

Explorando Valores y Comunidad a través del Skateboarding

Ética y Valores | Educación Religiosa | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase busca que los estudiantes de secundaria descubran cómo la práctica del skateboarding (skaters) puede ser un espacio para el desarrollo de valores éticos y sociales dentro de la comunidad. A través de un proyecto colaborativo, los jóvenes explorarán temas como el respeto, la responsabilidad, la inclusión y la perseverancia, vinculando estas cualidades con la vida cotidiana y su entorno social. El skateboarding, más que un deporte, es una cultura que promueve la creatividad, la autoexpresión y la construcción de la identidad, lo que lo convierte en una herramienta significativa para reflexionar sobre principios éticos y valores humanos. Este aprendizaje es relevante porque los estudiantes podrán reconocer cómo sus acciones y actitudes impactan en su grupo de amigos, familia y comunidad, fomentando un ambiente de convivencia pacífica y respeto mutuo.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar los valores presentes en la cultura del skateboarding y su importancia en la convivencia social.
- Argumentar la relevancia del respeto y la responsabilidad dentro de un grupo social, usando ejemplos del mundo de los skaters.
- Diseñar un proyecto colaborativo que promueva valores éticos a través de la práctica o representación del skateboarding.
- Reflexionar sobre el impacto de las acciones personales en la construcción de una comunidad inclusiva y respetuosa.

Recursos Necesarios

- Video corto (3-4 minutos) sobre la cultura y valores del skateboarding (puede ser un documental breve o entrevista a skaters locales).
- Cartulinas, marcadores, colores y hojas de papel para diseñar el proyecto.
- Equipo audiovisual para mostrar el video (proyector o televisor).
- Cuaderno o hojas para anotaciones individuales y trabajo en grupo.
- Acceso a internet para consulta rápida (opcional).

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre la convivencia escolar y respeto hacia los demás, visto en clases anteriores de valores o civismo.
- Habilidades básicas para trabajar en equipo y comunicarse efectivamente.
- Experiencia previa con actividades grupales y proyectos sencillos.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a conocer cómo un deporte y cultura como el skateboarding puede enseñarnos importantes valores para la vida en comunidad. Aprenderán a identificar estos valores y a trabajar juntos para compartirlos con otros."

Activación de conocimientos previos:

Docente: "Antes de empezar, respondan esta pregunta en su cuaderno: ¿Qué valores creen que son importantes cuando estamos con amigos o en un grupo? Escriban al menos tres."

Estudiantes: Escriben su respuesta individualmente en 3 minutos.

Motivación y enganche:

Docente: "Les mostraré un video corto sobre skaters que no solo hacen trucos, sino que también viven valores como el respeto y la perseverancia. Observen con atención para luego platicar qué aprendemos."

Estudiantes: Ven el video atentamente y se preparan para comentar.

Contextualización:

Docente: "¿Sabían que muchos jóvenes como ustedes encuentran en el skateboarding no solo diversión, sino también un lugar donde se respetan y se apoyan para superar retos? Eso es parte de los valores que forman una buena comunidad."

Estudiantes: Escuchan y empiezan a relacionar lo visto con su propia experiencia.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Presentación del contenido:

Docente: "Vamos a trabajar en grupos para explorar qué valores son importantes en la cultura del skate y cómo podemos compartirlos con otros jóvenes de la escuela."

Actividad 1: Identificando Valores en el Skateboarding

- **Objetivo:** Analizar los valores presentes en la cultura del skateboarding.
- **Instrucciones:**
 - Formen grupos de 3 o 4 estudiantes.
 - Discutan y escriban en una cartulina al menos cinco valores que creen que los skaters practican, basándose en el video y sus ideas previas.
 - Piensen en ejemplos concretos para cada valor.
- **Organización:** Grupos de 3-4.
- **Producto:** Cartulina con lista y ejemplos de valores.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Circular entre grupos, hacer preguntas como "¿Por qué creen que ese valor es importante para los skaters?" o "¿Cómo se muestra ese valor en la vida diaria?" para profundizar la reflexión.

Actividad 2: Argumentando la importancia de los valores

- **Objetivo:** Argumentar la relevancia del respeto y la responsabilidad en un grupo social.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo elegirá dos valores de la lista para explicar por qué son esenciales para una comunidad sana.
 - Prepararán una breve presentación (2-3 minutos) para compartir con el grupo clase sus argumentos, usando ejemplos que conozcan o hayan visto en el video.
- **Organización:** Grupos de 3-4.
- **Producto:** Presentación oral breve.
- **Tiempo:** 15 minutos (10 para preparación, 5 para presentación).
- **Rol docente:** Orientar a los grupos en la construcción de argumentos, preguntar "¿Cómo ese valor ayuda a que un grupo funcione mejor?" y apoyar en la organización del tiempo.

Actividad 3: Diseñando un mensaje para la comunidad escolar

- **Objetivo:** Diseñar un proyecto colaborativo que promueva valores éticos a través del skateboarding.
- **Instrucciones:**
 - En el mismo grupo, creen un cartel o cartelera que invite a los estudiantes a practicar valores como respeto y responsabilidad, inspirados en la cultura skater.
 - Usen dibujos, palabras y colores que llamen la atención y expliquen su mensaje de forma clara y positiva.
- **Organización:** Grupos de 3-4.
- **Producto:** Cartel o cartelera para colocar en la escuela.
- **Tiempo:** 10 minutos.

- **Rol docente:** Proveer materiales, motivar la creatividad y apoyar a los grupos que necesiten ayuda con ideas o técnicas.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Proponer que añadan una frase inspiradora sobre valores para el cartel o que preparen un pequeño poema o lema.
- Para estudiantes que necesitan más apoyo: Ofrecer ejemplos claros y plantillas para organizar las ideas, además de apoyo directo durante las actividades en grupo.

Transiciones:

Docente: "Ahora que han identificado y argumentado sobre los valores, vamos a usar todo lo aprendido para crear un mensaje que inspire a nuestra escuela a vivir estos valores cada día."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Docente: "Vamos a hacer un resumen rápido: cada grupo compartirá una idea clave sobre los valores que aprendieron hoy y cómo esos valores pueden ayudarnos a convivir mejor."

Estudiantes: En plenaria, cada grupo menciona su idea clave en menos de 1 minuto.

Reflexión metacognitiva:

Docente: "Para terminar, escriban en su cuaderno respuestas breves a estas preguntas:

- ¿Qué valor me pareció más importante y por qué?
- ¿Cómo puedo aplicar este valor en mi vida diaria?
- ¿En qué situaciones puedo ayudar a que mi comunidad sea más respetuosa y unida?

"

Estudiantes: Responden individualmente en 5 minutos.

Retroalimentación:

Docente: Camina por el aula leyendo algunas respuestas, felicita enfoques profundos y ofrece comentarios constructivos para mejorar la reflexión individual y grupal.

Transferencia:

Docente: "En nuestra próxima sesión, veremos cómo podemos llevar estos valores a acciones concretas en la escuela y nuestra comunidad. Piensen en actividades que puedan hacer para fomentar el respeto y la inclusión."

Tarea o reto:

Docente: "Como reto, observen esta semana alguna situación en la escuela donde se vea un valor como el respeto o la responsabilidad y anótenlo para compartirlo en la próxima clase."

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica al inicio con la pregunta sobre valores previos; formativa durante las actividades de análisis, argumentación y diseño; sumativa al cierre con la reflexión escrita y la presentación grupal.

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente valores éticos relacionados con el skateboarding (Objetivo 1).
- Argumenta con ejemplos claros la importancia del respeto y la responsabilidad en grupos (Objetivo 2).
- Colabora efectivamente para diseñar un mensaje que promueva valores éticos (Objetivo 3).
- Reflexiona de manera personal sobre la aplicación de valores en su vida diaria (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar participación y colaboración en grupo.
- Rúbrica para evaluar la presentación oral y el cartel diseñado.
- Portafolio con las respuestas escritas individuales para valorar la reflexión metacognitiva.
- Observación directa para monitorear la actitud y el compromiso durante la sesión.

Evidencias de aprendizaje:

- Cartulina con valores y ejemplos.
- Presentación oral grupal.
- Cartel o cartelera final.
- Respuestas escritas a las preguntas de reflexión.

Enriquecimientos

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para la sesión de 1 hora con estudiantes de secundaria (12-15 años) en la que explorarán valores y comunidad a través del skateboarding, se pueden implementar las siguientes mecánicas de gamificación que refuercen los objetivos de aprendizaje en Ética y Valores sin distraer del contenido:

- **Puntos de Valores:** Cada vez que un estudiante identifique correctamente un valor relacionado con el skateboarding (como respeto, perseverancia, trabajo en equipo) o aporte una reflexión sobre cómo se aplica en la comunidad skater, gana puntos. Esto motiva la participación activa y la atención en el tema.
- **Desafíos de Reflexión:** Se presentan pequeñas preguntas o situaciones éticas vinculadas con el skateboarding (por ejemplo, cómo actuar ante el respeto a los espacios públicos o la inclusión dentro del grupo). Los estudiantes

deben proponer soluciones o respuestas en equipo para superar el desafío y ganar insignias simbólicas.

- **Mapa de Comunidad Skater:** Un tablero visual donde los estudiantes van colocando stickers o marcadores cada vez que identifican un valor o una acción positiva que fortalezca la comunidad. Esto fomenta la visualización colectiva del aprendizaje y la colaboración.
- **Reto Relámpago:** Al final de la fase, se realiza un pequeño quiz interactivo tipo “verdadero o falso” o “elige el valor correcto” sobre los conceptos tratados. Los equipos compiten para responder rápido y sumar puntos para su grupo.

Estas mecánicas se pueden adaptar para que funcionen en grupos pequeños, fomentando la colaboración y el diálogo, y manteniendo el foco en los objetivos de aprendizaje de ética y valores relacionados con la comunidad skater.