

Juego de la Soga

Una rutina para explorar la complejidad de dilemas de justicia.

- Presenta un dilema de justicia.
- Identifica los factores que “tiran” de cada lado del dilema. Estos son los dos lados del juego de la soga.
- Pide a los estudiantes que piensen en las razones que apoyen el lado del dilema que ellos escogieron. Pídeles que también traten de pensar en razones que apoyen el otro lado del dilema.
- Genera preguntas del tipo ¿Qué tal sí? para explorar más el tópico.

PROPÓSITO

¿Qué tipo de pensamiento fomenta esta rutina?

Esta rutina tiene en cuenta el conocimiento de los niños sobre el Juego de la Soga para ayudarlos a comprender las fuerzas complejas que “tiran” de ambos lados de un dilema de justicia. Alienta a los estudiantes a razonar cuidadosamente sobre la “tensión” de varios factores que son relevantes en un dilema de justicia. También les ayuda a apreciar la complejidad más profunda de las situaciones de justicia que podrían aparecer como blanco o negro en la superficie.

APLICACIÓN

¿Cuándo y dónde puede utilizarse?

Esta rutina se puede utilizar en cualquier situación en la que un dilema de justicia se podría resolver de dos formas obvias y contrastantes. Los dilemas pueden provenir de asignaturas o de la vida cotidiana: probar medicamentos en animales, agregar personas a un juego una vez que ha comenzado, censurar un libro en una biblioteca, etc.

INICIO

¿Cuáles son algunos puntos claves para comenzar y utilizar esta rutina?

Esta rutina funciona bien como una actividad de toda la clase. Presenta el dilema a todos los estudiantes. Dibuja o coloca una cuerda de manera que cada extremo represente los lados opuestos del dilema y pide a los estudiantes que piensen con qué lado del dilema estarían de acuerdo y por qué. Los estudiantes pueden escribir sus justificaciones en notas adhesivas. Anima a los estudiantes a pensar en otras razones que apoyen ambos lados del dilema y luego pídeles que agreguen sus notas adhesivas a la cuerda. Pide a los estudiantes que generen preguntas, asuntos o inquietudes del tipo “¿Qué pasaría si?” que podrían necesitarse para resolver el asunto. Escríbelos y ponlos encima de la cuerda. Termina la lección pidiendo a los estudiantes que reflexionen sobre la actividad. ¿Qué nuevas ideas tienen sobre el dilema? ¿Todavía sienten lo mismo? ¿Han tomado una decisión o han cambiado de opinión?

Hacer visible las tensiones y las preguntas, asuntos o inquietudes ¿Qué pasa si? en la cuerda ayuda a los estudiantes a hacer visible su pensamiento. Lo más importante es que las ideas están expuestas de tal manera que muestran su interconexión. El proceso de pensamiento colaborativo del grupo en su conjunto se representa a través de la “acción” del juego de la soga. Este es un punto clave para hacer el pensamiento visible: mostrar la interacción dinámica de los pensamientos de las personas en el contexto de una indagación compartida. Documentar el pensamiento y hacerlo visible en el aula puede facilitar esta interacción para enriquecer la indagación.

Esta rutina de pensamiento se desarrolló como parte del proyecto Visible Thinking en el Proyecto Cero de la Escuela de Graduados en Educación de la Universidad de Harvard.

Esta es una traducción realizada por Patricia León Agustí y María Ximena Barrera y aprobada por el Proyecto Cero. Conoce más rutinas de pensamiento en pz.harvard.edu/thinking-routines