



## Material de estímulo. Introducción



Project Coordinator:  
Prof. Dr. Dirk Lange  
Project Management:

Dr. Eva Kalny  
[eva.kalny@idd.uni-hannover.de](mailto:eva.kalny@idd.uni-hannover.de)  
Leibniz Universität Hannover, Institut für Didaktik der  
Demokratie  
Callinstraße 20, 30167 Hannover, Germany





En la plataforma del proyecto se ofrecen materiales de estímulo para implementar Reflect-Labs en seminarios y otros cursos a cargo de profesores universitarios de ciencias sociales. Su objetivo principal es apoyar a los profesores que enseñan y educan a los futuros profesores de educación cívica.

Los tres temas presentados en la plataforma (Crisis de la UE, Movimientos de ultraderecha, Migración y refugiados) fueron elegidos debido a su fuerte impacto actual en las sociedades europeas. Es obvio que pronto estarán desactualizados o tendrán una importancia menor en otros contextos y sociedades. Por lo tanto, también explicamos cómo crear o elegir material de estímulo. Con esta información, un profesor podrá crear materiales de estímulo por su cuenta.

#### **a) Ejemplos de materiales de estímulo de los tópicos seleccionados**

La estrategia de Reflect Lab se basa en el enfoque de aprendizaje basado en la indagación. Esto significa que los estudiantes que participan en Reflect Labs son responsables de sí mismos y aplican los métodos de investigación de las ciencias sociales para investigar aspectos relevantes de cuestiones políticas y sociales urgentes. El objetivo es consolidar una estructura de seminario didácticamente autosuficiente e innovadora. Los Reflect Lab constituyen un contrapeso a la reducción, a menudo criticada en la enseñanza universitaria, de la transferencia de conocimiento puro.

El siguiente material debe servir de estímulo para alcanzar estos objetivos; constituye un punto de partida para llevar a cabo un Reflect Lab y dar a los estudiantes sugerencias e ideas para reflexionar sobre temas sociopolíticos controvertidos. Los estudiantes utilizan el material como incentivo al comienzo del proceso. Posteriormente, en el desarrollo del Reflect-Lab los estudiantes abordan determinados aspectos de un tema y reflexionan sobre qué preguntas les gustaría investigar. El material de estímulo que se ofrece en la plataforma no es una colección cerrada y definitiva de materiales, ni pretende ser científico; más bien, ayuda a generar las primeras asociaciones/ideas en los estudiantes y hace que sea más fácil abordar un tema. El material de estímulo puede ser un cómic, pero también un artículo breve o un informe periodístico.

Algunos de los materiales de estímulo incluidos en la plataforma son tendenciosos, provocativos y controvertidos; otros son más objetivos y confrontados. Los estudiantes no deben seguir/aceptar los argumentos y opiniones de los materiales de estímulo. Por el contrario, una parte esencial de su tarea es discutir estas opiniones y proponer argumentos en contra y perspectivas adicionales. Estos materiales deben servir como una introducción útil a un tema.

Para la implementación de un Reflect Lab, los estudiantes tienen acceso a la infraestructura de su universidad, así como al Manual de Investigación (Output 3) y a la Plataforma del Proyecto (Output 5) desarrollados por los miembros del grupo de investigación.

Para implementar con éxito un Reflect Lab, el profesorado puede contar con los webinar (seminarios web); asimismo, en el manual del profesorado (Output 2) se ofrece la descripción del método del portafolio y de cómo trabajar en grupo.



## b) ¿Cómo crear material de estímulo para un Reflect Lab?

Para generar material de estímulo útil para la implementación de un Reflect Lab se deben tener en cuenta algunos criterios:

Según Haarmann y Lange, los estudiantes deben poder analizar de forma independiente las realidades sociales y los problemas sociales en el proceso de trabajo del laboratorio político con respecto a los problemas y preguntas centrales (véase Haarmann / Lange 2013, p. 77).

El material de estímulo se implementará en la Fase 1 de un Reflect.

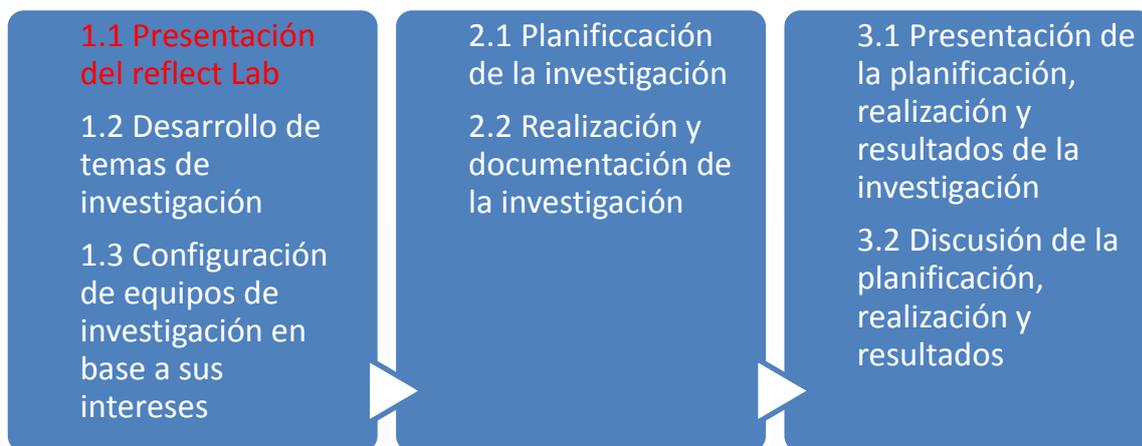


Figura tomada y traducida de Haarmann / Lange (2013): Das Politik-Labor: Forschend Lernen in der politischen Bildung. En: Juchler, Ingo (Hrsg.): Projekte in der politischen Bildung. Schriftenreihe Bd. 1363. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, S. 79.

Se necesitan uno o más estímulos para llamar la atención de los estudiantes sobre el tema de un Reflect Lab; estos estímulos no deben limitar las posibles preguntas derivadas del tema. Por lo tanto, debe considerarse una cierta apertura en la elección del material de impulso. Los materiales de estímulo no deben ofrecer una sola visión, sino varias perspectivas, ya que los estudiantes deben trabajar en las preguntas derivadas de los materiales según su propio interés y su visión intersubjetiva (cf. Lange / Haarmann 2013, pág. 77, 78).

Para que los alumnos puedan relacionar las preguntas con su propia realidad, debe cuidarse de que el material de estímulo y el tema elegido de Reflect Lab estén relacionados con su entorno. Por lo tanto, las siguientes exigencias deben cumplirse al diseñar materiales de estímulo:

- 1. Los materiales deben permitir plantear muchas preguntas**
- 2. Deben ofrecer y provocar diferentes perspectivas y opiniones.**
- 3. Deben afectar al entorno de vida de los alumnos.**

Fuentes:

Das Politik-Labor: Forschend Lernen in der politischen Bildung. En: Juchler, Ingo (Ed.) 2014: Projekte in der politischen Bildung. Schriftenreihe Bd. 1363. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, S. 79.

