



Buenas Prácticas de Cultura de Paz

Tablero de juego: Diseño, interacciones colaborativas y reflexiones sobre la historia de Puerto Rico

OBJETIVOS:

- ✓ Promover una experiencia de trabajo colaborativo para comprender eventos claves de la historia de Puerto Rico.
- ✓ Diseñar y crear un juego de mesa con un tema histórico.
- ✓ Promover interacciones democráticas, relaciones de respeto a la diversidad, escucha activa y la toma de decisiones justas mediante el trabajo grupal.

PARTICIPANTES:

Estudiantes de 7mo grado - Colegio Radians en Cayey

PROPONENTE:

Víctor José Dacosta Trinidad - Profesor de Español e Historia
cooperativadeestudios@gmail.com

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Actividad de trabajo colaborativo a realizarse en tres fases:

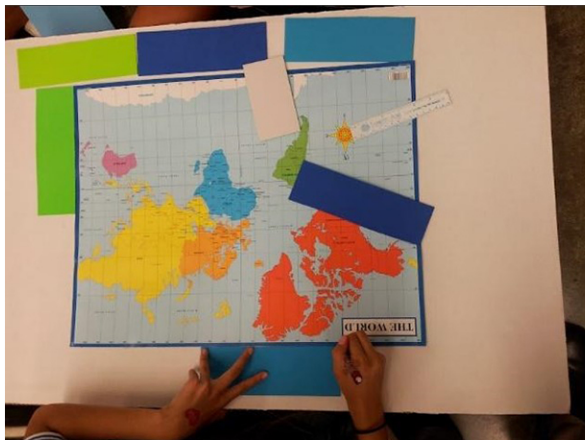
1. Investigación

Investigación en el hogar donde identifican fotos que muestren diversos juegos de mesa (mínimo 3).
Diálogo con familiares para explorar cuáles fueron los juegos de mesa preferidos en su juventud. (Anejo #1).

2. Diseño

Diseño de un juego de mesa basado en uno de los periodos de la Historia de Puerto Rico estudiado en clase, seleccionado por los miembros del grupo. Decidirán el tipo de juego a diseñar: ¿De habilidades? ¿Basado en la suerte y la probabilidad? ¿De piratas buscando contrabando por el mar Caribe? (Anejo #2).
En esta fase deben redactar las instrucciones y reglas del juego (Anejo #3); dibujar un croquis del tablero; y redactar un bosquejo del diseño del tablero (Anejo #4) que incluya los componentes necesarios para un juego tradicional (Ejemplo: una ruta, lugares a dónde llegar, posiciones de los jugadores y obstáculos para los jugadores, colores distintos para representar las casillas con diferentes comandos y cartas de juego, entre otros).

Para acceder los anejos, pulse aquí.



3. Construcción

Construir el tablero, las piezas y las instrucciones del juego con diversos materiales. Se sugiere que realicen varias pruebas, jueguen y...vuelvan a jugar.



Maestro o maestra como facilitador

En cuanto a la participación del maestro o maestra, se espera que sea un observador de las interacciones de los participantes, que registre la actividad a través de imágenes o video, y que indague acerca de:

¿Cómo activamos sus capacidades democráticas fuera de la memorización?

¿De qué manera les ayudamos a acercarse a la diversidad, al que no piensa igual para incluirlo y no dominarlo o negarlo?

¿Cómo les guiamos en ese camino reflexivo sobre todas las lecciones que se deben obtener en la interacción con otros y, así eliminar los prejuicios y fomentar que todos aporten equitativamente?,

¿De qué manera se promueve escuchar al otro, a mantener la atención, a descifrar los desánimos, a tener propósitos?

También, el maestro o la maestra debe conversar con los participantes y promover la reflexión de las decisiones individuales o grupales, sobre qué exige escuchar al otro y lo nocivo de no posicionarse ante una injusticia, entre otros posibles conflictos que surjan al realizar el trabajo.





REFLEXIONES FINALES:

Todas estas iniciativas funcionan. Los estudiantes entienden, piensan eso de los privilegios. Pero siempre veo la dificultad de que este tipo de reflexión exista solamente en un salón y no en la continuidad de la experiencia educativa.

Cómo citar este documento:

Dacosta Trinidad, V. (2022). *Tablero de juego: Diseño, interacciones colaborativas y reflexiones sobre la historia de Puerto Rico*. Buenas Prácticas de Cultura de Paz, Cátedra UNESCO de Educación para la Paz, Universidad de Puerto Rico. <http://unescopaz.uprrp.edu/bpcultpaz/buenaspractscultpaz.html>

Diseño gráfico: Juan C. Vadi-Fantauzzi, Ed.D. y Fabián J. Arzola Núñez



Cátedra UNESCO de Educación para la Paz
Universidad de Puerto Rico

