TRABAJO FIN DE MASTER

Proyecto de investigación social: "Construir una sociedad"

Máster en Formación de Profesorado de Secundaria

Especialidad: Economía

Autor: Álvar-Nuño Manjón Rodríguez
Directora del TFM: Ana Isabel Fernández Fresnedo

ÍNDICE

- 1. Introducción.....Pág.2
- 2. Justificación y propósito.....Pág.4
- 3. Estado de la cuestión.....Pág.6
- 4. Objetivos.....Pág.8
  - 4.1. Objetivos generales.....Pág.9
  - 4.2. Objetivos específicos.....Pág.10
  - 4.2. Objetivos relacionados con la economía.....Pág.10
- 5. Metodología.....Pág.12
  - Desarrollo del juego.....Pág.13
- 6. Reglas del juego y materiales.....Pág.18
  - 6.1. Tareas previas.....Pág.18
  - 6.2. Reglas del juego.....Pág.19
  - 6.3. Juegos para resolver conflictos y conseguir provisiones..Pág.24
    - 6.3.1. Reto al jefe.....Pág.24
    - 6.3.2. Guerras entre tribus.....Pág.25
    - 6.3.3. Golpe de Estado y Guerra Civil.....Pág.26
    - 6.3.4. Asaltos y detenciones.....Pág.27
    - 6.3.5. Formas para conseguir provisiones.....Pág.27
  - 6.4. Lista de materiales.....Pág.28
- 7. Trabajo de campo.....Pág.30
- 8. Conclusiones y valoraciones.....Pág.38
- 9. Bibliografía.....Pág.42
- Anexo 1.....Pág.43
- Anexo 2.....Pág.44

RESUMEN

Este trabajo nace de la historia de un proyecto educativo que comenzó hace 8 años durante las clases de Filosofía de 2º de Bachillerato del IES "La Granja" con la intención de hacer (por exigencias del temario), que los alumnos conociesen las distintas propuestas de organización social realizadas por los filósofos más influyentes, tratando así de comprender su relación con el momento histórico en que surgieron. Esta propuesta educativa surge con la idea principal de hacer experimentar a los alumnos, de una manera práctica, las dificultades que conlleva la creación de un sistema social, político y económico dentro de una sociedad. Paralelamente, el proyecto pretende que los alumnos comprendan la evolución de las sociedades humanas a través de la historia, por lo que las condiciones desde las que parten los alumnos deberán ser similares a las que pudieron vivir en su día las tribus primitivas de cazadores-recolectores, avanzando hasta desarrollar finalmente su propio modelo de sociedad.

SUMMARY

This work stems from the history of an educational project that started 8 years ago during the classes of Philosophy, 2nd year of Bachelor at IES "La Granja" with intent to do (requirements of the agenda), that students know the different proposals of social organization made by the most influential philosophers, thus trying to understand their relationship to the historical moment in which they arose. This educational approach arises with the idea of making students experience, in a practical way, the difficulties of creating a social, political and economic within a society. In parallel, the project aims to help students to understand the evolution of human societies throughout history, so the conditions from departing students should be similar to those they experienced at the time the primitive tribes of hunter-gatherers , advancing to eventually develop its own model of society.

1. INTRODUCCIÓN

En este Trabajo Fin de Master pretendo llevar a cabo un estudio pedagógico acerca de un proyecto de investigación social que se desarrolla en el Instituto de Enseñanza Secundaria "La Granja", donde he realizado recientemente mis prácticas como docente correspondientes al Master en formación del profesorado de Educación Secundaria. Mi intención es dar a conocer este tipo de recursos pedagógicos a la comunidad docente, realizando un estudio amplio y coherente sobre las características del mismo, y su influencia en el alumnado, que permita valorar la idea de promover activamente este tipo de prácticas docentes en el aula.

Este año como novedad, nos ofrecieron la posibilidad de participar en el proyecto a los alumnos del Master que hemos realizado las prácticas en el centro, y nos han dado además, la oportunidad de incorporar distintas propuestas educativas relacionadas con la actividad, y basadas en nuestro área de conocimientos, en mi caso la Economía. Con nuestra participación se pretende enriquecer esta experiencia incorporando transversalmente al proyecto técnicas y métodos que nos permitan trabajar con los alumnos distintos contenidos relacionados con nuestra especialidad, preferiblemente presentes en la programación de la asignatura, y que sirvan para asentar y ampliar sus conocimientos, enriqueciendo así el valor total de las actividades que se llevan a cabo durante esta práctica.

Es necesario tener en cuenta antes de empezar a analizar este proyecto, que el rol que debe asumir hoy en día el profesor con sus alumnos ha cambiado. La tarea docente no debería consistir en la mera imposición de conocimientos mediante aprendizajes memorísticos que incitan a la monotonía, sino que sería importante que jugase un papel principal en el desarrollo del alumnado, haciendo de intermediario entre los contenidos del aprendizaje y cómo los alumnos lo asimilan. En mi opinión, debe existir una relación alumno-

profesor que permita desarrollar procesos de aprendizaje donde la interacción entre los agentes participantes (alumno y profesor) ayude a conseguir los objetivos establecidos, potenciando fundamentalmente la construcción del conocimiento y guiando a los alumnos en su aprendizaje, sin la necesidad de intervenir exclusivamente de forma magistral.

¿Cómo podemos hacer que se generen las condiciones adecuadas para que el estudiante sea el centro real de la producción de conocimientos? Es importante tener en cuenta que los docentes debemos emplear estrategias didácticas que favorezcan y potencien la adaptación psicosocial del alumnado, fomentando aprendizajes cooperativos entre los alumnos, intentando motivarles para que se esfuercen más en sus tareas y procurando que se creen relaciones sociales positivas en el aula que desarrollen valores relacionados con la idea de bienestar social. Es necesario también, tener en cuenta la voluntad del alumno por aprender, y además el profesor debe ayudar a sus alumnos a ser conscientes de su pensamiento, a ser estratégicos, creativos, y a dirigir su motivación hacia metas valiosas. Es por ello que el uso de este tipo de estrategias didácticas como la que se lleva a cabo en el IES La Granja, hacen crecer la motivación y el interés del alumnado por la materia, favoreciendo así que el aprendizaje sea significativo.

Este proyecto lo lleva a cabo el profesor *Vidal R. Lavid*, Jefe del Departamento de Filosofía del citado instituto, apoyado por otros profesores, y muchas veces con la ayuda de antiguos alumnos que han participado en ocasiones anteriores y conocen bien la dinámica del juego. Actualmente la actividad está dirigida de forma exclusiva a los alumnos de 2º de Bachiller del Instituto La Granja, aunque en ocasiones anteriores también participaron en el proyecto distintos institutos de otras Comunidades Autónomas. La intención que se tenía invitando a otros centros de distintas CCAA era hacer más realista el juego que se lleva a cabo, fomentando las relaciones personales entre alumnos de distintas zonas para que puedan tener distintas visiones y opiniones cuando tengan que tomar alguna decisión.

2. JUSTIFICACIÓN Y PROPÓSITO

Este proyecto nace con la idea de acercar a los alumnos a una visión más práctica y real de la evolución de la sociedad, esperando que esta experiencia les sirva para comprender mejor las distintas realidades que se abordan en los temas de Filosofía Política que se tratan en las clases de Filosofía. Se propone a los alumnos realizar un estudio sobre la naturaleza social de nuestra especie a través de la recreación experimental de distintas formas de organización social, política y económica.

Para ello, se expone a los alumnos durante su participación en el proyecto a situaciones que les hagan reaccionar y reflexionar respecto a problemas de necesidades básicas como el hambre, la sed o la falta de abrigo. También se pretende crear un clima de injusticia en determinadas fases del proyecto, para evidenciar problemas reales como las desigualdades económicas, la violencia, o los abusos de poder que existen en la sociedad actual, con la intención de hacerles ver la necesidad de establecer algún tipo de orden social para garantizar el bienestar general.

La actividad central de este proyecto consiste en experimentar durante 3 días en un albergue situado en Sangas (Valle de Soba), las situaciones ambientales por las que pudieron pasar nuestros antecesores desde los tiempos de los cazadores-recolectores, donde los alumnos estarán aislados del exterior, como si de un juego de rol se tratase. Estas situaciones se producirán unas veces de forma natural, apoyadas por los escasos medios del entorno, y otras simbólicamente, ayudadas por los monitores que formarán parte de esta experiencia. El "juego" consta de unas pocas reglas elementales, pero la trama social seguirá un curso totalmente libre, de forma que sean los propios alumnos, empujados por sus necesidades, o por sus ambiciones, quienes dirijan al grupo hacia los sistemas sociales que quieran, o puedan, en cada momento. Podrán llegar así a desarrollar formas de organización complejas,

creando instituciones, estableciendo medios para ganarse la vida, como montar un negocio, o trabajar por cuenta ajena, llevando, en definitiva, todo el peso organizativo de "su" sociedad, donde son ellos los que tienen que hacerlo todo, incluida la comida, la limpieza, el orden público, o las normas de convivencia.

Tras esta fase experimental, en la que se supone que habrán ensayado distintos modelos de sociedad, se iniciará la reflexión y debate en busca de las claves que expliquen el comportamiento grupal, desarrollando una auténtica investigación sobre la condición humana en su dimensión social, que les permita comprender mejor la realidad social en que estamos inmersos. Los cambios políticos y las revoluciones sociales estudiados en clase de Historia, las distintas formas de producción y de distribución de la riqueza analizadas en Economía, las propuestas teóricas de algunos tratadistas políticos que se debaten en Filosofía, o las construcciones más destacadas que se pueden trabajar en Tecnología, ya no aparecerán a los ojos de los alumnos como meras historias del pasado, simples especulaciones de los filósofos, o fotos que aparecen impresas en un libro de texto, sino que habrán cobrado vida en la forma de problemas reales y concretos que nos afectan a todos. Todo esto nos acerca a conseguir el objetivo más importante, por ser la base de todos los demás, que persigue este proyecto: Sensibilizar a los alumnos sobre los problemas sociales, de modo que en adelante no sean indiferentes ante el sufrimiento y las dificultades de los demás.

3. ESTADO DE LA CUESTIÓN

Este proyecto se inició hace 8 años durante una de las clases de Filosofía en el IES La Granja, cuando el profesor sintió la necesidad de encontrar una forma más atractiva de abordar el estudio de los temas de filosofía política (desde Platón a Maquiavelo, Locke, Rousseau, Hobbes o Marx) para captar una mayor atención por parte de sus alumnos, que parecía no interesarles demasiado tanta teoría filosófica. Desde aquel año, el proyecto ha seguido creciendo, enriqueciéndose con nuevas aportaciones que han ido ampliando significativamente los objetivos iniciales.

El proyecto se inicia con la necesidad concreta de enfrentarse a la apatía generalizada de los alumnos durante las clases, ensayando nuevas estrategias pedagógicas que despierten su interés y mejoren su rendimiento académico. Tiene un objetivo pedagógico bien definido, que es lograr la implicación emocional de los alumnos en el estudio que favorezca la comprensión de los temas de clase, algo que detrás de los pupitres durante 6 horas diarias, es muchas veces bastante complicado de conseguir. Para ello, se llevarán a cabo distintas actividades dentro del proyecto que ayudarán al alumnado a conseguir las metas planteadas.

La incorporación de los departamentos de Economía, Ciencias Sociales, o este mismo año, el departamento de Tecnología, hacen que el proyecto siga creciendo y ganando cada vez más valor pedagógico. Actualmente se trabajan también muchos aspectos transversales en relación a la *Educación para la Ciudadanía* o la *Educación para la Paz*, que se suponía que ya estaban implícitos, pero no se habían planteado inicialmente. Como novedad, se ha empezado un proceso de coordinación con los programas de *Interculturalidad* y *Mediación de Conflictos* que se están desarrollando en el Centro, con la intención de incluir nuevas actividades en próximas ediciones.

Nace así la idea de "construir una sociedad", una actividad que se ha mostrado desde el principio como un excelente incentivo para motivar al alumnado al estudio de diferentes teorías políticas, además de servir como recurso docente para ayudar a comprender y a vivir en la sociedad actual y que a todos nos toca seguir construyendo. Todo esto sobrepasa los objetivos de un área didáctica particular para entrar de lleno en la finalidad misma de todo el proceso educativo. Por lo que su existencia debería estar extendida por la comunidad docente, para que otros profesores puedan hacer uso de este recurso pedagógico tan innovador.

4. OBJETIVOS

Hacer crecer la motivación y el interés del alumnado por la materia, lograr la implicación emocional de los alumnos para favorecer la comprensión de los temas de clase, sensibilizar sobre los problemas sociales, o acercar a los alumnos a una visión más práctica y real de la evolución de la sociedad, son varios de los objetivos que hemos visto hasta ahora, y que se pretenden conseguir con este proyecto, pero podemos profundizar aún más. El proyecto surge con 3 convicciones básicas:

1. El punto de partida de este proyecto debe ser la motivación de alumno, que es además, una de las condiciones más importantes de cualquier pedagogía.

2. Vivir la experiencia en primera persona es un gran estímulo para que los alumnos aprendan a reflexionar, y hace que estén más preparados emocionalmente para comprender mejor las cosas.

3. Se considera el diálogo como un instrumento esencial para las relaciones entre los seres humanos. Parafraseando las palabras de David Bohm: *"El diálogo es juntar los pensamientos creando un significado que fluye y evoluciona continuamente, llevándonos a niveles más profundos de entendimiento. Se crea un nuevo tipo de mente y aprendizaje que aumenta nuestra Inteligencia Colectiva".*

Por tanto, podemos distinguir en este proyecto distintos objetivos, tanto generales como específicos, que van a servir para completar la experiencia y para tratar de alcanzar las metas pedagógicas que se proponen con esta actividad, y que expondré a continuación:

4.1. Objetivos generales:

- Incentivar la reflexión y el interés de los alumnos por cuestiones de carácter social, político, económico o científico, en los distintos ámbitos a los que hacen referencia.

- Estimular la capacidad creativa y la imaginación a través del compromiso con la creación y organización de las actividades didácticas, para tratar de conseguir una formación verdaderamente integral de la persona.

- Concienciar a los alumnos sobre los problemas derivados de nuestra condición de seres sociales, y hacer que tomen conciencia de los problemas generados por la convivencia, tanto en el contexto histórico como en el de su entorno actual.

- Establecer formas de convivencia y mejorar las relaciones personales entre los integrantes del grupo y de la comunidad educativa en general.

- Mejorar su comprensión ante las distintas posiciones teóricas en torno a modelos de organización social, política y económica que existen o han existido a lo largo de la historia.

- Fomentar la participación del alumnado en proyectos de carácter colectivo, cooperativo y solidario, con un mayor protagonismo para las asociaciones de alumnos.

- Promover la organización de actividades de tipo social y cultural por parte de los alumnos en el Centro.

4.2. Objetivos específicos:

- Comprender las razones que llevaron a algunos filósofos a proponer sus modelos políticos, planteando la necesidad de un contrato social, la división de poderes, la revolución, entre otros.

- Experimentar la necesidad de establecer unas reglas básicas para la vida en sociedad y comprender las exigencias que se derivan de una existencia en común (con los demás), aprendiendo a reconocer que no vale todo en esta vida. Esta necesidad se debe extender al respeto al medio ambiente y a la más que necesaria sostenibilidad de las intervenciones humanas en la naturaleza.

- Entender el papel crucial del diálogo en la resolución de conflictos sociales y políticos como parte de la mediación, y las nefastas consecuencias que puede producir el empleo de la violencia.

- Pretender que los alumnos reflexionen y asuman la responsabilidad que les toca a cada uno de ellos en la construcción de una sociedad más participativa y sin ningún tipo de exclusión, capaz de establecer un diálogo fructífero con otras culturas, y haciéndoles ver la importancia de integrar lo que a veces es considerado por la sociedad como "diferente".

4.3. Objetivos relacionados con la economía:

En este caso yo he sido el encargado de incorporar este año en el proyecto las distintas actividades que se relacionan con la economía, por lo que los objetivos planteados por mí en esta actividad fueron los siguientes:

- Entender las decisiones económicas básicas que responden al ¿qué? ¿cómo? y ¿para quién? producir los bienes y servicios, y la manera en que las

sociedades lo han resuelto a lo largo de la historia (tradición, autoridad, mercados..), así como los nuevos planteamientos que surgen acerca del desarrollo sostenible.

- Descubrir por ellos mismos cómo el dinero descansa en la confianza que en él se deposita, y en las ventajas que tiene su utilización sobre otros métodos de pago anteriores como por ejemplo los trueques.

- Comprender cuales son las causas que generan inflación en la economía, que tipos de inflación existen, así como los efectos que produce.

- Conocer la importancia que tiene la banca para el desarrollo de la economía, así como sus principales funciones y compromisos. Además, deben conocer la relevancia que tienen los tipos de interés.

- Apreciar el papel de las empresas en la satisfacción de las necesidades de los consumidores y en el aumento de la calidad de vida y bienestar en la sociedad. Valorando críticamente las posibles consecuencias sociales y medioambientales de la actividad empresarial.

- Diseñar y elaborar proyectos sencillos de empresa con creatividad e iniciativa, proponiendo los diversos recursos y elementos necesarios para organizar y gestionar su desarrollo.

- Reconocer la importancia que tiene para las empresas y la sociedad, la investigación, las innovaciones tecnológicas y la globalización económica en relación con la competitividad, el crecimiento y la localización empresarial.

5. METODOLOGÍA

Tras analizar los objetivos que pretendemos conseguir con este proyecto surge la necesidad de diseñar actividades capaces de despertar el interés de los alumnos por la experimentación, la reflexión y el diálogo, lo que constituye uno de los objetivos primeramente abordados y cuyo desarrollo sólo será posible desde una metodología didáctica activa que sepa conectar con las inquietudes de los alumnos y servir de estímulo a su inteligencia, tomando como referencia la realidad personal del alumnado.

Por tanto, la metodología a utilizar en este proyecto pretender servir para alcanzar los objetivos desarrollados anteriormente, y consistirá en hacer vivir a los alumnos situaciones en las que experimenten necesidades y privaciones, injusticias y desigualdades económicas, junto a la posibilidad de ayudar y ser ayudados en el contexto de una empresa común, que sirva para aumentar la sensibilidad y la conciencia social, haciendo crecer así su empatía por el sufrimiento ajeno. La posibilidad que se les ofrece de enfrentarse a problemas y conflictos de carácter político, imaginando soluciones e intentando resolverlos en la práctica, será un referente motivador para el tratamiento teórico de esas mismas teorías en el aula. Estas situaciones a las que se enfrentarán durante el juego pretenden conseguir que sean capaces de inventar soluciones organizativas para problemas sociales concretos, inspirándose en lo estudiado en las diferentes clases.

Conseguir que ejerciten su capacidad creativa y su imaginación, se tratará de alcanzar mediante el diseño y organización de las actividades didácticas a la hora de establecerse las reglas del juego, donde ellos mismos serán los encargados de decidir sobre ellas, haciendo que se impliquen así personalmente. Durante el transcurso del juego deberán tomar distintas decisiones acerca de cuestiones sociales, políticas o económicas, que en un debate posterior podrán comparar con los conocimientos que han adquirido en

las clases de las respectivas materias relacionadas, para ver las diferencias y las similitudes que han existido entre la toma de sus decisiones, y lo que se ha estudiado. Tal y como se plantea en el proyecto, los alumnos deberán optar por introducir leyes y normas básicas para la vida en su sociedad, afrontando también las consecuencias. La belleza del entorno natural en que se lleva a cabo esta actividad les hará comprender la importancia de establecer leyes que preserven el medio ambiente para las generaciones futuras.

5.1 Desarrollo del juego:

El proyecto, como ya hemos comentado, pretende ser una actividad experimental concebida como un medio para generar interés por la temática social, ejercitar el diálogo y enriquecer la reflexión personal. En torno al eje motivador de esta experiencia "construcción de una sociedad", se distribuye el trabajo en las siguientes fases:

1ª Fase:

Se trata de una fase previa que sirve para poner a los alumnos en contacto con el proyecto, y consiste en una primera reunión de los alumnos y profesores que quieren implicarse en el proyecto para conocer de qué se trata, y comentar las expectativas de todos, e ir concretando los detalles de su desarrollo en futuras reuniones.

2ª Fase:

En esta segunda fase los alumnos, coordinados por los profesores de las áreas curriculares implicadas, deberán buscar información básica sobre cómo se han organizado históricamente los distintos tipos de sociedades y sobre los modelos teóricos que han propuesto algunos filósofos de distintas épocas, así como información relevante de esos periodos, que pueda tener

interés común para el desarrollo del juego. Además, comenzarán a preparar una de las actividades que mayor importancia tienen en el proyecto, que se trata de una representación que tendrán que realizar en el albergue, en grupos de 5 como máximo, delante del resto de compañeros, donde escenificarán como si de un corto teatral se tratase, y con total libertad de guión, algo relacionado con los momentos históricos sobre los que están buscando información, preferentemente relacionado con la temática del proyecto. Podrán realizar dramatizaciones, actuaciones musicales, utilizar montajes de audio o video, todo vale si se trata realmente de un ejercicio de creatividad. Para preparar esta fase, se utilizará alguna de las clases de Fiolosofía, pero generalmente las reuniones se celebrarán en los recreos, aprovechando también alguna tarde si es necesario.

3ª Fase:

Esta es la fase donde se desarrolla la actividad principal del proyecto. Los alumnos estarán durante 3 días en un albergue de montaña lo más aislados del mundo posible, lejos de referencias habituales de espacio y tiempo, donde intentaremos recrear situaciones similares a las que nuestros antepasados pudieron encontrarse en su lucha por la supervivencia. Para ello los participantes tendrán que enfrentarse a una serie de condicionantes en su tarea de satisfacer las necesidades básicas de su sociedad, que estarán relacionados con temas como la comida, la bebida, el abrigo o el refugio, y que podrán ser de 3 tipos:

- Naturales: Dispondrán de los recursos que les proporcione el medio, con las consiguientes dificultades para obtenerlos. Los alumnos podrán superar estos contratiempos a base de esfuerzo, colaboración e ingenio.

- Sociales: Estarán relacionados con la forma en que está estructurado el grupo, y dependerán de las clases sociales que existan, quién tiene el poder, o cual es la ideología predominante. Los individuos que no estén

contentos con el reparto de bienes, las decisiones del jefe, o cualquier otro asunto, podrán intentar cambiar el orden social, cuestionando el liderazgo existente con la ayuda de pruebas y retos que tendrán a su disposición.

- Grupales: La lucha por el dominio de los territorios y de los recursos en la fase del bosque, con otros grupos o civilizaciones, constituirá otro de los condicionantes que afectarán al desarrollo del juego.

El primer día los alumnos llegarán al albergue, guardarán todas sus pertenencias allí, sin poder coger nada más que lo que lleven puesto, y comenzarán a ascender por los montes de la zona hasta el lugar donde se desarrolla la primera parte del juego. Esta zona de bosque, visitada los días previos por el profesor al cargo del proyecto, estará dividida en 5 territorios imaginarios que se delimitarán según las características del entorno. Los alumnos serán divididos por tribus escogidas al azar, y cada tribu ocupará uno de los territorios disponibles. Los alumnos tendrán que buscar en el bosque los medios de subsistencia de su grupo social, bien por su territorio o investigando en el de los demás, deberán construirse un refugio a lo largo de la mañana (el que mejor hecho esté será premiado), y además, deberán afrontar las dificultades que les puede originar la presencia del resto de grupos luchando por su subsistencia. En esta primera parte de la experiencia los monitores serán los encargados de poner al alcance de los alumnos algunos alimentos o bebidas, previa superación de pruebas o competiciones que se irán organizando a lo largo de la mañana. Es muy posible que a lo largo de este periodo se produzcan desigualdades en la distribución de los bienes que se ponen a disposición de los alumnos, con los consiguientes conflictos que pueden surgir, ya sean guerras, conquistas, o saqueos. Todas estas pruebas que se organizarán para conseguir bienes, así como la declaración de la guerra o los intentos de conquista, se realizarán simbólicamente mediante pruebas relacionadas con el tema, donde se enfrentarán entre ellos, y tendrán que demostrar sus habilidades para ganar al resto. Ya entrada la tarde, e

independientemente de los grupos sociales (o tribus en este caso) que se hayan formado, los alumnos comenzarán el descenso hacia el albergue, donde se desarrollará la segunda parte del juego.

Una vez que los alumnos lleguen al albergue tendrán que buscar la manera de entrar, ya que un grupo de monitores estará dentro esperándoles, y deberán negociar con ellos para conseguir la entrada. El derecho a dormir en una cama, a recuperar su maleta, a comer, o a montar un negocio, se lo deberán ir ganando los alumnos una vez hayan conseguido entrar. Tendrán que organizarse como ellos quieran, eligiendo un líder o líderes, y serán totalmente libres de organizarse a su manera. La actividad se prolongará durante día y medio en el albergue con los distintos acontecimientos que la dinámica interna de ese grupo social imponga, generando sistemas imperialistas, autoritarios, democráticos, participativos, o cualquier otro sistema que las circunstancias y la voluntad de los agentes intervinientes determinen.

Durante los años que se viene realizando esta actividad se crearon juzgados, policía, departamento de recaudación de impuestos, se vio la necesidad de usar moneda, los problemas creados por la llegada de inmigrantes, hubo complots, saqueos o golpes de estado. Se crearon distintos negocios que funcionaron más o menos bien, destacando los restaurantes y los talleres gráficos. Algunos gobiernos subvencionaban menús económicos para quienes no tuviesen dinero, se dictaron leyes de derecho laboral, o se crearon organismos públicos para distintas tareas, y muchas otras cosas más, que en resumen, constituyen unos materiales excelentes para reflexionar y comparar con la sociedad "real".

Serán los monitores los que con una participación activa muchas veces, y pasiva en otros casos, van dirigiendo a los alumnos a todas estas cuestiones que hemos planteado, intentando conseguir los objetivos marcados. Para ello, cada monitor tendrá distintas tareas y funciones que irán encaminadas a llevar al alumno a enfrentarse a todas estas situaciones que hemos descrito

anteriormente. Para conseguirlo dispondremos de muchos medios que nos van a permitir hacer que el juego sea más realista, como ordenador, impresora, o distintos materiales, que vamos a llevar al albergue. Los alumnos, en su afán por "ganarse la vida" dentro de "su" sociedad, podrán crear y montar empresas o negocios con la ayuda, algunas veces, de los materiales que entre todos hemos conseguido aportar, y otras veces, utilizando si imaginación.

4ª Fase:

Una vez haya terminado la actividad central del proyecto en el albergue, y ya en horario escolar, la última fase del mismo consiste en una puesta en común de las impresiones y vivencias personales que hayan tenido los alumnos, y se realizará un debate general sobre las propuestas que han ido surgiendo. Se redactarán las conclusiones que se hayan alcanzado entre todos y harán una evaluación conjunta de las jornadas. Individualmente, cada alumno tendrá que presentar un ensayo a modo de trabajo, narrando la experiencia desde su punto de vista, reflejando las reflexiones que le ha suscitado la experiencia y formulando las conclusiones que ha alcanzado. Deberán incluir también una valoración crítica y personal de toda la experiencia.

6. REGLAS DEL JUEGO Y MATERIALES:

Para llevar a cabo este proyecto es muy importante una buena organización de todos los agentes implicados, tanto profesores como monitores y alumnos. La constitución de distintas listas, con las tareas previas de las que se encargará cada uno, los materiales necesarios para el correcto desarrollo de la actividad, los juegos disponibles (y sus reglas) para conseguir provisiones, o las reglas generales del juego, tienen que estar bien estructurados y organizados para un correcto desarrollo del mismo.

6.1 Tareas previas:

Se realiza una lista con las tareas que cada monitor debe cumplir, donde se detallará lo que le corresponde a cada uno. Preparar la lista de la compra de los distintos materiales necesarios para los juegos, de la alimentación o de los utensilios de cocina necesarios, concretar que cosas se dejarán escondidas por el bosque en los distintos territorios, diseñar la carta del restaurante, preparar actividades para la fundación, o buscar cajas para el transporte de los materiales, serán algunas de las tareas que deberán estar preparadas antes de que comience la aventura. En mi caso, he sido el encargado de preparar todas las tareas relacionadas con la "economía" que puedan estar presentes en el juego, como revisar y diseñar todos los impresos o papeles burocráticos que estarán a disposición de los alumnos (contrato de préstamo, modelo de solicitud de inversión, contrato de propiedad, de arrendamiento, y permiso de explotación, entre otros). Otras tareas que tuve que organizar fueron la preparación de enigmas para realizar una "búsqueda del tesoro", diseñar planes de inversión, o crear boletos de lotería.

Dos días antes de salir, alumnos y monitores, deben etiquetar todas las cajas para el transporte de los materiales, agrupándolas según lo que se vaya

a necesitar en cada momento (la comida para la fase del bosque, los juegos, cables y sonido, materiales de la Fundación, productos de artesanía, etc.), así como las cajas que representarán cosas, como la propiedad de una cama, o los derechos sobre la luz o el agua. Los alumnos deberán realizar además en los días previos, un breve examen sobre las reglas del juego, para valorar su conocimiento sobre las mismas. El día de la salida, antes de subir al autobús, se pasa lista para ver si están todos, y si han entregado el contrato de compromiso que todos los alumnos han debido firmar, junto a sus padres, comprometiéndose a participar adecuadamente en las actividades. Una vez en marcha, es necesario recordar a los alumnos qué tienen que hacer cuando lleguen al albergue, primero transportar el material común, y después sus maletas, ordenando casa cosa en su lugar, y se repartirá entre los alumnos unos papeles con las reglas básicas, y los juegos que estarán a su disposición.

6.2 Reglas del juego

Una vez en el bosque, comienza el juego. Se sortean los integrantes de cada tribu y se realiza una prueba para determinar el orden en que se elegirá territorio. Los monitores serán los jueces, y sus decisiones son inapelables. A continuación expondré las reglas del juego:

1. No es posible utilizar los móviles durante el juego (solo estará permitido su uso de 9 a 10 de la noche).

2. Los integrantes de cada tribu se identificarán por colores, pintándose la cara de su color con las pinturas que tendrán a su disposición.

3. Cada tribu tomará posesión de su territorio en el que podrá refugiarse y guardar sus bienes, que no podrán ser robados si ello implica forzar algún elemento de los refugios.

4. Algunas competiciones, que representarán la lucha por la subsistencia, servirán para conseguir comida y/o bebida. Se anunciarán con un toque de campana.

5. En el territorio asociado a cada tribu cualquier individuo "extranjero" podrá ser apresado y hecho prisionero solo con ser tocado, a partir de ese momento no podrá escapar y deberá obedecer las instrucciones de los captores. Los compañeros de su tribu tendrán que llegar a tocarle si quieren liberarlo, por lo que tendrán que adentrarse en territorio enemigo y exponerse a ser apresados también. Si logran tocar al compañero antes de ser interceptados se les tendrá que dejar salir libremente del territorio.

6. Existirá un territorio común para los monitores donde los alumnos podrán circular libremente, pero con el riesgo de ser asaltados o secuestrado si llevan algo de valor. Para ello, tendrán que ser tocados y retados a uno de los juegos disponibles (elegido por el asaltante), y el ganador podrá quedarse con los bienes que tenga su contrincante. Todo lo que no se lleve encima y lo que pueda extraerse de los territorios sin forzar nada, podrá robarse sin más.

7. Los monitores organizarán los juegos para resolver conflictos y decidirán quién tiene razón si hay desacuerdo en la interpretación de las reglas o en el resultado de las competiciones. En caso de "vacío legal" improvisarán una regla "ad hoc" después de consultarlo entre ellos. Es de esperar que alguien se sienta perjudicado por alguna de sus decisiones, pero el juego debe seguir, la vivencia de injusticias en carne propia forma parte de esta experiencia.

8. Representando la caza, aparecerá una "liebre" varias veces durante el juego en el bosque. Esta liebre será uno de los monitores, que correrá por el bosque y llevará una mochila con comida que será para el primero que logre atraparla. La "peste" representará las enfermedades que podían surgir en la época, y tendrá el mismo mecanismo de funcionamiento que la liebre, pero al

contrario, todo aquel que sea atrapado por la peste, deberá permanecer con una mascarilla, vigilado e inmovilizado durante 1 hora en la zona común, a no ser que sus compañeros consigan el remedio adecuado antes. Para atenuar la enfermedad contraída, un compañero podrá ejercer de "enfermero", sentado al lado del enfermo, reduciendo el tiempo de convalecencia a media hora. Según avance el juego se darán otras formas de contagio de enfermedades.

9. Quien declare la guerra elegirá el juego con el que se representa la lucha. Si es de conquista, el ganador se queda con todo, con las personas convertidas en esclavos y con los bienes. Si la guerra es de saqueo sólo estarán en juego los bienes. Para declarar una guerra nueva deberán pasar al menos 30 minutos. Sobre el trato a los esclavos, secuestrados y detenidos, tendrán que estar donde les digan sus captores o policías, y para garantizarlo, se les podrá atar "simbólicamente" por una muñeca a algún elemento del lugar.

10. ¿Quién es el jefe? Cualquiera que declare tener el mando en el grupo y encuentre a otros que le apoyen o simplemente lo consientan. Sea cacique, príncipe o presidente, lo que importa es que tenga seguidores dispuestos a defender su posición. En los conflictos por el control del poder dentro de un grupo se puede plantear el "reto al jefe" para sustituirlo. Los aspirantes al liderazgo del grupo, acompañados de sus partidarios, competirán en un juego elegido por el retador. La intención es que al acabar la fase del bosque, los alumnos se hayan ido agrupando en una misma tribu.

11. Los poseedores de una fortificación, como por ejemplo el albergue, o cualquier otro edificio que esté en juego, tendrán la ventaja de poder elegir juego a la hora de resolver cualquier conflicto. Además, el carácter de civilización más avanzada (un gobierno extranjero que formarán los monitores y negociará la entrada de los alumnos al albergue una vez finalizada la fase del bosque) hará que también puedan elegir juego en caso de conflicto, para garantizar un cierto control.

12. El sistema social puede ser en todo momento cuestionado y cambiado de forma pacífica, a través de acuerdos o elecciones, o de forma "violenta" mediante conspiraciones que acaben en golpe de estado o guerra civil. Los rebeldes tendrán que medir sus fuerzas ante los partidarios del gobierno mediante un juego que podrá invertir la situación, y acabar con los gobernantes en la cárcel. Hasta pasadas 2 horas no se podrá plantear un nuevo conflicto de este tipo.

13. Quien se constituya como gobierno puede que consiga la colaboración de la mayoría de la población, o no, y para ejercer el control de la situación quizá tenga que crear instrumentos represivos, como por ejemplo un cuerpo de policía. Si alguien identificado como policía agarra a otro por el brazo, basta con tocar, se considerará detenido, no podrá huir, y deberá estar donde le ordenen, si es en la cárcel no podrá salir. Es posible resistirse a la detención, pero para poder escapar habrá que ganar en un juego, elegido por él mismo, al policía.

14. Que exista un sistema judicial y que sea verdaderamente independiente del poder político dependerá del tipo de sociedad que se haya constituido. Las posibles sentencias dictadas por el juez y ejecutadas por la policía deberán cumplirse. Se fijará un lugar que hará de cárcel, donde los reclusos estarán sujetos, sin poder salir mientras dure su condena.

15. Conseguir una cama, en propiedad o en alquiler, significa tener un lugar donde refugiarse, y en consecuencia, poder disfrutar del contenido de su maleta, que habrá estado custodiada hasta entonces por los monitores. Sólo se podrá acceder a la bolsa de viaje cuando se acredite tener donde vivir. El documento acreditativo lo expedirá el gobierno o el vendedor.

16. Cada civilización formada en el albergue, podrá desarrollar su propia economía a partir de la agricultura, de la que se obtendrán los productos de primera necesidad. El sistema político que impere definirá el régimen de

propiedad de la tierra (con grandes terratenientes, cooperativas, pequeños agricultores..), así como los sistemas de intercambio (dinero), pago de impuestos, etc.

Otros aspectos a tener en cuenta:

Es una tarea de todos establecer una forma de organización viable, con un sistema de gobierno, promulgación de leyes, administración de justicia, orden público, control de la actividad económica, cobro de impuesto, etc. Quien o quienes organicen la vida social y económica deberán conseguir que todo funcione bien, o el descontento de la gente podrá hacer que se vuelvan en su contra. De ser así, siempre es posible un golpe de estado, una revolución o la anticipación de elecciones.

Habrá una representación comercial, controlada por monitores, de una potencia extranjera con multitud de bienes de consumo (importaciones), asociada a un Banco Internacional, que prestará dinero a otros bancos, al gobiernos, o a particulares. La oficina de Comercio Internacional no venderá más que a industriales, siempre que puedan acreditar mediante documentos oficiales esa condición. Expondrá una lisa de los productos y materiales con los que se podrá emprender negocios.

También estará representada en el albergue una fundación benéfica extranjera que se dedicará a la promoción de actividades culturales, y organizará concursos relacionados con la elaboración de proyectos asociados a la Tecnología, como la construcción con hojas de papel, de un puente que aguante el peso de una persona, por ejemplo. Podrá financiar espectáculos, karaoke, teatro, periódicos, radios.. subvencionando parte o el total del importe, con el fin de animar a los alumnos a participar y mostrar su faceta emprendedora. Existirá un tablón de anuncios donde se publicarán todas las informaciones.

La circulación de una o más monedas será decisión del Gobierno, dejando al mercado su valor, en este caso, al Banco Internacional, que estará dirigido por un monitor (en esta ocasión he sido yo el encargado) y que controlará los tipos de cambio, ocasionando algún conflicto al que tendrán que enfrentarse los jefes de gobierno, y que afectará a toda la población.

Los alumnos son libres de organizarse como quieran, con la única limitación de las reglas del juego, lo que tendrá como contrapartida, hacerles responsables de todo lo que suceda.

6.3. Juegos para resolver conflictos y conseguir provisiones:

6.3.1. Reto al jefe:

a) Guerrero indio: El jefe que haya sido retado se colocará agachado, igual que sus seguidores, con la cabeza inclinada y los ojos cerrados, mientras el aspirante, ayudado por quienes le apoyen, se acerca sigilosamente a tocar su espalda. Si lo consigue sin que el jefe sea capaz de detectar y señalar la dirección por la que se acercan, se convertirá en el nuevo jefe.

b) Duelo de globos: Si el jefe cuenta con algunos defensores en su tribu, podrán ayudarle intentando "desactivar" a sus atacantes. Todos llevarán globos en los tobillos, y palillos en la mano para explotar los de sus oponentes. El que se queda sin globos es eliminado, si es el jefe o el aspirante, se acaba el juego.

c) Tiro de palo: Los dos oponentes se sientan en el suelo con las piernas en escuadra, uno frente al otro y con las plantas de los pies en contacto. Desde esta posición ambos jugadores sostienen un mismo palo en posición horizontal, sobre el que ejercen tracción con la intención de levantar del suelo a su oponente. Las manos se colocan alternativamente agarrando el palo.

6.3.2. Guerras entre tribus:

a) Tiro de cuerda: Típico juego de fuerza bruta donde se colocan los equipos a cada extremo de la cuerda, y tiran para conseguir acercar un pañuelo situado en el medio a su zona.

b) La serpiente: Crear una serpiente con algo que se lleve puesto, camisas, jerseys, pantalones, lo que cada grupo quiera o pueda poner formando una línea continua en un tiempo o espacio determinado. Se establecen relevos, de tal manera que cada integrante depositará una prenda y volverá a su grupo, tras lo que saldrá corriendo el siguiente. Gana quien llegue antes a la meta señalada.

c) Torneo medieval: Jinetes a "caballo" (alumnos subidos en la espalda de otros) se enfrentan a empujones tratando de tirar al suelo a sus adversarios. Gana el grupo que mantenga algún jinete sin caer.

d) La cola de dragón: Cada equipo forma una fila cogiendo de la cintura al de delante. Se coloca pañuelo en la espalda del último de cada fila. El objetivo es lograr que la primera persona de una fila consiga coger el pañuelo de la otra y evitar que cojan antes el suyo.

e) Lanzamiento de huevos: Se trata de lanzar un huevo por parejas, evitando que se les explote y que caiga al suelo. Cada vez que lo recoge uno, retrocede un paso y lo vuelve a lanzar a su compañero, así hasta que se rompa el huevo. Gana la última pareja que tire y recoja el huevo a mayor distancia.

f) Carreras: Varios componentes de cada tibu intentarán llegar antes que los otros a una meta prefijada, en parejas y con los pies unidos.

g) Aquatrivial: Las tribus se colocan en fila, unos enfrente de otros, con un vaso de agua en la mano. El monitor formula una pregunta para los 2

primeros de la fila (uno de cada tribu) y el que crea saber la respuesta, deberá lanzar al otro el vaso de agua para poder contestar. Si la respuesta es correcta se elimina al contrario, pero si falla, todos los contrarios le tirarán un vaso de agua encima y será eliminado. Ganará la tribu que acabe con algún miembro.

h) Boca-boca: Cada tribu se coloca en círculo. A la orden del monitor deberán pasarse un DNI (o tarjeta parecida) con la boca. No podrán utilizar las manos ni morder la tarjeta, y si cae al suelo deberán empezar de nuevo. Gana el equipo que termine antes.

6.3.3. Golpe de Estado y Guerra Civil:

a) Trivial: Se harán tres preguntas a cada equipo, y el que más acierte, gana. Si hay empate se irán leyendo de uno en uno hasta que alguno falle.

b) Volley-papel: Se determinan 2 campos pequeños, y se lanza al aire un papel de fumar o un globo. Mediante soplidos deben intentar que no caiga al suelo en su campo. Pierde el grupo en cuyo campo caiga el globo o papel.

c) A la espalda: Cada miembro de una tribu llevará pegado en la espalda su nombre. Se trata de quitar el papel a los rivales sin que te quiten el tuyo.

d) Tiro de cuerda: Igual que en "guerra de tribus".

e) Transporte de agua: Consiste en llevar el agua de una botella a otra, cada una situada en un extremo del campo de juego, utilizando vasos. Todos los participantes irán en parejas y con los pies atados. Ganará el equipo que logre llenar la botella antes.

f) Confianza ciega: Guiar a una persona con los ojos cerrados mediante gritos hacia un objetivo, donde tendrá que recoger algún objeto, y volver al lugar de origen. Gana el primero que consiga el volver al origen con el objeto.

6.3.4. Asaltos y detenciones:

a) Pulso: Típico juego de fuerza bruta en el que ganan los bíceps más desarrollados si es la forma clásica, o la habilidad si es con los pies inmóviles.

b) Cálculo mental: Quien encuentre más rápido el resultado de una operación matemática o problema técnico, gana.

c) Piedra, papel o tijera: Típico juego de la infancia. Al mejor de tres.

d) Tiro de palo: Ya explicado en los juegos de "reto al jefe".

6.3.5. Formas para conseguir provisiones:

a) Recolección: En lugares escondidos (árboles, matorrales, riachuelos..) los monitores dejarán algunas provisiones, que los alumnos deberán encontrar.

b) Caza la liebre: Explicado en las reglas del juego, al toque de campana la liebre saldrá corriendo, aquél que la atrape se quedará con las provisiones que lleve en la mochila.

c) Batalla de globos: Como en el duelo de globos, ganará alimentos el que consiga explotar los globos de los demás y a él le quede al menos uno.

d) Carrera de sacos y pies unidos: El primero que llegue gana. Podrán participar los 6 primeros participantes que acudan al toque de campana.

e) En busca del arca perdida: Siguiendo las instrucciones que podrán encontrar en una nota "olvidada" en algún lugar, podrán encontrar riquezas.

f) La vela: Se forma un corro con los jugadores cogidos de las manos. En medio se situará un monitor que deberá estar quieto todo el rato. A su señal,

los jugadores han de girar intentando que otros toquen al monitor). El que le toque pierde Si el corro se rompe quedarán eliminados los dos implicados. Los jugadores que más aguanten serán premiados.

g) Enigmas: En el tablón de anuncios del albergue aparecerán de vez en cuando propuestas, adivinanzas o enigmas lógicos con premio para el primero que presente la respuesta correcta.

h) Sírvete tu mismo: Al toque del campano acudirán 10 alumnos, que tendrán colgados de un árbol diversos alimentos que sólo podrán coger con la boca. Pueden morder lo que quieran, y si los alimentos están demasiado altos se pueden subir unos encima de otros.

i) Juego de los colores: Un participante por grupo debe traer 5 objetos del color que se les diga. Podrán cambiar prendas a miembros de otros grupos. El que antes lo consiga obtendrá bienes que representen mejoras en el bienestar.

j) Arcos y flechas: Se podrá conseguir agua y pan explotando globos desde una cierta distancia, que será menor para quienes dispongan de arcos, y mayor si es lanzas o piedras.

6.4. Lista de materiales:

Reto al jefe: Globos, cuerdas, palillos y un palo que haya por allí.

Guerras entre tribus: Cuerda gruesa y larga, un par de trapos, dos docenas de huevos baratos, 10 globos de agua, 8 cintas de sujeción, 12 vasos de plástico, 2 litros de agua, un DNI o tarjeta.

Golpe de estado y guerra civil: Relación de preguntas y problemas lógicos o técnicos, papeles de fumar, globos, imperdibles, cuerda, 4 botellas de agua.

Asaltos y detenciones: Problemas de matemáticas, lógica, economía, tecnología, un palo.

Para conseguir provisiones: Provisiones para esconder en los territorios, mochila pequeña, campanilla, muchos globos de colores, palillos, cuerdas, 8 cintas de sujeción, 2 mapas del tesoro, enigmas, problemas técnicos.

Enfermedades: Capa negra, sello, mascarillas, cintas de sujeción, tarjetas que representarán antídotos.

Lista de materiales para llevar al bosque: Bolsa con los números preparados para el sorteo de tribus, pinturas para la cara (6 colores muy diferentes), bolsas de basura, cúter, mochila, campanas, botiquín, muchos globos, cordel fino para atar globos a las piernas, palillos, huevos, globos de agua, papel de fumar, pinturas para la cara, cuerdas para las chozas, pinzas de tender, tarjetas de trivial, soga para el tiro de cuerda, vasos de plástico, planos para el tesoro, campana para la liebre y para avisos.

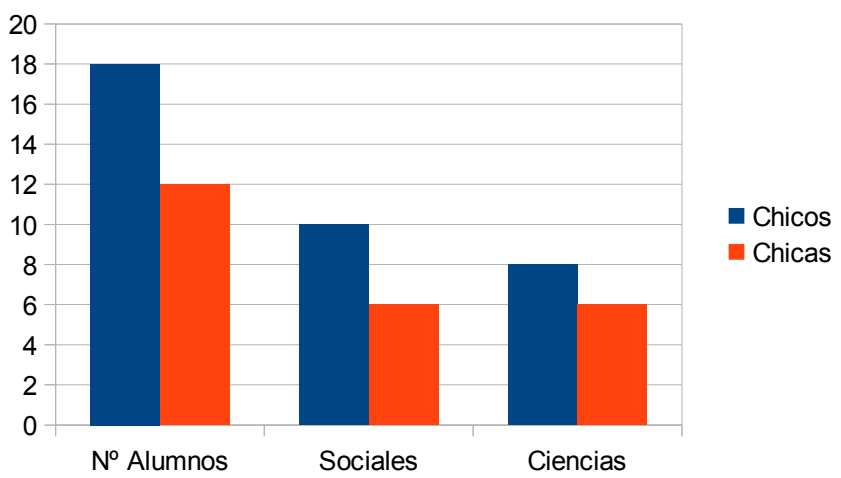
Lista de materiales para el albergue: 10 mascarillas, 4 guantes de trabajo, barro, alambre, tickets para consumiciones, costurero, imperdibles en cantidad, telas, tostadora, material para peluquería y maquillaje, rotuladores, abalorios, cuerdas para pulseras y pendientes, cartas de tarot, sobres y tarjetas para la "oficina de correos", cuerda para el tiro y varias cuerdas más, alcayatas, cadena y candados, folios y cartulinas múltiples, rotuladores, bolígrafos, celo, cinta aislante, pinzas de tender, botiquín, cuchillo, alcohol, discos algodón.

Lista de materiales de papelería: 10 cartulinas grandes de colores variados pero claros, 20 cartulinas A3 blancas, 20 cartulinas A4 blancas, 20 cartulinas A4 de colores variados, 1 rollo de celo ancho, 6 rotuladores muy gruesos (2 azules, 2 rojos y 2 negros), 6 rotuladores medianos (2 azules, 2 rojos y 2 negros), lotes de etiquetas adhesivas (grandes y medianas).

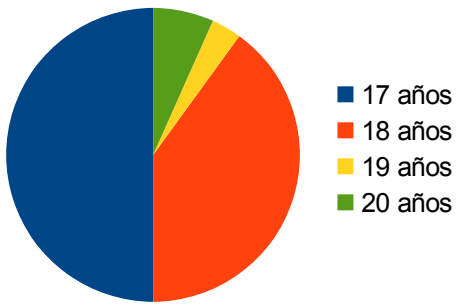
7. TRABAJO DE CAMPO:

En este apartado voy a comentar los resultados más importantes que he obtenido de un estudio propio que he realizado sobre el proyecto, que me servirá también para hacer un pequeño balance de las valoraciones que los alumnos tienen acerca de la utilidad de este proyecto, con el fin de observar que detalles podrían ser mejorables, y cuales tienen mayor influencia sobre el alumnado. El fin pedagógico con el que nació el proyecto, es lograr un aprendizaje más significativo por parte de los alumnos, y para ello es necesaria la voluntad de los mismos por aprender. Además, el profesor debe ayudarles a ser conscientes de su pensamiento, a ser estratégicos, creativos, y a dirigir su motivación hacia metas valiosas. Para ello, se deberían utilizar estrategias que permitiesen al alumno observar su propio proceso de aprendizaje, saber en qué consiste aprender, cómo se aprenderá mejor, y cómo es uno mismo, sus emociones, sus sentimientos, sus actitudes y sus aptitudes.

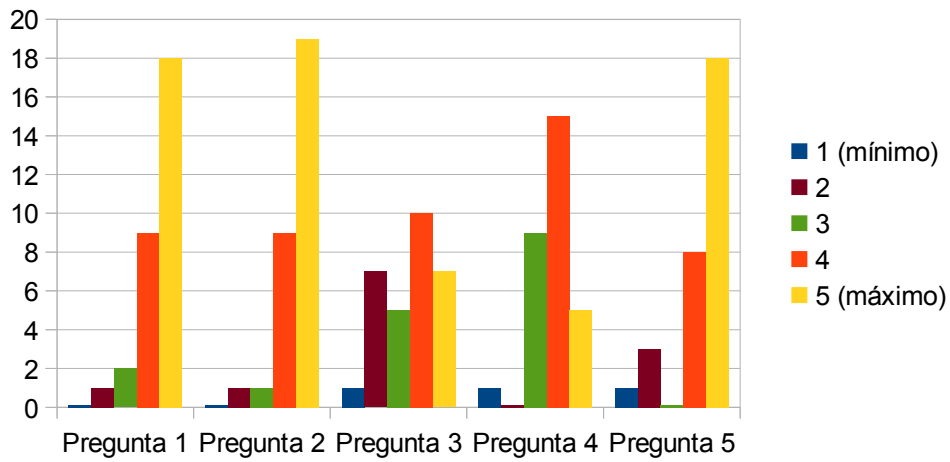
Con esta intención, preparé dos cuestionarios para obtener información acerca de las motivaciones de los alumnos respecto al proyecto. Uno para que contestasen antes de partir hacia el albergue, y otro que debían contestar a su regreso, valorando de forma conjunta el interés y el provecho que han podido sacar de esta experiencia. A continuación detallaré los resultados obtenidos:



El número de alumnos que participaron en las encuestas fue de 30, 18 chicos y 12 chicas, es decir, el total de los alumnos que asistieron a la actividad. Los alumnos que participaron pertenecían a las dos modalidades de Bachillerato que se imparten en el centro, 10 chicos y 6 chicas de la modalidad de Ciencias Sociales, y 8 chicos y 6 chicas de la modalidad de Ciencias y Tecnología. Las edades de los participantes están comprendidas entre los 17 y los 20 años, repartiéndose de la siguiente manera:



Una vez estudiadas las características del alumnado que participó en el proyecto, detallaré las estadísticas y los aspectos más importantes que he sacado como conclusión con sus respuestas. El primer cuestionario **(Anexo 1)**, consta de 7 preguntas, las 5 primeras tipo test de rendimiento típico, utilizando escalas numéricas continuas. Las 2 últimas preguntas son de respuesta corta (consultar bibliografía). A continuación se muestra un gráfico valorando de las 5 primeras preguntas, donde 1 representa la valoración mínima, y 5 la máxima:



Respecto a la primera pregunta: *"Consideras que entiendes el sentido que tiene esta actividad"*, podemos apreciar que la mayoría de los alumnos consideran antes de partir, que han entendido el sentido que tiene esta actividad. Será interesante comprobar, si después de realizar la actividad, siguen teniendo la misma opinión, lo cuál podremos analizar en el segundo cuestionario.

La segunda pregunta: *"Estás dispuesto a colaborar y participar activamente en el proyecto"*, tiene una relación de resultados parecida a la pregunta anterior. Con esta pregunta intentamos medir el grado de intención que tienen los alumnos de participar en las tareas programadas, obteniendo un resultado bastante positivo.

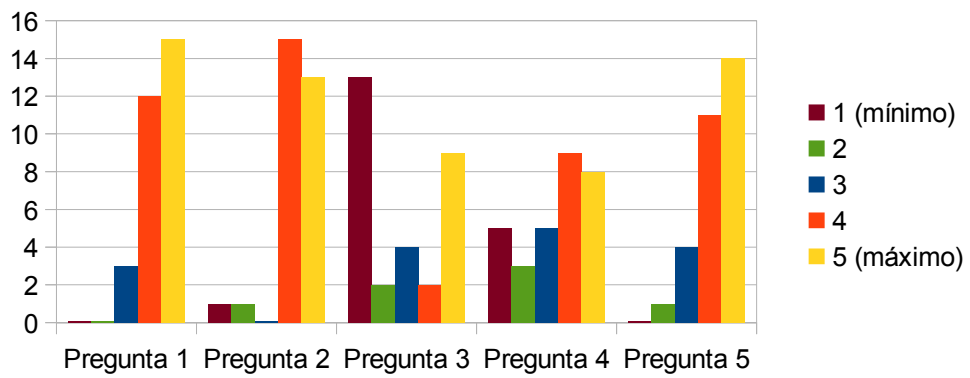
La tercera cuestión: *"Has dedicado parte de tu tiempo libre para prepararlo"*, pretende analizar la implicación que han tenido los alumnos para preparar el proyecto conjuntamente con el profesor en horario no lectivo, y a tenor de sus valoraciones, podemos distinguir distintas opiniones al respecto. Aunque casi 1/3 de los alumnos preguntados consideran que no han dedicado mucho tiempo a la preparación en horas extra-escolares, el resto cree que ha dedicado bastante tiempo libre para preparar todo, aunque sólo 7 alumnos, responden con el máximo de su valoración.

En cuanto a la 4ª pregunta: *"Te motiva la idea de trabajar para conseguir sobrevivir"*, trato de medir el nivel de motivación que genera en los alumnos el hecho de saber que van a tener que trabajar para poder vivir más a gusto durante la experiencia, y si les gusta esta idea, antes de comenzar la actividad. En principio los alumnos se muestran bastante dispuestos, aunque su valoración no es la máxima que podíamos haber obtenido, intuimos que casi todos pretenden, y saben de antemano, que van a tener que esforzarse para conseguir un mejor nivel de vida dentro de la sociedad que van a crear. Podremos comprobar con la segunda parte del test, si al regreso de esta experiencia siguen teniendo la misma opinión.

La quinta, y última pregunta de valoración numérica: *"Esta actividad te resulta interesante para tu educación"*, desprende un resultado dispar, aunque la mayoría de los alumnos están de acuerdo. Se desprende de esta cuestión que los alumnos consideran el proyecto como algo innovador, distinto, e interesante dentro de su proceso educativo. Sólo 4 estudiantes no lo ven así.

Las 2 preguntas abiertas de este primer cuestionario sirven para valorar sus conocimientos relacionados con la economía, que es la materia docente que yo imparto en el IES, antes de partir hacia el albergue. En el segundo cuestionario que les pasé a la vuelta de la actividad, también deben contestar a estas dos preguntas, por lo que las analizaremos conjuntamente al final, una vez que hayamos obtenido los resultados antes, y después, de la actividad, con el fin de hacer una valoración más real sobre lo que han podido aprender los alumnos durante su estancia en el albergue concerniente a los aspectos relacionados con la economía que se han desarrollado.

En el segundo cuestionario **(Anexo 2)** que se realizó a la vuelta de la actividad, las preguntas fueron similares al primero, con la intención de comparar los resultados para ver si las opiniones seguían siendo las mismas que antes de empezar, y que cosas han podido aprender de la experiencia. El número de alumnos encuestados es el mismo, por lo que podemos hacer una comparativa exacta sobre sus respuestas, para ver si existen diferencias, y si sus valoraciones sobre la actividad son más o menos positivas. A continuación, detallaré de forma gráfica las respuestas de las 5 primeras preguntas:



En la primera pregunta de este cuestionario: *"Consideras que has entendido el sentido que tiene esta actividad"*, apreciamos que las respuestas de los alumnos han sido bastante parecidas que las obtenidas antes de empezar la actividad, por lo que partían con la idea clara del sentido de la actividad, trabajada durante las distintas reuniones previas que tuvieron que realizar, y después de la experiencia siguen comprendiendo el sentido pedagógico que tiene para ellos tras haber podido participar.

Sobre la 2ª cuestión: *"Has colaborado activamente en los juegos y actividades planteados"*, la práctica totalidad del alumnado considera que su participación en la actividad ha sido bastante activa, y así fue. Una de las cosas que más nos sorprendió a los monitores que fuimos por primera vez, fue el alto nivel de participación de los alumnos en las actividades propuestas, y con sus opiniones lo confirman, 28 de 30 alumnos votaron con 4 o 5 puntos.

Esta 3ª cuestión: *"Has utilizado el Banco Mundial durante el juego"*, no tiene relación con ninguna planteada en el primer cuestionario, pero quería ver el nivel de participación que han tenido los alumnos durante el juego con las entidades bancarias. Un pequeño error en la formulación de la pregunta, quizá anule un poco los resultados globales obtenidos, ya que en la sociedad, no sólo existió el Banco Mundial, si no que algunos alumnos decidieron crear por su cuenta otro Banco, y quizá esto no queda reflejado correctamente en la pregunta. Podemos apreciar por tanto, que el nivel de utilización de los Bancos durante el juego no tuvo demasiado éxito para una parte de los alumnos, 13 votaron con la mínima puntuación, mientras que 9 han declarado haber utilizado las entidades de crédito disponibles con frecuencia. El resto, refleja que la utilización de estos Bancos no fue tan alta como se deseaba.

En relación con la 4ª pregunta: "*Has tenido que esforzarte para conseguir sobrevivir"*, hemos querido comprobar si los alumnos han hecho realmente algún esfuerzo para sobrevivir dentro de su sociedad, sin necesidad de pasar penurias, o simplemente consideran que han sabido buscarse la vida

sin demasiado esfuerzo. Las respuestas son muy variadas, por lo que podemos concluir que en un principio su intención de esforzarse para sobrevivir era elevada, pero las respuestas después de terminar la actividad, no dejan claro si realmente no se esforzaron, o es que supieron ganarse la vida sin demasiado esfuerzo. A pesar de ello, más de la mitad de los alumnos consideran haberse esforzado bastante durante la experiencia.

En esta 5ª y última pregunta: *"Esta actividad te ha resultado interesante para tu educación"*, observamos por el gráfico que la opinión de los alumnos sobre el contenido de este proyecto, les resulta muy interesante para su educación, considerando que se deberían llevar a cabo más actividades de este tipo, que les permitan desarrollar otras capacidad y habilidades, que detrás de los pupitres, muchas veces es difícil mostrar.

En esta última parte del trabajo de campo realizado, voy a comentar las respuestas que dieron los alumnos sobre las dos últimas cuestiones de cada cuestionario, analizando el conocimiento previo que tenían para comprobar si aprendían algo más con esta experiencia. La primera de las preguntas fue la misma en ambos cuestionarios: *"Cita 2 de las funciones principales que crees que tiene un Banco"*, y las respuestas han sido bastante parecidas tanto antes como después de la experiencia. Hay que decir que prácticamente 2/3 de los alumnos no estudian economía, por lo que podrían tener algún problema con aspectos económicos de mayor nivel, pero esta pregunta debería ser muy simple de responder para cualquier alumno de Bachillerato aunque no estudien economía.

Tras analizar las respuestas de los cuestionarios realizados antes de marchar al albergue, observé que la mayoría de los alumnos coincidían en 2 ideas básicas sobre las principales funciones que tienen los Bancos, la que más veces se repitió fue la respuesta de "dar préstamos", seguida con poca diferencia por "robar al ciudadano". Respecto a "dar préstamos", evidencié que algunos alumnos confundían la palabra "prestamo" con "crédito", por lo que

trate de solucionar esto en el albergue comentando con los alumnos cuando acudían a hablar conmigo para pedir algo de dinero, la diferencia existente entre estas dos posibles funciones de los Bancos. Respecto a la respuesta de "robar al ciudadano", entiendo que el momento actual que se está viviendo en la sociedad, en especial en nuestro país, España, afecté directamente a la hora de enjuiciar este tipo de aspectos referentes a los Bancos.

Regular el funcionamiento de la economía, guardar los ahorros o invertir, fueron otras de las respuestas que más se repitieron entre los alumnos. En cuanto a las respuestas que tuvieron al regreso del albergue, prácticamente han sido parecidas, aunque esta vez incidieron aún más en "dar préstamos" o "guardar los ahorros", que en la ya utilizada respuesta de "sólo robar". Destacaré alguna de las respuestas más incomprensibles que pude leer, como que los Bancos sirven para "valorar" la economía, o que se dedican a "dar liquidez a la sociedad y soporte al gobierno", demostrando que no todos los alumnos tienen los conceptos tan claros como otros.

La segunda pregunta era incluso más generalizada: *"¿Crees que la economía (va a jugar / ha jugado) un papel importante en este Proyecto?¿Por qué?"*, añadiendo en el cuestionario de vuelta la misma pregunta pero sobre la "moneda". En este caso las opiniones son variadas pero tienen el mismo fondo, todos creían que la economía iba a jugar un papel importante dentro de "su" sociedad, aportando ideas como "los que mandan en la economía, dominan todo", "la economía mueve la sociedad" o "todo depende del dinero". Si bien sus respuestas no varían demasiado a la vuelta del albergue, la opinión cambia un poco al observar que lo realmente importante en "su" sociedad, fue ganar dinero para poder sobrevivir, un concepto que les hace ver la realidad más a su alcance, y les transmite la idea de "esfuerzo" para conseguir sus objetivos.

Respecto a la moneda, todos coinciden al afirmar que es un elemento básico para la sociedad y su desarrollo. La valoración general de los cuestionarios es bastante positiva, porque se aprecian signos de mejora en sus

conocimientos, y un interés mayor por las cosas que se trataron, al haber podido ser dueños de sus actos durante los días que duró el proyecto.

Una de las grandes diferencias positivas y que mas me han llamado la atención en estos cuestionarios, ha sido precisamente el interés de los alumnos en contestar más correctamente esta última pregunta sobre la economía, destacando que varios alumnos hicieron incluso un pequeño comentario de 6 o 7 frases, cuando a la ida solamente habían escrito respuestas cortas. Es bastante motivador para el docente observar el grado de implicación que tuvieron los alumnos con todas las actividades desarrolladas así como con los cuestionarios realizados.

8. CONCLUSIONES Y VALORACIONES:

Para terminar este trabajo, describiré las conclusiones más importantes que he alcanzado tras haber analizado todos los materiales disponibles que he tenido sobre el proyecto, así como haber vivido en carne propia esta experiencia tan innovadora desde el punto de vista de la práctica docente. Las valoraciones sobre la utilidad de esta experiencia estarán formadas tanto por mis opiniones como por las opiniones de los alumnos, ya que he tenido acceso a leer muchas de las valoraciones que ellos mismos plasmaron individualmente en sus trabajos sobre la actividad que tuvieron que realizar para su profesor de Filosofía como parte de su evaluación.

Lo primero que he podido observar sobre este proyecto es que se trata de una actividad novedosa que sirve para poner al alumnado en contacto con la realidad. Este tipo de experiencias prácticas son muy demandas por los estudiantes, ya que en la actualidad los jóvenes conocen bien y de forma clara y realista el mundo en el que viven y tratan de adaptarse lo mejor posible a él. Los jóvenes son bastante pragmáticos como resultado de la sociedad de la que forman parte y sus valores, sus comportamientos, su forma de vida, están muy ligadas a la sociedad de los adultos. Por lo que ofrecerles esta oportunidad de crear su propia sociedad donde ellos van a ser los que mandan y van a tener que actuar como adultos, es una actividad excelente para conseguir que se enfrenten directamente a la realidad, fomentando valores como la tolerancia, la reflexión, o la empatía por los demás.

Este tipo de estrategias didácticas rompe con la monotonía del día a día en el aula, les sirve a los alumnos para experimentar relaciones sociales positivas entre iguales donde tengan que valerse por ellos mismos para conseguir una mejor adaptación que favorece su inclusión en la sociedad, y además fomenta aprendizajes cooperativos y hace crecer su motivación. Esta nueva propuesta metodológica se aleja de modelos didácticos tradicionales

para proponer una metodología activa basada en la interacción entre iguales, como eje principal del proceso de enseñanza-aprendizaje, que se apoya en los pilares básicos de la cooperación, la convivencia y el diálogo. Los alumnos trabajan de un modo cooperativo para formar su sociedad y cumplir los objetivos propuestos, tanto académicos como personales y sociales, ayudándose unos a otros para conseguir estos objetivos, se preguntan y resuelven dudas entre ellos, y lo que haga uno en particular repercute sobre los demás. En mi opinión los alumnos no solo aprenden porque el profesor les enseña, sino que básicamente aprenden gracias a la interacción que se produce entre ellos, no sólo aprendiendo contenidos académicos sino también a trabajar juntos, como un contenido escolar más. Por tanto, la responsabilidad del proceso de enseñanza-aprendizaje no recae exclusivamente en el profesorado sino también en el equipo de alumnos.

En cuanto a los alumnos que han tenido la oportunidad de realizar este proyecto, me ha agradado su comportamiento e implicación durante el mismo, ya que han sabido entender a la perfección el objetivo pretendido y han mostrado su colaboración desde el principio, lo cuál me ha llamado mucho la atención, ya que antes de comenzar la actividad no estaba seguro de si los alumnos iban a tener esta colaboración tan activa. Me he intentado mostrar lo más cercano a ellos durante el juego, para que no tuvieran ningún tipo de miedo a presentarme sus cuestiones o dudas, además, he intentado hacer la experiencia lo más amena posible, acercándoles los temas que se trataban a su vida cotidiana para que pudieran entender mejor las cuestiones que iban surgiendo durante el desarrollo de su sociedad.

Para ellos esta experiencia les ha resultado muy útil para conocer las relaciones entre individuo y Estado, acercándoles a la práctica muchas de las distintas teorías que estudian durante el curso en las clases de Filosofía. Entre sus valoraciones, puedo destacar que los alumnos comentan que han aprendido a valorar más el sentido y riqueza del concepto de sociedad, valorando la importancia de las influencias que las personas reciben del grupo.

El grupo es para ciertos adolescentes una forma de protección, que en muchos casos implica hacer cosas con las que no están del todo de acuerdo, lo cual limita el propio crecimiento de las personas, así como su creatividad o sentido crítico. Esto ocurre por el miedo al rechazo, a no saber donde está su lugar en una sociedad en la que parece que todo el mundo pertenece a algún grupo, sintiendo la necesidad de formar parte de algo. Es por ello que esta experiencia les sirve para ir comprendiendo estos conceptos, y facilitarles su propia reflexión acerca de su pertenencia a un grupo determinado. Los alumnos también valoran que con este proyecto han sido capaces de conocerse mejor a ellos mismos y a sus compañeros, fomentando las relaciones personales entre ellos, y consideran que han aprendido a respetar opiniones y decisiones que tienen los demás aunque puedan ser distintas a la suya. Han vivido en primera persona injusticias que han hecho motivarles para luchar por las cosas que ellos quieren, favoreciendo el carácter emprendedor de muchos de ellos, la iniciativa o la capacidad de decisión.

No ha existido durante su estancia en el albergue ningún conflicto o problema que se pueda destacar, ya que la actitud del alumnado ha sido ejemplar en este aspecto. He podido comprobar de primera mano como los alumnos saben ayudarse unos a otros, han aprendido a escuchar a los demás, y a tener en cuenta a aquellos que en la rutina diaria del centro escolar al que acuden, quizá no eran tan valorados o respetados entre sus compañeros. Este tipo de comportamientos es difícil observarlos entre las paredes del aula, por lo que la actividad gana mucha importancia para los profesores que acuden, que pueden ver y observar cómo son las relaciones entre los alumnos, con el fin de entender mejor sus comportamientos así como sus virtudes o sus defectos, haciendo que el profesor adquiera una perspectiva distinta a lo que está acostumbrado, y sepa empatizar y acercarse a la realidad en la que están inmersos sus alumnos para comprender mejor sus actuaciones.

Respetar, colaborar, reflexionar, dialogar, emprender o motivar, son algunos de los conceptos que con esta experiencia se pretende inculcar a los

alumnos. Reforzar la relación alumno-profesor es otro de los factores que se desprenden de este proyecto, y en general la experiencia para mí ha tenido un valor muy positivo para todos los agentes implicados. Es por ello que esta práctica se presenta a la comunidad educativa como un material innovador y pedagógicamente útil para el desarrollo de las capacidades del alumnado, y es una propuesta didáctica a tener muy en cuenta en la comunidad docente, esperando que sirva para motivar y concienciar a aquellos docentes que pretenden educar a sus alumnos no sólo en materias concretas de su especialidad, sino educarles en valores que hagan de ellos ciudadanos más competentes y respetados, con la finalidad de hacer de ellos mejores personas, que estén más preparadas para enfrentarse a la realidad una vez que hayan terminado su etapa educativa y formativa en el instituto.

9. BIBLIOGRAFÍA

- Bohm, D; *Sobre el Diálogo*, Editorial Kairós. Barcelona1997.

- Donaire Castillo, I., Gallardo Arrebola, J. y Macías Aguado, S; *Nuevas metodologías en el aula: aprendizaje cooperativo,* Revista digital "Práctica docente" Nº3 (2006). CEP de Granada.

- Clasificación de preguntas de cuestionarios: http://www.psicologiasucre.webs.com/test.pdf

- No sería justo dejar de mostrar en esta Bibliografía, mi agradecimiento por la ayuda que me ha brindado el profesor Vidal R. Lavid, Jefe del Departamento de Filosofía del IES La Granja, y verdadero impulsor de esta actividad. Gracias a las fotos, documentos, archivos y cuestionarios realizados por los alumnos, que me ha dejado para preparar este trabajo, he podido realizar un estudio descriptivo y completo sobre la actividad, que me sirve para potenciar mi perfil docente, y conocer posibles recursos pedagógicos tan innovadores como éste en el ámbito de la educación.

ANEXO 1

ACTIVIDAD I: TRABAJO FIN DE MASTER

Desarrollo de una Sociedad (Sangas 2012)

EDAD:
SEXO: M / F
BACHILLERATO:

Contesta a las siguientes preguntas según el siguiente criterio de puntuación, considerando 1 (mínimo) y 5 (máximo):

1. Consideras que entiendes el sentido que tiene esta actividad:

1 2 3 4 5

2. Estás dispuesto a colaborar y participar activamente en el proyecto:

1 2 3 4 5

3. Has dedicado parte de tu tiempo libre para prepararlo:

1 2 3 4 5

4. Te motiva la idea de trabajar para conseguir sobrevivir:

1 2 3 4 5

5. Esta actividad te resulta interesante para tu educación:

1 2 3 4 5

> Cita 2 de las funciones principales que crees que tiene un Banco:

> ¿Crees que la economía va a jugar un papel importante en este proyecto? ¿Por qué?

ANEXO 2

ACTIVIDAD II: TRABAJO FIN DE MASTER

Desarrollo de una Sociedad (Sangas 2012)

EDAD:
SEXO: M / F
BACHILLERATO:

Contesta a las siguientes preguntas según el siguiente criterio de puntuación, considerando 1 (mínimo) y 5 (máximo):

1. Consideras que has entendido el sentido que tiene esta actividad:

1 2 3 4 5

2. Has colaborado activamente en los juegos y actividades planteados:

1 2 3 4 5

3. Has utilizado el Banco Mundial durante el juego:

1 2 3 4 5

4. Has tenido que esforzarte para conseguir sobrevivir:

1 2 3 4 5

5. Esta actividad te ha resultado interesante para tu educación:

1 2 3 4 5

> Cita 2 de las funciones principales que crees que tiene un Banco:

> ¿Crees que la economía ha jugado un papel importante en este proyecto? ¿Por qué? ¿Y el uso de la moneda?