

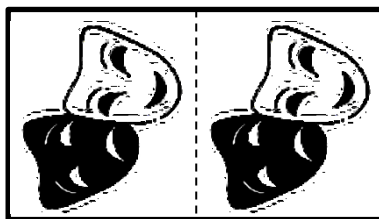
“ENMASCARADOS”: GUIÓN PARA EL PROFESOR.

Este guión está pensado a modo orientativo. No es necesario hacer todas las propuestas que ofertamos, dejándolo a discreción de cada profesor/a, e incluso podéis sustituirlas por otras diferentes. Como decimos, tan sólo son una propuesta, e incluso la división en sesiones es orientativa. No obstante, si decidís seguirlas, sí aconsejamos mantener el orden marcado, a fin de que el tema sea llevado de un modo progresivo y dinámico.

(1ª SESIÓN)

1ª: Preguntar en clase quién sabe qué es el **MISTERIO DE LA SANTÍSIMA TRINIDAD**: tres personas distintas, pero sin embargo, las tres son un único Dios verdadero. Y qué quiere decir esto.... (A nosotros nos gusta explicarlo con una moneda: les pedimos que saquen 1, la que sea, y que la miren bien. Les preguntamos si es posible fabricar alguna moneda, tal cual las conocemos, que no tenga dos caras y un canto. Podrán tener dibujos, marcas, etc., diferentes, pero todas tienen 2 caras y un canto. Y aun teniendo 3 partes bien diferenciadas, no dejan de ser una única y misma moneda. Pues lógicamente sin ser lo mismo, algo similar sucede con el Misterio Trinitario: Dios es tan generoso que se nos manifiesta por activa y por pasiva, concretamente a nosotros se nos ha dado a conocer de tres maneras: como Padre, como Hijo y como Espíritu Santo, diferentes entre sí, pero sin por ello dejar de ser un mismo y único Dios verdadero).

2ª: Elaborar **DOS MÁSCARAS TEATRALES**: la de la sonrisa y la triste, y pegarlas en la clase. Ellos deberán recortarlas y personalizarlas. El modo de proceder puede ser el siguiente: 1 cartulina para cada 4 alumnos; la dividimos en dos partes y cada parte será la que trabaje cada grupo de 2; de entre estos dos, un alumno elegirá personalizar la alegre y otro la triste (véase el dibujo de abajo) o bien preparar un conjunto completo por alumno/a. Fotocopiamos la plantilla en A3, la pasamos a cartulina y la recortamos a fin de que cuando la llevemos a clase, los alumnos puedan marcar el contorno y trabajarla en su trozo de cartulina (Ofrecemos un ejemplo de plantilla en un documento adjunto). Estaría bien que cuando se peguen en clase, cada alumno explique qué máscara ha elegido y porqué la ha dibujado y coloreado de esa manera, pues hacerlo ayuda a conocerse un poco más y a ir creando grupo de trabajo en el aula.



(2ª SESIÓN)

3ª: Hacer una **LLUVIA DE IDEAS** con los términos: Máscara; enmascarar; personalizar; impersonal; personificar; etc. → **Terminar** la actividad de las **máscaras teatrales**: cuando estén pegadas mostrarles que si las hubiéramos pegado tal cual se las dimos, todas serían idénticas. Pero sin embargo son diferentes gracias a los rasgos que cada uno dibujó en ellas.

(3ª SESIÓN)

4ª: Visionado de un **FRAGMENTO DE TEATRO CLÁSICO**, o del vídeo titulado: “**El origen del teatro y la tragedia griega**” (disponible en Youtube) para que vean el papel las máscaras. Respecto a la información que ofrece “El origen del teatro y la tragedia griega” es, al menos en parte, discutible, pero para que vean cómo se originó lo de las máscaras, cómo se las ponían y cuál era su función, está bastante bien y lo presenta de un modo atractivo a los chavales. En todo caso podría dar pie a un mini debate, caso que quieran discutir del tema con un mínimo de seriedad.

5ª: **¿QUIÉN ES QUIÉN?** Para hacer esta dinámica, previamente habremos de hacernos con una foto de las caras de todos los alumn@s de religión del curso fotocopiadas, agruparlas en un folio y hacer una fotocopia/alumn@. Comenzarán jugando dos alumnos, frente a frente y, por rondas, una vez uno, otra vez otro, un alumno elegirá una de las fotos del folio y el otro, en base a preguntas sobre sus características físicas, habrá de adivinar quién es. Una vez un alumno y luego el otro alumno. Podrán hacer tantas rondas como se desee. Ganará quien más rondas haya adivinado en menos tiempo, en cuyo caso habrán de cronometrarse. La segunda parte de este juego funciona igual que lo explicado, pero ahora entra en acción un tercer alumn@. Aquí serán dos los alumnos que compitan para ver quién adivina antes la foto que el tercer alumno previamente eligió en su mente. Ganará quien más rondas haya acertado, e irán rotando cada turno con idea de que los tres jugadores tengan las mismas oportunidades.

6ª: Comenzar a ver el **TEMA**, llamado: Enmascarados, hasta llegar al tema de las dinámicas.

(4ª SESIÓN):

7ª: Comenzar por donde nos habíamos quedado la clase anterior en la lectura del tema. Al llegar donde pone: “**Algo parecido vamos a vivir con unas dinámicas. ¡Vamos a jugar!**”, paramos la clase y hacemos las siguientes dinámicas:

- 1ª Dinámica “**YO SOY.... Y ME GUSTA...**”

Los alumnos se levantan y se ponen en círculo (si el espacio lo permite) y deben decir su nombre más alguna cosa que les guste. Quizá ya se conozcan, pero el añadir uno de sus gustos le da un toque nuevo. Tras esta ronda, comentarán qué es lo que les gusta de lo que han dicho, es decir, porqué han dicho que les gusta eso y no otra cosa. Tras esto, pasamos a la segunda fase que es igual, solo que para complicarlo tras el nombre han de decir algo que les guste y que empiece por la misma letra por la que empieza su nombre. Ejemplo de la ronda 1: Yo soy Lucía y me gustan los gatitos. Ejemplo de ronda 2: Yo soy Lucía y me gusta Literatura.

Con esta dinámica logramos crear un clima agradable y simpático, así como un acercamiento entre los alumnos. Por otro lado, sirve para ver que cada uno es único, unicidad que caracteriza el ser persona.

(Dinámica sacada del libro “*Técnicas de animación y juego*”, Avelino Pinto, Catarina Soares, Fernanda Vaz y Olinda Marques, ed. CCS; 2010; nº 3; p. 28).

- 2ª Dinámica “YO SOY... Y ÉL/ELLA SE DEFINE POR...”

En esta segunda dinámica pasamos del yo, al qué concepto tengo del otro. Para ello los pondremos nuevamente en círculo, y sin que puedan mirar al compañer@ de al lado, habrán de decir quiénes son y una característica del compañer@ que tengan bien a su derecha o bien a su izquierda, como se decida al principio, y esta característica, bien puede ser físico, del carácter, etc..., algo que ellos creen que le define y que, por supuesto, no sea ofensiva.

Tras esto, habrá una ronda comentando porqué han elegido ese aspecto concreto y no otro, y si creen que define bien al compañer@. Tras esto, el compañer@ adjetivado dirá su parecer y continuará haciendo lo mismo que ha hecho el anterior. Así hasta el final.

Con esta dinámica, aparte de seguir creando unión y compañerismo, buscamos que descubran lo fácilmente que podemos encasillar o prejuzgar a una persona, pero por el contrario, lo difícil, complejo y amplio que en el fondo resulta el ser humano.

(Dinámica sacada del libro “*Técnicas de animación y juego*”, Avelino Pinto, Catarina Soares, Fernanda Vaz y Olinda Marques, ed. CCS; 2010; nº 4; p. 29).

NOTA FINAL: Terminadas las dinámicas, se seguirá leyendo el tema y este terminará con el dibujo final. (Todos los materiales que elaboramos, procuramos escribirlos de tal manera que cuando ellos los alumnos los lean, sientan que están dirigidos a ellos personalmente, vamos, como si el tema les hablase directamente -Aunque no siempre se consigue-. No obstante, a la hora de trabajarlos en el aula, hacemos que sean ellos quienes lo lean en voz alta en clase, con idea de trabajar las competencias lingüística y social).

El tema nos puede llevar unas 6 sesiones: las 4 aquí marcadas más dos con la finalización de la lectura, explicación y colorear el dibujo final. Como hemos dicho, si el profesor/a lo considera excesivo a razón de lo planificado en su Programación, animamos a que lo adapte libremente.

PD: Para profundizar sobre el tema a nivel personal, recomendamos el siguiente documento: “El concepto cristiano de persona”, que se puede consultar en el siguiente link: <http://www.slideshare.net/nancy92/01-el-concepto-de-persona-desde-la-antropologia-cristiana>