Acuerdo n. 612220-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN

Life Learning Interculturality From Religion 2

LIFE TWO

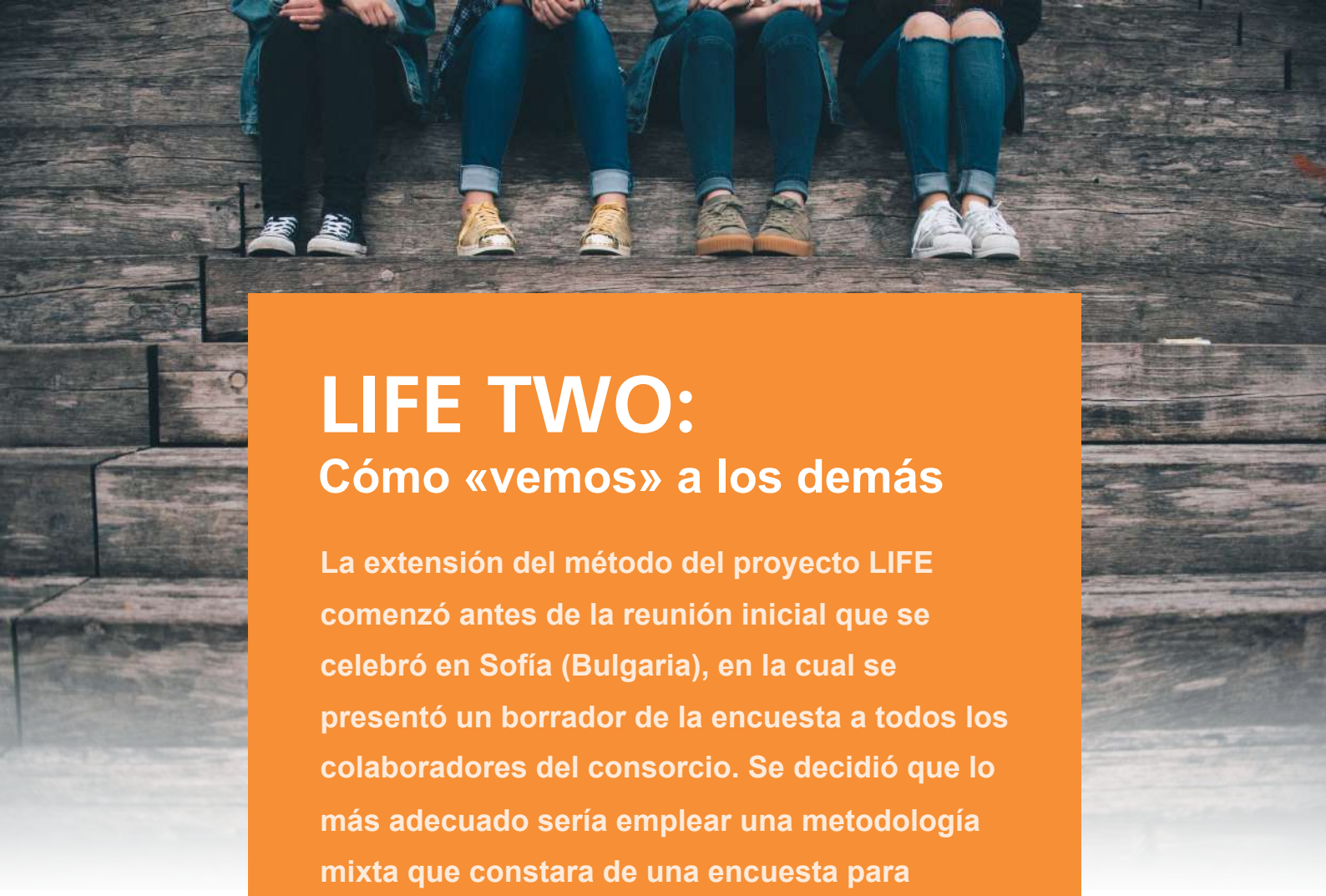
boletín informativo

2

Learning Interculturality from Religions hacia actividades de participación

www.lifetwo.eu

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea



LIFE TWO:

Cómo «vemos» a los demás

La extensión del método del proyecto LIFE comenzó antes de la reunión inicial que se celebró en Sofía (Bulgaria), en la cual se presentó un borrador de la encuesta a todos los colaboradores del consorcio. Se decidió que lo más adecuado sería emplear una metodología mixta que constara de una encuesta para alumnos y un focus group con profesores. Respecto a la encuesta para los alumnos, la Universidad San Jorge y la Universidad de Galway colaboraron para crear un instrumento que se basara en distintas escalas europeas sobre pluralismo religioso, integración y percepción.

La encuesta para los alumnos se compone de 24 preguntas: los alumnos participantes deberán responder cómo ven «al otro», al que es distinto a ellos, y en qué medida se relacionan en su vida cotidiana con alumnos con contextos culturales y religiosos diferentes. Las encuestas se han traducido a todos los idiomas oficiales del proyecto y la prueba piloto de este instrumento se realizó antes de las navidades de 2020.

Una guía para un planteamiento educativo interreligioso

El proyecto LIFE TWO elaborará una guía para profesores y alumnos con la intención de poner a disposición de los centros educativos un conjunto de directrices que faciliten el uso del planteamiento educativo interreligioso del proyecto. La guía está dirigida a redes educativas, profesores de centros de educación secundaria, directores de centros educativos, otro personal docente, encargados de elaboración de políticas y responsables de toma de decisiones públicas, lo que dota al proyecto de un horizonte más amplio.

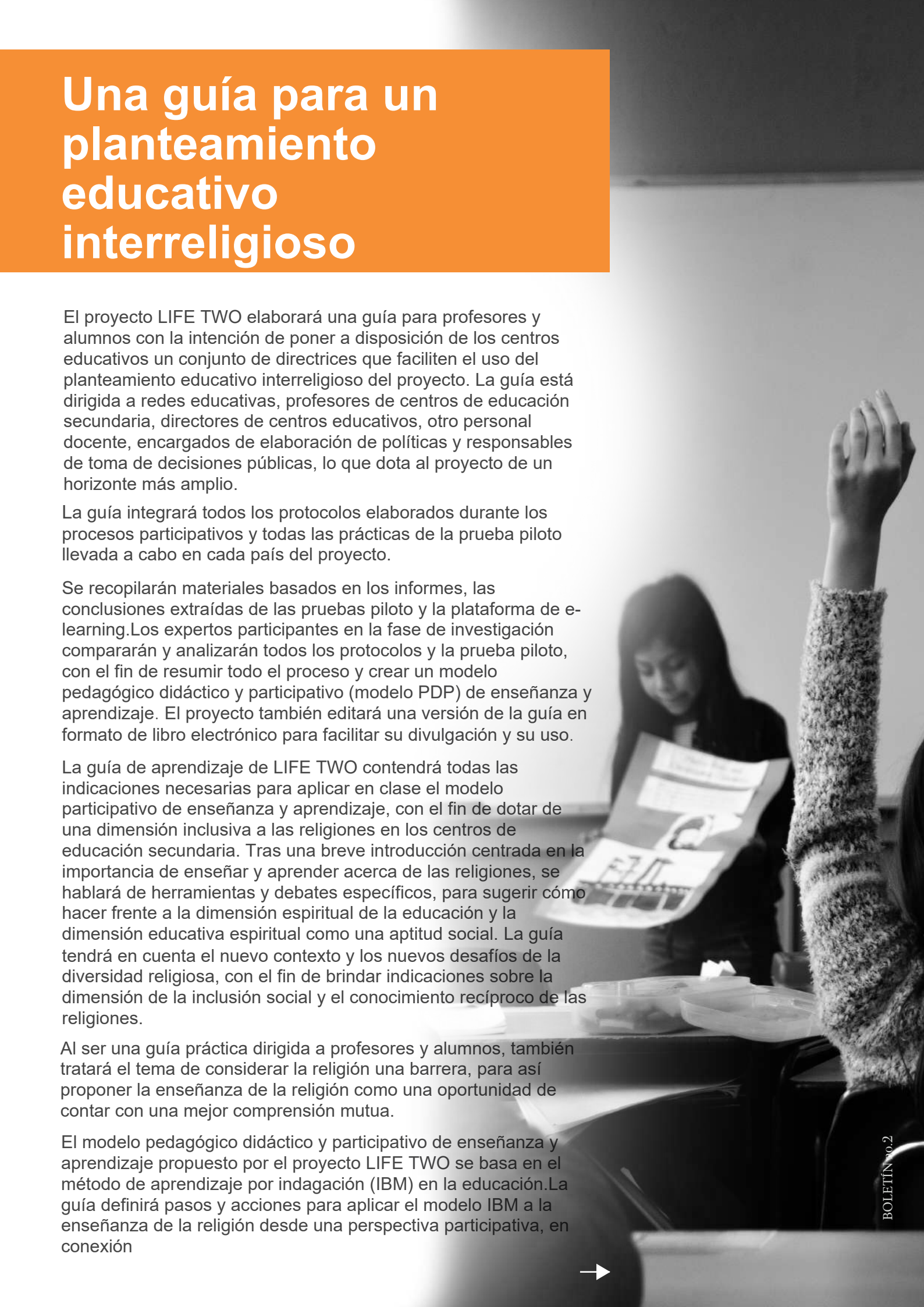
La guía integrará todos los protocolos elaborados durante los procesos participativos y todas las prácticas de la prueba piloto llevada a cabo en cada país del proyecto.

Se recopilarán materiales basados en los informes, las conclusiones extraídas de las pruebas piloto y la plataforma de e-learning.Los expertos participantes en la fase de investigación compararán y analizarán todos los protocolos y la prueba piloto, con el fin de resumir todo el proceso y crear un modelo pedagógico didáctico y participativo (modelo PDP) de enseñanza y aprendizaje. El proyecto también editará una versión de la guía en formato de libro electrónico para facilitar su divulgación y su uso.

La guía de aprendizaje de LIFE TWO contendrá todas las indicaciones necesarias para aplicar en clase el modelo participativo de enseñanza y aprendizaje, con el fin de dotar de una dimensión inclusiva a las religiones en los centros de educación secundaria. Tras una breve introducción centrada en la importancia de enseñar y aprender acerca de las religiones, se hablará de herramientas y debates específicos, para sugerir cómo hacer frente a la dimensión espiritual de la educación y la dimensión educativa espiritual como una aptitud social. La guía tendrá en cuenta el nuevo contexto y los nuevos desafíos de la diversidad religiosa, con el fin de brindar indicaciones sobre la dimensión de la inclusión social y el conocimiento recíproco de las religiones.

Al ser una guía práctica dirigida a profesores y alumnos, también tratará el tema de considerar la religión una barrera, para así proponer la enseñanza de la religión como una oportunidad de contar con una mejor comprensión mutua.

El modelo pedagógico didáctico y participativo de enseñanza y aprendizaje propuesto por el proyecto LIFE TWO se basa en el método de aprendizaje por indagación (IBM) en la educación.La guía definirá pasos y acciones para aplicar el modelo IBM a la enseñanza de la religión desde una perspectiva participativa, en conexión



con el rol creativo de los alumnos. El papel de los profesores en el aprendizaje por indagación también será una parte importante de la guía, que incluirá indicaciones sobre cómo emplear el modelo PDP, sus características principales, actividades y posibles contenidos.

La Guía se publicará y estará disponible en formato electrónico durante los primeros meses de 2021

50 Answers:

Un «juego serio» para fomentar el debate intercultural e interreligioso

LIFE TWO propone algunas herramientas educativas dirigidas a los centros de secundaria para ampliar el debate sobre la educación interreligiosa en Europa. Entre estos instrumentos educativos, el proyecto ha promovido un juego de rol con cartas:50 Answers

50A es un juego de cartas digital que pretende proponer un planteamiento cognitivo para la enseñanza de la religión, que no sea ni ideológico ni se limite a los aspectos históricos y sociales. La presentación en centros educativos de los principales ritos y creencias de las religiones más presentes en Europa a través de 50A tiene como objetivo fomentar la inclusión social en la educación, al mostrar cómo las religiones, que suelen emplearse como respuesta a grandes preguntas de la humanidad, son un elemento de unión más que de división entre diversas culturas.

En 50 Answers, los jugadores emparejan cartas de respuesta (con contenido religioso) con cartas de «necesidad» y consiguen puntos por formar las mismas parejas que otros jugadores. El objetivo es ser el jugador con más puntos al final del juego.

En cada ronda, la aplicación elige 2 cartas de preguntas al azar, que pueden ser necesidades personales (como obtener ayuda en una situación difícil) o necesidades sociales (como introducir a una persona en la comunidad).Los jugadores reciben 5 cartas de respuesta, las mismas para todos, que contienen creencias (por ejemplo, el pecado original o ser hijos de Dios), ritos (como el ayuno judío o el bautismo cristiano)

o festividades (por ejemplo, la Pascua o el final del Ramadán). Las cartas de preguntas

contienen una imagen evocadora y una breve explicación, y los jugadores pueden examinarlas en detalle. Cada jugador forma parejas con cartas de preguntas y cartas de respuestas. Cuando todos han completado sus parejas, se muestran, y la que más jugadores hayan elegido otorga puntos.

El juego pide a los jugadores que comprendan perfectamente el contenido y demuestren sensibilidad y amplitud de miras. De hecho, para lograr puntos, un jugador debe tener en cuenta el contenido, detenerse y pensar sobre el significado de las cartas desde una perspectiva filosófica, simbólica y social. Y, lo que es más importante: los jugadores deben preguntarse por las asociaciones de los demás jugadores y adivinarlas, para luego intentar obtener un punto de vista o un modo de pensar distintos respecto a asuntos que a veces pueden ser muy personales o estar arraigados en una cierta cultura.

Aunque las preguntas se han diseñado para proporcionar ideas para ciertas interpretaciones y conexiones, el juego no propone asociaciones directamente ni las evalúa, sino que permite a cada jugador expresar sus ideas y debatir sobre las opiniones y las interpretaciones que son distintas.

¡Gracias!

Life Learning Interculturality From Religion 2

Coordinador: CENTRO STUDI VILLA MONTESCA FONDAZIONE

Colaboradores: EGEÇED · universidad SANJORGE · Center for Educational Initiatives · έδρα · OÉ Gaillimh NUI Galway · Reflexion · UNIC

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

El apoyo de la Comisión Europea para la preparación de esta publicación no constituye un respaldo de su contenido, que únicamente refleja las opiniones de sus autores, y la Comisión no puede ser considerada responsable de ningún uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.