poncio Pilato, y otros que sean la multitud. Cada uno puede dramatizar el papel que le corresponda. Luego, se podrían cambiar los papeles para que los participantes tengan la oportunidad de experimentar diferentes puntos de vista de la misma situación.

En el caso del drama de roles, podrías plantear una situación en la que una persona le hace un reclamo a otra. Les pondrías nombres a los personajes, por ejemplo, Marta y Liliana, y describirías la situación que da pie para el drama. Supongamos que Marta está muy enojada con Liliana, porque se enteró que Liliana ha estado diciéndole a algunas personas de la iglesia que ella (Marta) no trata bien a sus hijos y que los castiga muy fuerte. Marta se encuentra con Liliana y quiere hacerle el reclamo, pero de una manera apropiada (como se aprendió en la clase). Así, los miembros de la clase, en parejas, podrán representar a Marta y a Liliana, y deberán dramatizar cómo creen ellos que se dio la conversación. Marta siempre deberá tratar de poner en práctica lo aprendido en la clase acerca del manejo de conflictos. Liliana no estuvo en la clase, entonces se comporta como cualquier mujer a la que le están haciendo un reclamo.



Compromiso

Piensa en una clase que estés preparando para un grupo de adultos al cual les vayas a enseñar pronto. Piensa cómo puedes usar alguna(s) de las ideas al final de esta lección para enriquecer tu clase y alcanzar los objetivos trazados.



Herramientas de artes dramáticas: banco de ideas



Herramienta 1

Los dramas de roles

Los dramas de roles son dramas improvisados (sin un guion preestablecido) en los cuales los personajes asumen diferentes papeles (roles) en una situación previamente preparada por el maestro. El maestro funciona como director, y tiene la responsabilidad de planear y describir la situación que se va a trabajar y los personajes que intervienen en ella de una manera lo suficientemente específica para que los participantes puedan comprender con facilidad cuáles son sus papeles y representarlos adecuadamente. Una vez iniciado el drama, el maestro no interviene hasta que los actores terminen.

Un ejemplo de un drama de roles sería el siguiente:

Tema de la clase: La resolución de conflictos en el matrimonio.

Situación: Marta y Edilberto llevan 5 meses de casados. Desde hace algunos días, ha ido creciendo la tensión dentro del hogar. Aunque ambos trabajan, Edilberto cree que es responsabilidad de Marta mantener la casa aseada y la ropa lavada y planchada. Cada vez que llega del trabajo y las cosas no están limpias y en su lugar, se molesta un poco más. Marta, por su lado, cree que Edilberto es un machista infantil que quiere que ella sea como su mamá, y se niega a aceptar tal responsabilidad. Esta mañana, Edilberto acaba de bañarse y está buscando ropa para ponerse para ir a trabajar y no encuentra ni una sola camisa limpia. Vamos a representar la discusión que tiene lugar entre Edilberto y Marta.

Roles: *Marta y Edilberto.*

En este caso, la expectativa sería que una mujer que represente a Marta y un hombre que represente a Edilberto interactúen como si realmente estuvieran viviendo esta situación. Es decir, "Marta" dirá lo que ella cree que diría una mujer casada en esta situación, y "Edilberto" le responderá como cree que es natural. **No se pondrán de acuerdo previamente acerca de lo que van a decir o hacer.** Ninguno de los dos sabrá qué va a pasar, y tendrá que representar su papel de manera improvisada, respondiendo a la situación y a lo que la otra persona



le diga. Nota que en la descripción no solamente se plantea el evento (no hay ropa limpia) sino que también se describen las actitudes de los personajes. Esto le provee dirección a los participantes acerca de cómo deben realizar sus roles.

Nota: si esta situación se fuera a usar en un curso de parejas, lo ideal sería que los representantes no fueran una pareja casada, pues la situación es demasiado real para muchas parejas, y podría causarles problemas relacionales.

En el drama, puedes invitar a los participantes a hacer su representación frente a todo el grupo, o puedes pedirles a todos los participantes que se organicen en parejas o grupos de tres y dramaticen entre sí las acciones de los personajes en la situación planteada. Si usas la segunda opción, puedes identificar una o dos personas (de dos grupos o parejas diferentes) que se sienten cómodas haciendo el drama, e invitarlos al frente a dramatizar la situación para todos. Es importante que sean de grupos o parejas diferentes para no perder la espontaneidad.

Los dramas de roles son muy útiles en el primer momento de la clase, pues les ayudan a los participantes a identificar problemáticas comunes de comportamiento o pensamiento. También son muy útiles en el ensayo de la aplicación, pues se les puede pedir a los personajes (o a uno de los personajes) que actúe en su papel aplicando lo que se ha aprendido en la clase. La situación que se plantea como ejemplo se podría utilizar al inicio de la clase sobre el manejo del conflicto en las parejas para ver cuáles son las actitudes y comportamientos comunes en las parejas. Luego, en el tercer momento de la clase, después de haber estudiado el tema del manejo del conflicto, se podría usar nuevamente la misma situación, pero esta vez se les pide a los personajes que en sus respuestas apliquen lo que han aprendido.



Herramienta 2 Los psicodramas

En los psicodramas se invita a los participantes a crear, en grupos pequeños, un drama sobre una situación cotidiana problemática en la cual los personajes manifiesten las emociones, reacciones y comportamientos que ellos consideran normales en esa situación. En el drama se evidencia, entonces, la visión de la realidad que tienen los participantes. Por esta razón, los temas que se trabajan en los psicodramas deben ser muy cercanos a la cotidianidad de los participantes.

El psicodrama permite más preparación en cuanto a la interacción entre los personajes que el drama de roles, pues se ponen de acuerdo de antemano cuáles serán las palabras, acciones, o actitudes claves del drama, sin necesidad de preparar un libreto completo. Así, el psicodrama es menos espontáneo que el drama de roles, pero se puede preparar y presentar durante la misma clase.

Por ejemplo, en una clase sobre el manejo de conflictos en el trabajo, se podría invitar a los participantes a crear pequeños dramas en los que representan situaciones de conflicto que ellos han vivido. Se les pide que traten de ser lo más realistas posibles en la representación que hagan. Se da un tiempo breve (unos diez minutos) para que preparen los dramas, y luego se les invita a presentarlos frente al resto del grupo.

Esta herramienta es útil en el primer momento de la clase, pues les permite a los participantes reflexionar en torno a las realidades de su cotidianidad y percibir su necesidad de aprendizaje. Se puede usar también en el tercer momento de la clase, pero se les pide a los participantes que al crear su drama incorporen la aplicación de lo que se ha aprendido en la clase.

Herramienta 3 **La dramatización**



La dramatización de eventos o historias es una forma excelente de reflexionar en torno a los detalles de una situación. Los actores tendrán que tomar decisiones acerca de cómo representar actitudes, comportamientos e interacciones con otros; el auditorio tendrá la oportunidad de ver, y no solo oír, todas las implicaciones del relato.

A diferencia de los dramas de roles y los psicodramas, las dramatizaciones requieren de más preparación. Debe haber algún tipo de guion o libreto preparado, aunque sea sencillo. Se debe ensayar de antemano el drama para asegurar la buena interacción de los actores y la apropiada representación de actitudes y emociones. El maestro debe funcionar como director de la obra, ayudándoles a los actores a crear bien sus personajes y retroalimentando lo que cada uno está haciendo.

La dramatización es muy útil para el estudio de las narraciones en la Biblia, durante el segundo momento



de la clase. La dramatización le permite tanto a los actores como a la audiencia revivir el relato bíblico como evento y apreciar lo que pudieron ser las actitudes, los comportamientos y las reacciones de los personajes en la historia bíblica. La dramatización se puede utilizar también en el primer y el tercer momento de la clase para ilustrar la experiencia de las personas, o para ilustrar la aplicación de lo que se ha aprendido en la clase.

Variaciones:

- En lugar de tener un grupo de actores y una audiencia, puedes involucrar a todos los miembros de la clase como participantes del drama, asignándoles algún papel sencillo que no requiera de ensayos previos.
- Puedes manejar la preparación del drama como parte de la clase, haciendo primero un “ensayo” del drama con algunos participantes, retroalimentando a los diferentes actores, y luego cambiando de actores para hacer la dramatización nuevamente. En esta variación será importante asegurarles a los participantes que no hay problema si se equivocan, o si hay que repetir alguna escena.
- Dramas musicales: Es la mezcla entre actuación y cantos, y algunas veces danza. Un ejemplo son las conocidas películas de Disney en las que encontramos los tres elementos. Los musicales requieren bastante preparación y ensayo antes de ser presentados. Será importante contar con la ayuda de buenos músicos y coreógrafos para hacer el montaje de la obra.

Herramienta 4

El monólogo

El monólogo es una puesta en escena individual con las características generales de las artes escénicas, con la particularidad de que hay un solo actor. Hay dos formas principales en las que se puede hacer:

En la primera, el actor hace las veces de narrador y de todos los personajes que el guion le indique representar, usando vestuario y accesorios para cambiar de personaje. Ya que el actor nunca sale de escena, el vestuario y accesorios se deben ubicar en el escenario en una caja, perchero, ganchos, maleta, o bolso, según sea apropiado para la temática de la obra. Además del uso de vestuario y accesorios, el actor debe cambiar el tono de voz para los personajes que intervienen.

En la segunda forma de hacer un monólogo, el actor asume el punto de vista de uno de los participantes o testigos de un evento y narra todo lo sucedido desde este punto de vista, incluyendo el comportamiento de los personajes que participaron en los eventos. Así, se suele hablar en primera persona, como quien vivió el evento. En este formato, el guion debe presentar no solamente los eventos ocurridos sino también las reflexiones y reacciones del personaje ante ellos.



Para para montar un monólogo es importante tener un buen guion y un excelente actor, quien debe memorizar el guion por completo. En el monólogo se narra una historia, pero no es infantil. El guion debe incluir las complejidades de la historia que la hacen interesante para los adultos y permite que se conecten con la vivencia del actor. Debe tener un inicio donde se presenta la historia y el problema, un nudo, donde la historia se complica y aparecen más personajes, un clímax que es el momento clave de los hechos, y una conclusión o desenlace, donde se resuelve la historia.

Esta herramienta es muy útil para el segundo momento de la clase, sobre todo en los estudios bíblicos que se enfocan en las narraciones de la Biblia, pues el monólogo permite compartir no solo los eventos sino el impacto que estos debieron tener en los personajes. Se puede usar el monólogo también en el primer momento de la clase, para presentar una experiencia con la que se puedan identificar los participantes, o en el tercer momento de la clase, para presentar una forma de aplicar lo aprendido sobre el tema.

Herramienta 5 **Los mimos**

En esta técnica teatral, el actor no usa ningún tipo de sonido (palabras, gemidos o sonidos guturales), sino que escenifica la pieza solamente por medio de gestos y movimientos corporales. Una de las características reconocidas de los mimos es el maquillaje blanco en el rostro, el cual ayuda a resaltar los gestos faciales. Su vestimenta de blanco y negro es porque estos son colores neutrales y no representan a ningún personaje más que a ellos mismos.

En algunos casos, los mimos se acompañan con música de fondo y en otros con una canción o narración



grabada. Si se decide montar una pieza con una canción, será más sencillo usar una que cuente una historia. También se puede buscar a alguien que lea muy bien en voz alta, dándole entonación al texto. El mimo no debe hacer movimientos por cada palabra, sino representar frases cortas de la canción o narración.

Por lo general los mimos se trabajan individualmente, y el actor representa los personajes que sean necesarios. No se suele usar ningún tipo de accesorios u objetos en el escenario, sino que todo debe cobrar vida con los gestos y movimientos del actor.

Esta es una herramienta que puede usarse principalmente en los dos primeros momentos de la clase: en el primer momento, el mimo representaría una experiencia cotidiana de los participantes de la clase, resaltando la necesidad que tienen de estudiar el tema que se va a trabajar. En el segundo momento, el mimo representaría una historia o evento que comunique el tema que se está estudiando. Es una herramienta muy apropiada para representar narraciones bíblicas como los milagros de Jesús.



Herramienta 6 Sombras chinas

Las sombras chinas o chinescas consisten en la representación de escenas o eventos mediante movimientos del cuerpo detrás de un telón blanco iluminado desde el fondo del escenario. Para lograr el efecto la luz debe ser fuerte y estática, y el telón lo suficientemente claro para que la luz lo atravesase. Los actores no necesitan estar maquillados, pero deben usar un vestuario que ayude a crear las sombras deseadas. Es decir, ropa que permita ver los movimientos del cuerpo, o que genere cierto tipo de sombras (por ejemplo, una corona para representar a un rey).

Los actores de las sombras no hablan, pero debe haber un narrador con buena entonación que lea un libreto que provea la interpretación para lo representado en las sombras. Se puede jugar con la música y los cambios de colores en la luz (esto se puede hacer de forma artesanal con papel celofán). Es importante ensayar muy bien las sombras para asegurar que los movimientos y posiciones del cuerpo, y las sombras que crean, sí estén comunicando el mensaje de la historia.



En el siguiente enlace se puede observar una dramatización con sombras chinas en la cual los movimientos coordinados del grupo, con el uso de ciertos accesorios, representan toda una historia sin necesidad de palabras: <https://www.youtube.com/watch?v=6MfyCdQoGm0> (Título: increíble danza das sombras). Este grupo experto hace sus dramatizaciones con danza, pero esto no es un requisito para las sombras chinas.

Esta herramienta se puede utilizar en el primer momento de la clase para ilustrar una experiencia que sea común para los participantes, o para acompañar la narración de una historia bíblica en el segundo momento de la clase.



Herramienta 7

Escenas estáticas

En las escenas estáticas los personajes se ubican en un escenario, representando con la posición de su cuerpo y su relación unos con otros, un momento de un evento o historia. Es como si se congelaran los actores en un momento de una obra teatral. Para usar esta herramienta, hay que elegir una escena de la historia o evento que se está representando y organizar a los personajes en las diferentes posiciones. Deben mantenerse estáticos, sin hacer ningún movimiento. Para cambiar de escena (y posición) se debe usar un cambio de luces (de modo que el lugar quede totalmente a oscuras) o un telón que se pueda cerrar. El número máximo de escenas que se deben representar son cinco.

Las escenas estáticas se pueden utilizar de manera independiente o como parte de una obra teatral, para darle variedad y sorpresa. En un momento indicado de la obra, los personajes deben quedarse completamente quietos, mientras un narrador (o uno solo de los personajes) hace una interpelación o explicación de algún elemento de la obra. No se recomienda usar la escena estática más de dos veces en la misma obra teatral.

Es importante asegurar que los actores no deban permanecer mucho tiempo en una sola posición, particularmente una que sea incómoda. Los cambios deben ser suficientemente frecuentes para evitar que los actores se cansen.



Esta es una herramienta que se puede utilizar en el primer momento de la clase, para ilustrar situaciones cotidianas de la experiencia de los miembros del curso, y en el tercer momento de la clase, para ayudarles a los participantes a ensayar la aplicación del tema visto. En ambos casos, se les pregunta a los participantes cómo podrían comportarse los actores en la escena según su experiencia, o para aplicar lo que se ha aprendido. La herramienta se puede utilizar también en el segundo momento de la clase, para acompañar el estudio de una historia bíblica u otro tema.

Retroalimentación

Con el fin de seguir mejorando este material, nos gustaría mucho poder tener su retroalimentación. Por favor sigue las siguientes instrucciones para responder un cuestionario breve sobre la lección que acabas de desarrollar. Agradecemos mucho tu colaboración con esto.

Si tienes un celular inteligente (*smartphone*)

1. Descarga la aplicación *Rayo del escáner QR* o *Lector códigos QR* a tu celular inteligente.
2. Usando la aplicación, escanea el siguiente código:

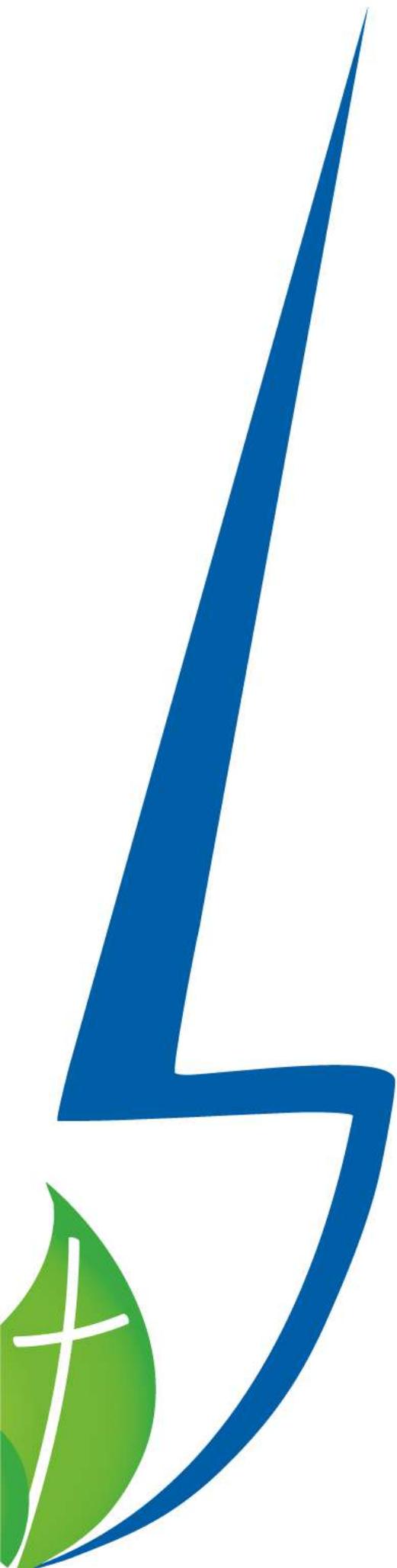


3. Responde a las preguntas del cuestionario.

Si no tienes un celular inteligente (*smartphone*)

1. Ingresa a la página <http://www.feydesplazamiento.org/materiales/ensenanza-aprendizaje> y selecciona la sección de "Retroalimentación"
2. Baja a la sección del currículo *Las artes: una herramienta eficaz para la enseñanza de adultos en situación de desplazamiento*, identifica la lección que acabas de concluir y selecciona el enlace indicado.
3. Responde las preguntas del cuestionario.

Si tienes alguna dificultad para responder a este cuestionario, por favor contacta a la administradora del proyecto de *Fe y Desplazamiento* en el correo electrónico admin.tyd@unisbc.edu.co, o al número 300 533 8115 (celular y WhatsApp).



La música: **cantos e instrumentos**

Lección 4



Lección 4 **La música: cantos e instrumentos**

Objetivos

Después de estudiar esta lección, el profesional estará en capacidad de:

- Comprender, al punto de explicar con sus propias palabras, la utilidad de las artes musicales para la enseñanza de adultos en situación de desplazamiento.
- Valorar las artes musicales como una herramienta eficaz para la enseñanza de adultos en situación de desplazamiento.
- Hacer uso de las herramientas del banco de ideas para alcanzar los objetivos de enseñanza en clases con adultos en situación de desplazamiento.

Ejercicio inicial

Toma unos momentos para escuchar el inicio de esta pieza musical (el himno nacional de Colombia): <https://www.youtube.com/watch?v=SrvKADxxsqg>

- ¿Qué sientes cuando oyes el inicio del himno nacional?
- ¿Qué recuerdos te trae?
- ¿Te acuerdas de la letra o tienes que volver a verla?



Para la mayoría de los colombianos, escuchar solo el inicio del himno nacional trae recuerdos de los tiempos en el colegio, de asambleas y actos cívicos, de celebraciones solemnes como las graduaciones. Y si has pasado tiempo viviendo en el exterior, sabes lo nostálgico que puede ser escuchar el himno nacional estando lejos de casa.

La música en el proceso de enseñanza-aprendizaje con adultos

La música, aún más que las otras artes, conecta con nuestra memoria emocional. En la música se combina el tono, la armonía y el ritmo para producir un efecto particular. Piense cómo cambia la música de fondo de una película, cuando va a ocurrir algo malo o difícil. Piense también cómo es la música que refleja alegría. La música influye en nuestro estado emocional y se fija en nuestros recuerdos.

La música es un componente esencial de la cultura colombiana. Además de la música formal (como el himno nacional o los himnos departamentales), hay toda una tradición de cumbias, vallenatos, merengues, joropos, porros, y muchos otros ritmos, que están arraigados en la vida de las personas. Es normal escuchar música en las

casas, las calles, los negocios, y hasta en el transporte público.

La música tiene también un lugar especial en el texto bíblico. El libro más largo de la Biblia es el de los Salmos, que recoge las canciones con las que el pueblo de Israel adoraba a Dios. En Éxodo 15, encontramos que la música de alabanza es la respuesta espontánea ante la liberación del pueblo de Israel. En Colosenses 3:16, Pablo insta a los creyentes a alabar a Dios con cánticos.

Así, la música es una herramienta muy útil para utilizar en las clases con personas adultas. Tiene la ventaja adicional de que, a diferencia de otros tipos de arte, su uso no se ha restringido a un grupo particular de personas: todas las personas, de cualquier sexo o edad, disfrutan de la música.

Nota: al usar la música en las clases en la iglesia es importante ser sensible a los límites de la comunidad y los participantes. En algunas iglesias no hay problema con el uso de música secular, siempre y cuando esta no tenga mensajes que vayan en contra de la enseñanza de la Biblia. En otras iglesias, no se permite el uso de ninguna música que no sea cristiana. Antes de utilizar la música en tus clases con adultos, infórmate acerca de lo que piensa la iglesia.



Ejercicio de aplicación

Imagínate que te han pedido que le enseñes a un grupo de adultos que han vivido el desplazamiento forzoso, acerca del daño que hace el pecado en la vida de las personas.

1. Uno de los objetivos de tu clase es que los alumnos se duelan por su propio pecado. Busca una de las herramientas en el banco de ideas al final de esta lección que puedas utilizar para trabajar este objetivo.
2. Otro objetivo es que los alumnos identifiquen los efectos que han tenido en la vida de ellos, los pecados que otros han cometido. Busca una de las herramientas en el banco de ideas al final de esta lección que puedas utilizar para trabajar este objetivo.

Lee bien las instrucciones de las herramientas y luego escribe a continuación cómo las utilizarías para alcanzar los objetivos trazados



Herramienta 1:

Herramienta 2:

Hay diversas formas en que se pueden usar las actividades del banco de ideas para trabajar estos dos objetivos. Una posibilidad para el primer caso es escuchar una canción que hable acerca del impacto del pecado y que tenga una música suave, de reflexión. En el segundo caso, una opción sería pedirles a los alumnos que compongan una canción o unas trovas en las que expresen cuáles son los pecados que otros han cometido contra ellos y los efectos de esos pecados en sus vidas.



Compromiso

Trabaja en una clase que vayas a enseñarle a un grupo de adultos. ¿Cómo la puedes enriquecer con las ideas del banco al final de esta lección?



Herramientas de artes musicales: banco de ideas



Herramienta 1

Escuchar canciones

La forma más sencilla de utilizar la música como herramienta de enseñanza es trayendo canciones a la clase para que los alumnos las escuchen en un momento indicado. Por lo general, las canciones se eligen porque su letra se relaciona con el tema de la clase, y el escuchar la canción les ayuda a los participantes a reflexionar y establecer conexiones de vida con la temática. Por esta razón, debe ser posible entender con claridad la letra de la canción. Es importante tener en cuenta que el tono, ritmo y melodía de la canción tendrá un impacto emocional en los miembros de la clase: no escoja canciones sombrías cuando el tema invita a la alegría, ni canciones muy movidas cuando quiera llevar a las personas a reflexionar.

Hay muchas canciones tradicionales y cristianas que se pueden utilizar en las clases sin ningún problema. Sin embargo, es importante tener cuidado con las canciones seculares. En algunos casos simplemente se deben evitar aquellas que tengan vocabulario o temas que sean inapropiados para ciertos grupos o lugares. En otros casos, se deberán evitar las canciones seculares por completo. Esto dependerá del contexto en el cual se esté enseñando.

Como maestro, debes preparar la canción en un formato que se pueda reproducir con facilidad, de manera que todos los participantes puedan escucharla sin problemas. Hay celulares que permiten reproducir fácilmente la música que se encuentra en el internet. Youtube puede ser un lugar para encontrar buenas canciones, muchas veces acompañadas de videos que le añaden aún más riqueza a la canción. Al usar las canciones de Youtube, es recomendable descargarlas antes de la clase para evitar dificultades en su reproducción por problemas con la señal de internet. En caso de que se use una canción con video, será necesario tener un computador y un proyector (*video beam*) o un televisor con los cables necesarios para que se pueda conectar al computador.

Las canciones se pueden utilizar en el primer momento de la clase para llevar a los estudiantes a reflexionar acerca de su experiencia. También se pueden usar las canciones en el segundo momento de la clase cuando ayuden a presentar el tema de la clase.



Herramienta 2

Usar música de fondo

La música instrumental de fondo ayuda a crear un ambiente agradable en la clase y puede aumentar el impacto de ciertas actividades. Por ejemplo, la música de fondo puede añadirle emoción a una narración o un drama; puede ayudar a la concentración durante un tiempo de oración o reflexión a solas.

Al igual que con las canciones, la música se debe seleccionar cuidadosamente para que tenga el impacto que se desea en los participantes. Se debe preparar la música de antemano, junto con los equipos necesarios para reproducirla. En algunos casos será suficiente un celular, pero en otros se necesitarán equipos de ampliación para que todos puedan escucharla.

La música de fondo se puede utilizar en cualquier momento de la clase como acompañamiento para diferentes actividades. En algunos casos, escuchar la música puede ser la actividad central del primer momento de la clase, si se invita a los participantes a escucharla y compartir qué emociones o recuerdos suscita en ellos.

Herramienta 3

Cantar canciones

Otra herramienta que se puede utilizar es cantar canciones juntos. Se deben elegir canciones que los participantes conozcan, o enseñarles la letra mediante la repetición. Se podrá disfrutar más el canto si hay acompañamiento instrumental, pero esto no es obligatorio.

El canto se puede utilizar en el primer momento de la clase, cuando las canciones les ayudan a los participantes a reflexionar en su experiencia. Durante el cuarto momento de la clase se pueden usar canciones que les ayuden a los participantes a recordar los compromisos que han hecho con respecto a la aplicación del tema. También se pueden usar las canciones durante el segundo momento de la clase, en el caso de que sean canciones que enseñen el contenido de la clase, por ejemplo: aquellas canciones que narran relatos bíblicos.





Herramienta 4

Componer canciones, trovas, versos, décimas

En la cultura colombiana hay tradiciones de composición espontánea de trovas, versos o décimas, entonces la composición no será algo nuevo para los participantes. La composición implica producir la letra de la canción con una métrica particular y con rima, y luego producir una melodía con la cual se pueda interpretar la letra elaborada. Las trovas, que tienen un modelo musical definido, requieren menos esfuerzo en la composición.

Ya que la composición puede ser un reto para los participantes, es mejor usar esta herramienta de forma grupal. Será mucho más fácil y divertido crear una canción entre todos que intentar hacerlo de manera individual. Pídeles a los participantes que sugieran líneas uno a uno, e invítelos a que se colaboren entre sí para buscar las palabras precisas que creen la rima en la canción. Así también pueden colaborar juntos para crear la música, sugiriendo líneas melódicas para el canto.

Es importante dar suficiente tiempo para este ejercicio, que puede ser un poco demorado. Luego de componer la canción, es necesario cantarla varias veces para aprenderla bien y para que se fije en la memoria de los participantes. Si la canción resulta bien, anime a los participantes a compartirla con otros.

Esta herramienta puede usarse en el cuarto momento de la clase, pues les ayuda a los participantes a identificar formas de aplicar lo que han aprendido y que quieren incorporar en sus vidas. Para usar la herramienta con este fin, anime a los participantes a incluir en la canción las formas en que quieren aplicar lo aprendido en sus vidas, y a practicar la canción durante la semana como forma de recordar su compromiso.

Variación:

Una forma más sencilla de crear canciones es cambiándole la letra a cantos que ya existen. En lugar de crear una canción completamente nueva, se toma una melodía que ya existe y se crea una letra nueva.



Herramienta 5

Hacer instrumentos

La creación artesanal de instrumentos puede ser una actividad que apoya el canto y la composición. Los instrumentos musicales que proponemos fabricar son de carácter idiófono, es decir, que suenan por sí mismos. Es el caso de las marimbas, campanas o platillos. Pueden ser raspados o sacudidos como las maracas o guacharaca. En este caso una lata de gaseosa, un alambre, las tapas de gaseosa metálicas, las semillas secas, la madera y otros materiales similares pueden servir para construir un instrumento.

Hay algunos instrumentos tradicionales cuya elaboración es sencilla:

- Una maraca se puede hacer poniendo algunas piedritas en un tarro vacío y sellándolo bien.
- Las claves se pueden hacer con pedazos de un palo de escoba o palos de bambú.
- La guacharaca se puede hacer tallando varias líneas paralelas en una cáscara de totumo o coco.
- Se pueden hacer también sonajeros con tapas metálicas de gaseosa. Estas se deben aplanar, luego se le hace un hueco pequeño en el centro a cada una, y se unen con un pedazo de alambre al cual se le da forma circular, dejando suficiente espacio para que las tapas puedan moverse cuando se sacuda el alambre.
- Un tarro grande de pintura se puede usar como caja o tambor.



Además de estos instrumentos sencillos, con creatividad se pueden hacer otros aún más complejos. El siguiente video muestra cómo una orquesta de adolescentes en Paraguay ha aprendido a tocar con instrumentos hechos de material de reciclaje: <https://www.youtube.com/watch?v=ZqeaBonSPQA> (Título: Landfill Harmonic: La orquesta que surgió de la basura).

Retroalimentación

Con el fin de seguir mejorando este material, nos gustaría mucho poder tener su retroalimentación. Por favor sigue las siguientes instrucciones para responder un cuestionario breve sobre la lección que acabas de desarrollar. Agradecemos mucho tu colaboración con esto.

Si tienes un celular inteligente (*smartphone*)

1. Descarga la aplicación *Rayo del escáner QR* o *Lector códigos QR* a tu celular inteligente.
2. Usando la aplicación, escanea el siguiente código:



3. Responde a las preguntas del cuestionario.

Si no tienes un celular inteligente (*smartphone*)

1. Ingresa a la página <http://www.feydesplazamiento.org/materiales/ensenanza-aprendizaje> y selecciona la sección de “Retroalimentación”
2. Baja a la sección del currículo *Las artes: una herramienta eficaz para la enseñanza de adultos en situación de desplazamiento*, identifica la lección que acabas de concluir y selecciona el enlace indicado.
3. Responde las preguntas del cuestionario.

Si tienes alguna dificultad para responder a este cuestionario, por favor contacta a la administradora del proyecto de *Fe y Desplazamiento* en el correo electrónico admin.tyd@unisbc.edu.co, o al número 300 533 8115 (celular y WhatsApp).



Lo manual: las artesanías

Lección 5



Lección 5 **Lo manual: las artesanías**

Objetivos

Después de estudiar esta lección, el profesional estará en capacidad de:

- Comprender, al punto de explicar con sus propias palabras, la utilidad de las artes manuales para la enseñanza de adultos en situación de desplazamiento.
- Valorar las artes manuales como una herramienta eficaz para la enseñanza de adultos en situación de desplazamiento.
- Hacer uso de las herramientas del banco de ideas para alcanzar los objetivos de enseñanza en clases con adultos en situación de desplazamiento.

Actividad inicial

Para esta actividad necesitarás un pedazo de papel aluminio aproximadamente del tamaño de una hoja carta. Usando ese papel aluminio, crea una figura que represente cómo crees que Dios te ve hoy. No es necesario que la figura tenga sentido para otras personas, lo importante es que tenga sentido para ti.

Una vez hayas terminado de elaborar tu figura, reflexiona:

- ¿Cómo decidiste qué figura ibas a hacer?
- ¿Fue fácil o difícil identificar cómo crees que Dios te ve hoy?
- ¿Fue fácil o difícil elaborar la figura con el papel aluminio?
- ¿Hiciste algún cambio en la figura que habías pensado inicialmente a medida que le dabas forma al papel aluminio?



Este ejercicio sencillo muestra el proceso de reflexión que es necesario antes de comenzar a elaborar un trabajo manual, ¡proceso que es un reto mayor cuando el trabajo se hace a solas y no hay con quién compartir ideas! Pero el proceso de decisión es solamente la primera parte: luego viene el trabajo de *implementar* esas ideas y de experimentar todas las limitaciones del medio que hemos elegido. Es un trabajo que exige creatividad, pues hay que trabajar dentro de los límites de nuestro medio.

Las artesanías y trabajos manuales en los procesos de enseñanza-aprendizaje

El trabajo manual con propósitos específicos implica que hay que *hacer* algo, no solo *decir* o *pensar* algo. La elaboración de algún trabajo manual requiere de atención, de seguir procesos e indicaciones, de hacer selecciones personales (colores, formas, figuras). Todo este trabajo lleva a la persona a procesar ideas y emociones de una manera más pausada: al tomar el tiempo para hacer el trabajo manual, se toma tiempo para pensar y reflexionar.

En muchas comunidades hay trabajos artesanales tradicionales que son parte de la identidad cultural. Al utilizar las artesanías como parte del proceso de enseñanza aprendizaje se combina lo tradicional con lo nuevo, incorporando el aprendizaje con la identidad cultural preexistente. En los grupos focales realizados con la población de la comunidad indígena Nasa, ellos compartieron cómo cambiaron el uso de algunas de sus artesanías tradicionales para darles un uso que está alineado con su fe cristiana. Por ejemplo, las *cuetanderas* (bolsos tejidos) que antes se usaban para cargar la coca, ahora las usan para cargar la Biblia. Aunque esta adaptación puede ser sencilla, hay muchas otras posibilidades: imagínate las posibilidades de crear sombreros o implementos de cañaflaca con figuras representativas de una verdad aprendida, o elegir los colores para tejer una hamaca de modo que sean representativos de una experiencia vivida.

En la clase, el uso de actividades manuales se puede dar en cualquier momento, pero se suelen usar particularmente en el momento final, como parte del compromiso. Así, las personas elaboran su trabajo manual o artesanía como un recuerdo de lo que han aprendido y del compromiso que han asumido de poner en práctica lo aprendido.

Sin embargo, el valor del trabajo manual no se reduce a que es un recuerdo visible de un aprendizaje. El trabajo manual (sobre todo el que es más complejo) puede ser un tiempo de reflexión, de diálogo con otros acerca de las características del trabajo que se está haciendo y por qué se está haciendo. El caso de las tejedoras de Mampuján es un ejemplo de esto. En el siguiente enlace <https://www.youtube.com/watch?v=owAj-XxbXhk> (Título: Tejedoras de Mampuján, ganadoras del Premio Nacional de Paz



2015), a partir del minuto 6:20 usted puede ver como la práctica del *quilting* (una técnica artística) les ayudó a estas personas a procesar su dolor. Ellas cuentan que aprendieron a bordar sus historias, y cuando comenzaron, tenían que dejar de bordar porque estaban llorando tanto. Pero con el tiempo, cuando se reunían a bordar y a hablar, se dieron cuenta que ya se reían de algunos de sus recuerdos, y habían logrado procesar el dolor de su experiencia.

A veces el trabajo manual puede ser algo sencillo que se completa en pocos minutos. En otros casos puede ser un trabajo más extenso que toma más tiempo pero tiene un mayor impacto en la vida de las personas.

Actividades de aplicación

Imagínate que te han pedido que le enseñes a un grupo de adultos acerca de la importancia de la oración como forma de relacionarse con Dios.

1. Uno de tus objetivos es que los participantes aprendan a orar de manera conversacional, es decir, que conversen con Dios acerca de cómo ha sido su día, cuáles son sus preocupaciones, sus retos, etc. Para alcanzar este objetivo, tú les darás un tiempo para orar de esta manera dentro de la clase. Pero para ayudarles en la concentración y a mantenerse enfocados en la oración, tú quieres que mientras oran hagan un trabajo manual sencillo que se relacione con su oración pero que no requiera tanta atención que los distraiga de ella. Busca en el banco de ideas un trabajo manual o artesanal que puedas usar con este propósito. Puedes modificar alguna de las ideas para que sea más apropiada a tu contexto.

2. Otro objetivo es que las personas practiquen la oración conversacional con Dios una vez al día durante la semana. Para esto, tú quieres que se lleven un recuerdo que les ayude a mantener presente su compromiso de oración. En el banco de ideas, busca una opción de trabajo manual que sea útil para alcanzar este objetivo. Toma tiempo para mirar con detenimiento las actividades y luego escribe cuáles usarías y cómo las incorporarías en tu clase.





Herramienta 1:

Herramienta 2:

Hay muchas formas de usar los trabajos manuales y artesanales para alcanzar estos objetivos. Los que se incluyen aquí son solo algunas posibilidades. En el primer caso, se le podría dar a cada participante una piedra, y pedirle que a medida que ora conversacionalmente la pinte, agregando un color nuevo o una figura nueva que represente cada tema del cual dialoga con Dios.

Para el segundo objetivo, se podría elaborar un llavero o una manilla sencilla con chaquiras. Este sería un objeto que los participantes podrían llevar consigo durante el día, y cada vez que lo verían se acordarían de su compromiso de orar conversacionalmente con Dios.

 **Compromiso**

Piensa en una clase que estés preparando para un grupo de adultos al cual les vayas a enseñar pronto. Piensa cómo puedes usar alguna(s) de las ideas al final de esta lección para enriquecer tu clase y alcanzar los objetivos trazados.



Herramientas de artes manuales: banco de ideas



Herramienta 1

Artesanías con materiales naturales y de reciclaje

Son muchos los objetos artesanales que se pueden crear usando materiales naturales y de reciclaje, pero se requiere de mucha creatividad y observación. Hay que observar el medio y los recursos que provee, imaginando en qué se pueden transformar: maracas, collares, manillas, adornos para la casa. A continuación hay dos ideas de cómo se podrían usar estos recursos naturales y de reciclaje.

Idea 1: se pueden crear manillas, llaveros y otros objetos similares con semillas o chaquiras. En algunas regiones del país hay plantas que crecen a orillas de los ríos y producen semillas de un tono gris o café claro llamadas "milagros" que ya tienen un hueco. Este es un ejemplo de lo que se puede encontrar en la naturaleza que se puede transformar con una inversión mínima. Las semillas se pueden pintar o se pueden usar tal como están. Otra forma de hacer manillas o llaveros es con pitillos de colores. Se derriten los pitillos ubicándolos unos junto a otros en medio de papel mantequilla, y presionándolos con una plancha caliente. Una vez se enfríen, se cortan según el tamaño de la muñeca o la figura que se desee para el llavero, se les hacen huecos con una perforadora se anuda con cinta o cordón.



Idea 2: otra artesanía que se puede crear es el anuncia visitas, que es el sonajero que cuelga en las puertas de las casas y suenan al ser movidos con el viento. Hay muchas variaciones en la forma de elaborarlos: se pueden reciclar materiales como tubos de metal, madera, vidrio, llaves, latas o cubiertos; o se pueden usar elementos de la naturaleza como caracoles, piedras, o vainas de semillas secas. Lo que se necesita es que los elementos creen sonido al chocar unos con otros. Estos se cuelgan de una tapa circular de tamaño mediano usando cintas o pedazos de lana.



Además de estas ideas, es bueno identificar las manualidades o artesanías propias de la región en la que estás enseñando. Se puede investigar en la comunidad cuáles son las artesanías tradicionales que se elaboran en las familias y pedirles que te enseñen a hacerlas. Además, pídeles que te cuenten si la artesanía tiene algún significado especial para ellos, en qué ocasión se hacía o por qué se usan ciertos materiales.

En la clase, las artesanías se suelen hacer como recordatorios del compromiso adquirido durante el cuarto momento de la clase. Si la manualidad es sencilla, se puede trabajar en una sola clase, si es algo más complejo se puede hacer durante varias clases sobre temas similares.



Herramienta 2

Pintar botellas

Esta es una manualidad muy sencilla con la cual se pueden crear recordatorios decorativos que los participantes se pueden llevar para sus casas. Para hacer la manualidad se necesitan botellas o frascos de vidrio de diferentes tamaños o formas, temperas o vinilos, laca y pinceles. En la botella o el frasco se pintan figuras que sean representativas del tema trabajado y el compromiso adquirido por parte de los participantes durante el cuarto momento de la clase. La pintura puede ser improvisada o se puede hacer un bosquejo previo. La botella o frasco se puede pintar por dentro de un solo tono o se pueden mezclar los colores dentro de la botella para obtener diferentes acabados.

Una variación sencilla es pintar piedras en lugar de botellas. Las piedras se pueden usar como decoración, como pisa papeles, o como piezas de juego de dominó o triqui. Esta es una opción económica para trabajar en grupos grandes.

Una vez terminado el trabajo de pintura, se deben sellar las botellas y las piedras con laca o colbón para proteger la pintura.



Herramienta 3

Mantas o colchas de retazos

Un trabajo artesanal que requiere de más tiempo es la elaboración de mantas o colchas de retazos usando las técnicas del *quilting*. Este es el trabajo que se puede apreciar en el video de las tejedoras de Mampuján mencionado previamente. Hay varias técnicas que se pueden utilizar para crear estas mantas.

Una primera técnica consiste en hacer un *apliqué* de figuras representativas sobre una tela de base. En este caso, todo el grupo trabaja sobre una misma tela de fondo, agregando diferentes figuras a una escena común. El fondo debe ser una tela de fondo entero, o con un estampado muy claro. Las figuras se recortan de telas de diferentes colores y estampados, y se adjuntan sobre la tela de fondo cosiendo por los bordes de las figuras, a mano, con puntadas muy pequeñas.

Otra técnica consiste en trabajar sobre cuadros individuales de tela, de unos treinta centímetros, y cada persona hace su propia escena. Luego, estos cuadros se unen, intercalando cuadros en blanco con cuadros con escenas, para crear una manta a la que después se le puede poner un respaldo de guata y tela. En este caso, los recuadros individuales se trabajan con costura a mano, y la unión de los cuadros y el terminado con la guata y el fondo, se hace con máquina de coser (se puede hacer a mano, pero es un trabajo dispendioso). La preparación de los cuadros se hace durante la clase y la terminación se puede hacer después.

Para este trabajo se necesitan retazos de tela de diferentes colores, una tela de fondo (para la primera técnica), hilos, agujas y (en la segunda opción) una máquina de coser. Esta es una artesanía que requerirá de bastante tiempo, y es una buena opción para un trabajo que se continúa durante varias clases.

La elaboración de mantas es un trabajo que se puede hacer durante el primer momento de la clase, si se invita a los participantes a representar en la manta sus experiencias de vida. Durante el segundo momento de la clase, se puede usar la elaboración de mantas para representar alguna verdad que se esté estudiando, por ejemplo, una narración bíblica. Durante el cuarto momento de la clase, se pueden hacer mantas que ilustren cómo se quiere aplicar lo que se ha aprendido durante la clase.

Variación:

- En lugar de hacer mantas o colchas, se pueden hacer cojines usando la misma técnica. Esto permite que cada participante se lleve su trabajo para su casa como recordatorio.





Herramienta 4

Máscaras u objetos de papel maché

La técnica del *papel maché* utiliza el papel periódico pegado en tiras superpuestas que luego se dejan endurecer para crear objetos bastante perdurables. Es un trabajo que requiere tiempo y paciencia.

Para hacer la máscara se necesita papel periódico en tiras de unos 3cm de ancho por 15 cm de largo; engrudo o colbón, un pincel grueso y un globo. El globo se infla del tamaño que tendrá la máscara, luego se empieza a cubrir pegando las tiras de papel periódico de modo que cubran el globo, cuidando de no tapar el área de los ojos y la boca. La dirección de las tiras de papel se debe alternar por capas: una capa debe ir en sentido vertical y la otra en sentido horizontal. Después de tener cinco capas completas, se deja el trabajo hasta que esté completamente seco. Luego se extrae la bomba y se le agrega más periódico a la máscara, dándole forma a la nariz, los pómulos, la boca o lo que se esté que este moldeando. Las formas se logran poniendo más cantidad de papel en el área elegida. La última capa de papel debe ser de papel blanco, lo cual dará un mejor fondo para pintar. Dele un buen acabado a los bordes alrededor de los orificios, forrándolas con papel. Luego de que esté completamente seco, se puede lijar el borde para tener un acabado más suave y se pinta y decora según el gusto de cada uno. Las máscaras no solo se pueden hacer de rostros humanos, sino de animales, o aún figuras inanimadas.



Lección 5

Además de las máscaras se pueden crear cocas (forrando la parte más redonda de la bomba), o bandejas, usando un fondo plano como base. Estos objetos se pueden terminar con laca una vez estén finalizados, y es importante protegerlos del agua, que los puede dañar.

Las máscaras se pueden utilizar para representar diferentes personajes bíblicos en el segundo momento de la clase, sobre todo cuando se están estudiando narraciones bíblicas.



Retroalimentación

Con el fin de seguir mejorando este material, nos gustaría mucho poder tener su retroalimentación. Por favor sigue las siguientes instrucciones para responder un cuestionario breve sobre la lección que acabas de desarrollar. Agradecemos mucho tu colaboración con esto.

Si tienes un celular inteligente (*smartphone*)

1. Descarga la aplicación *Rayo del escáner QR* o *Lector códigos QR* a tu celular inteligente.
2. Usando la aplicación, escanea el siguiente código:

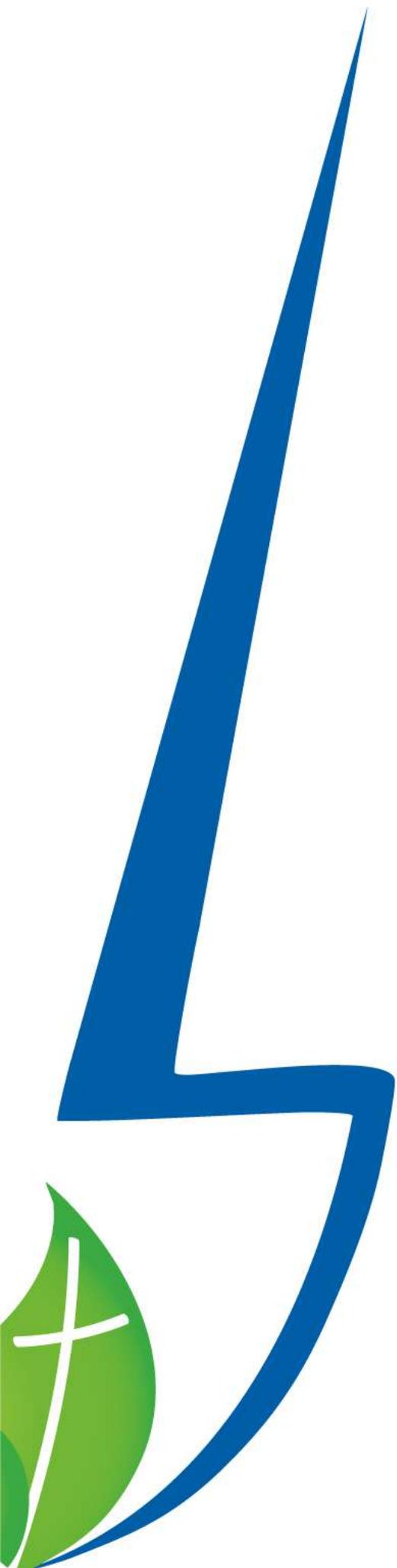


3. Responde a las preguntas del cuestionario.

Si no tienes un celular inteligente (*smartphone*)

1. Ingresa a la página <http://www.feydesplazamiento.org/materiales/ensenanza-aprendizaje> y selecciona la sección de “Retroalimentación”
2. Baja a la sección del currículo *Las artes: una herramienta eficaz para la enseñanza de adultos en situación de desplazamiento*, identifica la lección que acabas de concluir y selecciona el enlace indicado.
3. Responde las preguntas del cuestionario.

Si tienes alguna dificultad para responder a este cuestionario, por favor contacta a la administradora del proyecto de Fe y Desplazamiento en el correo electrónico admin.tyd@unisbc.edu.co, o al número 300 533 8115 (celular y WhatsApp).



Los juegos: risa e interacción

Lección 6



Lección 6

Los juegos: risa e interacción

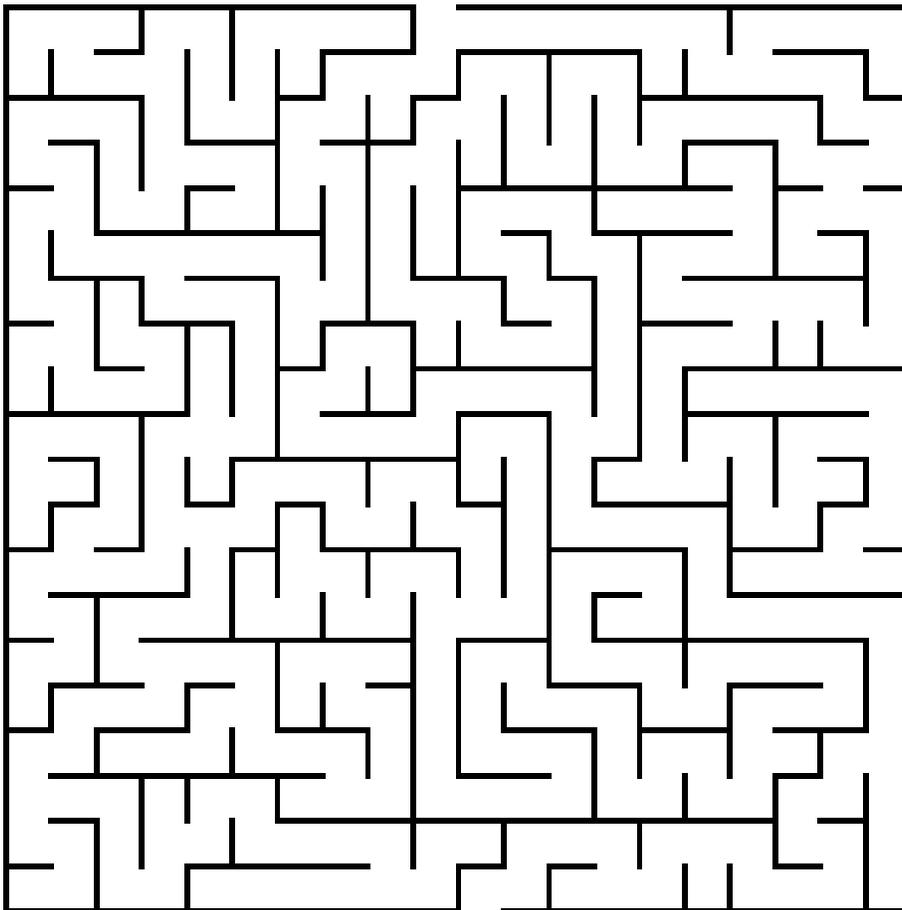
Objetivos

Después de estudiar esta lección, el profesional estará en capacidad de:

- Comprender, al punto de explicar con sus propias palabras, la utilidad de los juegos para la enseñanza de adultos en situación de desplazamiento.
- Valorar los juegos como una herramienta eficaz para la enseñanza de adultos en situación de desplazamiento.
- Hacer uso de las herramientas del banco de ideas para alcanzar los objetivos de enseñanza en clases con adultos en situación de desplazamiento.

Actividad inicial

Resuelve el siguiente laberinto¹:



¹ Laberinto elaborado en línea en <http://www.mazegenerator.net/>



Luego de resolver el laberinto, reflexiona sobre lo siguiente:

- ¿Cómo supiste cómo resolver el laberinto? ¿Cuántos intentos tuviste que hacer antes de resolverlo?
- ¿Cuáles son las “reglas” para la resolución de laberintos como este? ¿Recuerdas cuándo aprendiste esas reglas?
- ¿Cómo te sintiste al completar esta actividad?

Los juegos en la enseñanza de adultos en situación de desplazamiento

Los juegos son una buena fuente de diversión y también una oportunidad de aprendizaje. En la infancia, los juegos son los que nos forman en la interacción social. En general, los juegos enseñan a concertar y seguir normas; enseñan creatividad, intuición y agilidad mental; forman comunidades en torno a metas comunes y ayudan a cultivar relaciones sanas con otros en el marco de límites previamente acordados. Los juegos permiten que las personas se expresen libremente, sin presiones, sin sentirse evaluados, sabiendo que se pueden equivocar porque es un juego.

Los juegos con propósito, como los que se recomiendan aquí, tienen una utilidad muy sencilla: hacer que las personas reflexionen sobre cierto tema a partir de un juego. A diferencia de otras herramientas artísticas, por lo general los juegos no son tan flexibles en su uso, pero sí permiten adaptaciones para alcanzar diferentes propósitos.

Además de los juegos que se presentan en el banco de ideas, puedes crear tus propios juegos. Hay juegos de papel y lápiz (como el laberinto), juegos de cartas o tablero, o juegos de sala (como los que se mencionan al final). Para crear un juego hay que tener en cuenta que:

- Debe ser entretenido (¡No tiene mucho sentido un juego aburridor!)
- Debe tener un propósito o fin: acumular puntos, encontrar un premio, llegar a una meta.
- Debe tener algunas normas: cómo funcionan los turnos, qué se puede hacer o no.
- Debe ser suficientemente sencillo como para que todos puedan participar.



- Debe ser adecuado para la capacidad de movimiento que tengan los participantes. No los debe exponer al peligro de una caída o un golpe.
- Al usar juegos con adultos que han vivido el desplazamiento, es importante que el juego no se preste para burlas ni ningún otro tipo de maltrato emocional.

Actividad de aplicación

Imagínate que te han invitado a enseñarle a un grupo de adultos que ha vivido el desplazamiento, acerca de la importancia de conocer lo que Dios dice en su Palabra.

1. Uno de tus objetivos es que los alumnos comprendan que si no conocen lo que dice la Biblia no podrán obedecerla. En el banco de ideas al final de la lección, identifica un juego que podría servirte para alcanzar este objetivo. Recuerda que puedes adaptar el juego según te parezca pertinente.

2. Otro objetivo es que los alumnos vean con qué facilidad se puede caer en errores o confusión cuando no se conoce lo que dice la Biblia. En el banco de ideas al final de la lección, identifica un juego que podría servirte para alcanzar este objetivo. Recuerda que puedes adaptar el juego según te parezca pertinente.

Toma unos momentos para leer bien las instrucciones de las ideas y elegir las que te parezcan mejores para alcanzar estos objetivos.

Herramienta 1:

Herramienta 2:



Hay varios juegos que se podrían adaptar para alcanzar estos objetivos. Para el primer objetivo, se podría hacer una búsqueda del tesoro, con unas pistas que sean muy claras y otras que sean muy confusas. Cuando concluya el juego, se les preguntaría a los participantes acerca de la diferencia que hay entre saber exactamente qué hacer o adónde ir, y tener una idea muy general. Así, se crearía un puente para hablar de la importancia de saber con exactitud qué es lo que dice la Biblia para poderla obedecer. En el segundo caso se podría jugar teléfono roto y enfatizar cómo mientras más lejos estamos del mensaje original, más probabilidad hay de confusión.

Compromiso

Piensa en una clase que estés preparando para un grupo de adultos al cual les vaya a enseñar pronto. Piensa cómo puede usar alguno de los juegos al final de esta lección, o adaptar algún otro juego para enriquecer tu clase y alcanzar los objetivos trazados.



Juegos: banco de ideas



Juego 1

Búsqueda del tesoro

La búsqueda del tesoro es un juego en el que hay que seguir pistas y pensar creativamente para poder encontrar algo valioso para los participantes. Es un juego en el que hay que pensar en equipo y colaborar juntos para interpretar las pistas, y en el que juntos se puede disfrutar del “tesoro”. Es un juego que se puede utilizar al inicio de la clase como experiencia directa o en el momento del ensayo de aplicación para trabajar temas como la importancia de tener buenos guías o de trabajar en equipo.

Instrucciones:

- Esconde un “tesoro” en un lugar difícil de encontrar, puede ser dentro de un gabinete o dentro de una caja. El “tesoro” debe ser algo que puedan compartir entre todos: puede ser un paquete de galletas, un litro de gaseosa, o algo similar.
- Prepara varias pistas que los alumnos deberán seguir para poder encontrar el tesoro. El objetivo es que tengan que ir a por lo menos unos cuatro lugares antes de llegar al tesoro. Las pistas pueden ser dibujos que los alumnos deben interpretar, por ejemplo, si la segunda pista está pegada debajo de la cuarta silla, el dibujo de la primera pista podría incluir cuatro sillas con una flecha que señale la parte inferior de la última silla. Los dibujos no deben ser demasiado difíciles de interpretar, pero tampoco tan fáciles que los alumnos los interpreten de inmediato.

En el momento de jugar:

- Diles a los alumnos que en algún lugar del salón hay un tesoro escondido para ellos. Hay algunas pistas que deben seguir para encontrarlo.
- Entrégales la primera pista y diles que esa les indicará dónde está la pista siguiente. Deben buscar todas las pistas, y la última les indicará dónde está el tesoro.

Ejemplo del juego:

- Cada una de las pistas está relacionada con el lugar o el objeto que deben buscar para encontrar la pista



siguiente: La primera pista que se entrega, les indica que deben buscar en una Biblia, la segunda es una flor, que se asocia con un jarrón o una maceta. La pista tres es un bombillo que esté ubicado en el lugar (por ejemplo: el techo). La pista cuatro sería el lugar donde van las llaves (la puerta). La pista final son los cubiertos que están puestos en la mesa. En la mesa encuentran la estrella de ganadores y el tesoro.



- Una vez hayan encontrado el "tesoro" y lo estén disfrutando, pregúntales: ¿qué tuvieron que hacer para poder encontrar el tesoro? ¿Qué les ayudó a encontrarlo más rápido? ¿Qué hizo que fuera más difícil? Usa preguntas para resaltar aquellos elementos del juego que más se relacionan con el tema de la clase: el trabajo en equipo, el seguir instrucciones, el



confiar en el maestro de que sí valía la pena encontrar el tesoro, etc.

Variaciones:

- Para fortalecer la necesidad de trabajar en equipo, elabora las pistas en forma de rompecabezas. En lugar de usar imágenes completas como pistas, recórtalas en pedazos y pon esos pedazos en sobres o bolsas. Así, los alumnos tendrán que trabajar juntos para armar cada pista y luego para interpretarla también.
- En lugar de que escondas un “tesoro”, puedes pedirles a una o dos personas que salgan del salón. Mientras ellos están afuera, el resto del grupo esconde algo. Luego, entra una de las personas que estaba afuera y tiene que buscar el tesoro. Los demás le dicen si está “frío” (lejos del tesoro) o “caliente” (cerca del tesoro). Esta versión del juego es útil para trabajar la importancia de escuchar las instrucciones de otros.

Juego 2 Simón dice

Este juego enfatiza la importancia de prestar atención a las instrucciones y hacer solamente lo que se indique. Se puede utilizar en el primer momento de la clase como experiencia inicial para luego reflexionar en torno a la obediencia que es resultado de escuchar y seguir instrucciones.

Instrucciones:

- En este juego hay una persona que es la que da las instrucciones de lo que los demás deben hacer. Para iniciar, estas instrucciones las debe dar el maestro.
- Las instrucciones deben ser de acciones sencillas: levantar la mano derecha, mover la cabeza hacia adelante, levantar un pie. El truco está en que en algunos casos, se dicen las instrucciones solas, y en otros casos antes de la instrucción va antecedida de la frase “Simón dice”. Por ejemplo: “Simón dice: levanten la mano derecha”.
- Los participantes deben estar de pie, atentos a las instrucciones, y obedecer solamente aquellas que Simón dice. Si Simón no lo dice, no deben seguir la instrucción.



- Las personas que obedezcan una instrucción que Simón no haya dicho, deben sentarse, hasta que quede un solo ganador.
- Pueden jugar varias veces, cambiando la persona que da las instrucciones.
- Al terminar el juego, dialoga con los alumnos sobre qué hizo que fuera fácil o difícil seguir las instrucciones. Pregúntales a los ganadores cómo hicieron para poder obedecer solamente las órdenes que daba Simón. Enfatiza la importancia de poner atención.

Variación:

- La persona que da las instrucciones puede hacer acciones diferentes a las que está diciendo. Por ejemplo, cuando diga "Simón dice levantar la mano derecha", levanta el pie derecho. Esto implicará que los participantes tienen que poner más atención a lo que se está diciendo.

 **Juego 3**
Ni sí, ni no

Este juego enfatiza el tener cuidado con las palabras que se dicen. Se puede usar en el primer momento de la clase como experiencia inicial para luego trabajar temas como el cuidado con las palabras o las personas que tratan de tenderle trampas a otros.

Instrucciones:

- En este juego, los participantes se hacen preguntas unos a otros. El truco es que al responder, los participantes no pueden decir las palabras "sí" o "no".
- Al inicio del juego, entrégale a cada persona tres fichas de papel. Deben conversar con otros compañeros en el juego, haciéndoles diferentes preguntas, tratando de llevarlos a equivocarse y decir "sí" o "no".
- Cada vez que una persona diga "sí" o "no", debe entregarle una ficha a la persona que le hizo la pregunta que lo hizo equivocar. Cuando se queden sin fichas, deben sentarse y dejar de participar en el juego.





- Luego de algunos minutos, cuando ya haya varias personas sin fichas, deten el juego.
- Dialoga con los participantes acerca de qué les hacía equivocar. Enfatiza que cuando estamos poniendo mucho cuidado a lo que decimos, por lo general no nos equivocamos, pero cuando ya estamos más confiados, es fácil cometer un error.

Juego 4

Teléfono roto

Este es un juego que enfatiza la importancia de tener cuidado al compartir información. Se puede usar en el primer momento de la clase como experiencia inicial para luego trabajar temas como el chisme o la necesidad de ser claros al dar información.

Instrucciones:

- Los participantes se sientan en una fila, uno al lado del otro.
- Comenzando por un lado de la fila, una persona susurra en el oído de la persona de al lado un mensaje corto, de una o dos frases.
- La segunda persona luego le susurra el mismo mensaje en el oído a la persona de al lado, y así sucesivamente hasta que todas las personas en la fila hayan escuchado el mensaje. No se permite repetir el mensaje. Cada persona debe comunicar lo que haya escuchado.
- Cuando la última persona escucha el mensaje, lo repite en voz alta para comparar el mensaje que escuchó con el mensaje que dijo la primera persona. Por lo general, el mensaje ha cambiado bastante.
- En el siguiente turno, la persona que estaba al inicio de la fila pasa al último puesto, y se juega nuevamente, ahora con un mensaje diferente.
- Luego de haber jugado dos o tres veces, dialoga con los participantes acerca de cómo fue el proceso de tratar de entender el mensaje y comunicarlo correctamente. ¿Era fácil entenderle al compañero? ¿Cuáles eran las cosas que causaban confusión?



 **Juego 5**
La lleva

La lleva generalmente se juega simplemente dándole un golpecito a otra persona para cederle el turno de perseguir a otros. En esta ocasión se le agrega un elemento que lo hace útil para la reflexión. Con la variación que se presenta aquí, este juego se puede utilizar en el primer momento de la clase como experiencia inicial, para luego trabajar el tema de la importancia de llevar el Evangelio con urgencia a otros. Este es un ejemplo de una forma en que se puede adaptar un juego común para que nos ayude a alcanzar los objetivos de la clase.

**Instrucciones:**

- Prepara un sobre con un mensaje adentro, preferiblemente un versículo que hable acerca del amor de Dios.
- Explícale al grupo que van a jugar La lleva, entonces hay que elegir una persona que lleve el turno de primero, quien perseguirá a los demás hasta alcanzar a uno de ellos y ceder el turno.
- La persona que la lleve, no va a dar un golpecito sino que va a entregar el sobre con el mensaje. Explícales a los participantes que no pueden ver lo que hay dentro sino hasta que por lo menos la mitad de las personas del grupo lo hayan tenido en sus manos.
- Si el grupo cuenta con personas a las que se les dificulta correr, la actividad se puede hacer caminando.
- Si es posible, agrega al espacio obstáculos que les impidan moverse con facilidad: una silla, mesa, piedras, botellas de agua, una maleta, entre otros. Esto con el fin de que sea más difícil el paso dentro del espacio pequeño.
- Luego de terminar el juego, antes de abrir el sobre, pídeles a los participantes que hablen acerca de cómo se sintieron jugando. Pregúntales qué tan motivados estaban a pasarle rápidamente el sobre a otra persona, si quieren saber qué dice dentro del sobre, y qué creen que dice el mensaje dentro del sobre. Otras preguntas que se pueden usar para el diálogo son: ¿Si les dijera



que el mensaje que llevan es de vida o muerte lo entregarían de la misma manera que lo han hecho ahora? ¿Qué pasa si yo les doy un mensaje importante de cualquier manera sin tener en cuenta su importancia?

- Después de unos minutos de discusión, lea el mensaje que está en el sobre.

Variación:

- Pon reglas complicadas al juego: el sobre solo se puede entregar por la espalda, las personas tienen que caminar hacia atrás o de lado, o solo pueden dar dos pasos en una dirección y luego tienen que cambiar de dirección. El uso de estas reglas y los obstáculos en el salón harán que las personas tengan que estar mucho más atentas a lo que están haciendo y perderán de vista la importancia de entregar el mensaje.



Retroalimentación

Con el fin de seguir mejorando este material, nos gustaría mucho poder tener su retroalimentación. Por favor sigue las siguientes instrucciones para responder un cuestionario breve sobre la lección que acabas de desarrollar. Agradecemos mucho tu colaboración con esto.

Si tienes un celular inteligente (*smartphone*)

1. Descarga la aplicación *Rayo del escáner QR* o *Lector códigos QR* a tu celular inteligente.
2. Usando la aplicación, escanea el siguiente código:



3. Responde a las preguntas del cuestionario.

Si no tienes un celular inteligente (*smartphone*)

1. Ingresa a la página <http://www.feydesplazamiento.org/materiales/ensenanza-aprendizaje> y selecciona la sección de “Retroalimentación”
2. Baja a la sección del currículo *Las artes: una herramienta eficaz para la enseñanza de adultos en situación de desplazamiento*, identifica la lección que acabas de concluir y selecciona el enlace indicado.
3. Responde las preguntas del cuestionario.

Si tienes alguna dificultad para responder a este cuestionario, por favor contacta a la administradora del proyecto de *Fe y Desplazamiento* en el correo electrónico admin.tyd@unisbc.edu.co, o al número 300 533 8115 (celular y WhatsApp).



Reflexiones finales

¡Felicitaciones por haber llegado al final de esta cartilla! Esperamos que tenga nuevas ideas que puedan enriquecer tu trabajo de enseñanza con los adultos en situación de desplazamiento. Antes de terminar el material, es importante hacer algunas reflexiones finales:

- Las herramientas que aparecen en los bancos de ideas de cada lección son solamente un abrebocas de todas las opciones que hay para usar las artes en la enseñanza. Hay muchas adaptaciones creativas que tú puedes hacer y muchas ideas más que puedes encontrar en tu cultura o buscar en línea. En YouTube, en internet, hay muchos videos que enseñan a hacer diferentes técnicas artísticas. ¡Anímate a seguir aprendiendo otras técnicas que puedas usar para enseñar!
- No te desanimes si al utilizar una herramienta por primera (¡o segunda!) vez, las cosas no funcionan como esperabas. Es importante darle tiempo a las personas para aprender a hacer actividades diferentes, y después de algunos intentos, seguramente las cosas funcionarán mejor. A la vez, haz las adaptaciones que consideres necesarias para que las actividades funcionen mejor. Tú es la persona que conoce el contexto en el cual estás, entonces puedes tomar las decisiones más apropiadas acerca de cómo adaptar las diferentes herramientas.
- El currículo *Una nueva identidad* ha sido elaborado por la línea de enseñanza-aprendizaje para ser utilizado con grupos de adultos que han vivido el desplazamiento forzado de primera mano. En este currículo se aplican las herramientas vistas en esta cartilla para la enseñanza del tema de la construcción de un futuro nuevo. Te animamos a considerar la posibilidad de enseñarlo si encaja con las necesidades que tienen los adultos en situación de desplazamiento con los cuales están trabajando en tu iglesia.

Información sobre el proyecto de Fe y Desplazamiento

Fe y Desplazamiento es parte del proyecto de investigación institucional de la Fundación Universitaria Seminario Bíblico de Colombia (FUSBC), registrada ante el Ministerio de Educación de Colombia bajo el título "Respuesta al Desplazamiento Interno en Colombia". La investigación se realizó con un equipo internacional de más de 25 investigadores en los campos de psicología, sociología, política, economía, pedagogía y teología. Además, colaboraron 12 investigadores que son líderes de comunidades en situación de desplazamiento y pastores y líderes de organizaciones sin ánimo de lucro con largas trayectorias trabajando con personas en situación de desplazamiento. La investigación se realizó en seis comunidades de Colombia, y con base en esta investigación se ha elaborado este currículo y los demás currículos y cartillas del proyecto. Así, estos currículos y estas cartillas representan, no solo las perspectivas de unos profesores de teología, sino la sabiduría y experiencia de estudiosos en diversos campos: profesionales, pastores, líderes de ONGs y las mismas víctimas del desplazamiento forzoso.

La investigación ha sido financiada por la Templeton World Charity Foundation, Inc., bajo el título "Integral missiology and the human flourishing of internally displaced persons in Colombia". Las opiniones expresadas en la publicación son las de los autores y no necesariamente reflejan las perspectivas del Templeton World Charity Foundation, Inc.