

10.

OTRA VISIÓN EN LA EDUCACIÓN

Propuestas de estrategias creativas que estimulan el aprendizaje de contenidos y conductas sociales

María Azucena Gandulfo²⁰

Universidad Nacional de las Artes, Argentina.

Muchos se preguntarán por qué en la era de los cambios y avances tecnológicos de hoy y de los que vendrán, que aún no conocemos, se lanza un sitio con proyectos que aceptan normas y costumbres tradicionales, en muchos casos fuera de las necesidades actuales. Pensamos que ningún acto educativo caduca, sino que debe funcionar como experiencia y reflexión sobre los nuevos paradigmas que deben incorporar los docentes que aún no han hecho esos cambios. Visualizamos y simbolizamos al proyecto como una *escalera* que todos pueden *subir*, pero que no todos son capaces de hacerlo.

Los proyectos presentados en el sitio *Otra visión en la educación* están programados para facilitar *este recorrido* a todos los docentes cualquiera sea su ideología, marco conceptual, metodología y acciones, puedan intentar nuevos caminos, y los que están en la meta sigan innovando en un avance sin límites. Para ello, creemos que se

²⁰ Profesora Superior Nacional de Artes Plásticas. Universidad Nacional de las Artes, Departamento de Artes Visuales, "Prilidiano Pueyrredón" Argentina.
Capacitaciones y perfeccionamientos en el país y en exterior.
mariaazucenagandulfo@gmail.com

necesita preparación académica, voluntad, flexibilidad mental, actitud y apertura económica.

La respuesta está en una educación orientada hacia una preparación que contenga, desde el comienzo de la enseñanza, una formación académica que permita al estudiante y futuro profesional encontrar los recursos para absorber e incorporar los cambios, necesarios y fundamentales, para transitar el mundo que les tocará vivir.

Somos un equipo técnico-pedagógico abocado a un proyecto educativo de capacitación en servicio. Este proyecto ya fue llevado a la práctica en nuestro país – Argentina- en instituciones educativas públicas, subvencionadas y privadas de la ciudad de Lincoln, así como también en instituciones públicas de la ciudad de Montevideo, Uruguay. Nuestro objetivo es que se sigan difundiendo las actividades realizadas y los resultados obtenidos, ya que consideramos pueden interesar tanto a autoridades del área de la educación, como a otros sectores de la sociedad.

Hemos observado que los resultados de las investigaciones en educación no se ven reflejados en el aula; ¿se dice que “hay que cambiar la educación” pero, ¿cómo hacerlo? Creemos que este proyecto puede iniciar a los docentes y futuros docentes, en un camino posible de abordar con éxito sus prácticas educativas.

El proyecto está pensado para su aplicación en todas las instituciones del país, con las posibilidades que cada una cuente, ya sean éstas estructurales, culturales, socioeconómicas, con o sin medios tecnológicos y otros. Lo importante es avanzar sobre una forma de ser, pensar y actuar que posibilite el acceso a los avances y transformaciones del futuro.

Nuestro proyecto consta de cuatro subproyectos que intentan mostrar una manera de abordar la formación de los estudiantes de acuerdo con los requerimientos y desafíos de la realidad sociocultural actual. Ellos son: *“Enseñanza y aprendizaje en un contexto globalizado y creativo: El Mundo de Tomás”*, (Educación primaria); *“Geometría y Arte: Los cuentos de Julia”*, (Educación inicial); *“Innovar para potenciar el pensamiento creativo en los docentes”* (dirigido a docentes) y *“Programar la educación para un mundo complejo y cambiante”* (Educación primaria). Estos subproyectos son distintos en su estructura y contenido, pero están conformados y unificados por una línea de pensamiento que responde a un cambio de paradigma en educación. Jerarquizan el qué y el cómo se debe hacer para que la enseñanza sea efectiva y exitosa, sin descuidar los contenidos a transmitir.

El móvil de la actividad es el vínculo que se establece entre docentes y alumnos, y los saberes a enseñar se incorporan teniendo en cuenta las necesidades e intereses de los estudiantes. El aprendizaje es producto de la relación entre éstas tres variables del proceso que se experimenta en el desarrollo del trabajo, así como también de los resultados de las investigaciones realizadas.

El método, las estrategias metodológicas y los recursos didácticos que se emplean generan curiosidad por investigar y aprender. Se parte de un tema, contenido o problema y, a partir de ahí, se van trabajando las áreas curriculares necesarias que aborden el aprendizaje de dichos temas, contenidos o problemas, pero siempre sostenido por un eje vertebrador que permite integrar los conocimientos logrando un aprendizaje globalizado. Si bien esto no es una novedad, el contexto en el que se desarrolla la actividad permite abarcar mucho más que el solo conocimiento del tema, contenido o problema, ya que incluye aportar iniciativas, criterios y posibles cambios.

Para su estructuración se tuvo en cuenta que cada país, institución o docente debe atender a los diferentes contextos socioculturales, ambientales y educativos.

Entendemos que las propuestas que se presentan permiten a los docentes conocer experiencias vivenciales llevadas a cabo mediante metodologías de trabajo que incentivan a realizar y desarrollar las propias, disipando la incertidumbre que los cambios provocan. Estas propuestas son las que hacen posible enfrentar las transformaciones ineludibles y facilitan la adaptación a los constantes avances, sean éstos tecnológicos o de otra índole. No se trata de decir *qué* hay que hacer y *cómo*, sino de mostrar qué se logró mediante una forma determinada de trabajo.

Dado que todo fluye y lo único constante es el cambio, es necesario tomar decisiones acordes con cada nuevo escenario en el cual nos vemos inmersos. Esto es lo que este proyecto intenta promover.

OBJETIVOS GENERALES DE LOS PROYECTOS

- Lograr la preparación científica y cultural del docente sin descuidar su formación sensible, social y creativa.
- Organizar una práctica equilibrada y prudente entre lo que ya está instalado y las propuestas provenientes de nuevas ideas, teorías y necesidades.
- Conocer las particularidades de las disciplinas, modo de acercarse al conocimiento, y sus prácticas más habituales.
- Considerar al curriculum como mediados entre el docente y el alumno.
- Lograr una forma natural, espontánea y auténticamente humana de enseñar aquellos contenidos del curriculum prescriptos y significativos para los alumnos.

- Lograr la participación activa de niños, jóvenes, educadores, autoridades educativas, gobiernos, para lograr una comunión sincera, amistosa, sensible y respetosa por las ideas y criterios de los habitantes del mundo.
- Inducir la retroalimentación productiva a través del intercambio continuo entre personas de distintos contextos socio-culturales.
- Contribuir al desarrollo de las habilidades de pensamiento que permitan la comprensión de cualquier tipo de cambios.
- Generar ámbitos de investigación y de trabajo cooperativo.
- Cooperar en la formación de valores morales, éticos y personales relacionados con la identificación regional - nacional y las características propias de las diferentes culturas.
- Incorporar otros medios de comunicación como las artes plásticas, la música, dramatización, expresión corporal y la tecnología como facilitadores al momento de transmitir algo.

SÍNTESIS SUBPROYECTOS DEL PROYECTO GENERAL

“Enseñanza y aprendizaje en un contexto globalizado y creativo: El mundo de Tomás”

“Geometría y Arte: Los sueños de Julia”

“Innovar para potenciar el pensamiento creativo en los docentes”

“Programar la educación para un mundo complejo y cambiante”

Enseñanza y aprendizaje en un contexto globalizado y creativo: El Mundo de

Tomás²¹ es un proyecto educativo que trabaja en forma conjunta el vínculo, conocimiento, pensamiento y comunicación. Promueve la integración de saberes, la participación, la creación y el trabajo en grupo. Se seleccionan temas y/o contenidos que respondan al curriculum para la Enseñanza Primaria (en este caso de Argentina y Uruguay), pero el acento está puesto en la metodología y recursos didácticos que se emplean: se centra en *cómo hacerlo*. Además, es lo suficientemente versátil y flexible para integrar a los alumnos con diferentes capacidades intelectuales.

Este proyecto aborda los temas y contenidos partiendo de una motivación que permite la experimentación-acción, la reflexión y comunicación. Se trabaja, también, con un soporte virtual sin olvidar, al mismo tiempo, la construcción de aquellos aprendizajes relacionado con los valores que dan sentido a toda la experiencia humana.

La metodología que se emplea permite abordar los temas de la realidad en forma integral con la finalidad de responder a las problemáticas educativas actuales.

Consta de ocho capítulos (*sueños de Tomás*), cada uno de ellos con una orientación determinada: la comunicación y sus medios, la amistad y la solidaridad, las reglas de convivencia, la naturaleza, la ciencia e informática, el arte, la integración de saberes. Todos ellos son propuestas de acción para desarrollar contenidos de distintas áreas: ciencias sociales, lengua, matemática, tecnología, ciencias naturales, educación artística, ética, u otros temas. A partir de allí, se desarrollan las actividades que cada docente elija.

En este proyecto para cada área curricular se detalla:

1. Intención de la propuesta

²¹ Gandulfo, María A., Dentone, Verónica

2. Preguntas motivadoras basadas en la intención
3. Propuesta de actividades
4. Aplicación de una estrategia didáctica a través de una actividad lúdica.

Finalmente, para cada sueño de Tomás, se presenta, como cierre del trabajo realizado, una actividad integradora en donde intervienen la mayoría de los contenidos tratados en las áreas o en los temas, aplicando distintos recursos didácticos.

De esta manera, el mundo fantástico de Tomás funciona como motivador del aprendizaje y sus sueños constituyen el eje de las actividades.

Quién es Tomás. Tomás –personaje central del proyecto- es un niño que vive en un lugar muy alejado y tiene sueños fantásticos que desea compartir con otros niños para que lo ayuden a descubrir qué pudo haber sucedido en cada uno de ellos.

Sintetizando

Tomás es el personaje con el cual el niño crea un vínculo afectivo por el deseo de ayudarlo y comunicarse con él.

Los sueños promueven el aprendizaje de contenidos pedagógicos, culturales, artísticos, sociales e informáticos, así como el desarrollo de habilidades de pensamientos diferentes.

La temática de los sueños abre la posibilidad de abordar otras ideas, otras cuestiones que se desprenden de los intereses de cada alumno o de cada grupo.

Internet es el ámbito que posibilita el intercambio y la comunicación.

Los trabajos fueron realizados con niños de 6 a 12 años con resultados diversos

Geometría y Arte²²: Los cuentos de Julia es un proyecto en donde los contenidos geométricos interactúan con las realidades en las que se manifiestan y, a partir de allí, se logre realizar una adecuada transposición didáctica que no desvirtúe el conocimiento disciplinar, pero que lo transforme en un conocimiento vital. Este conocimiento es el punto de partida para acompañar un proceso de abstracción para los niños que aún no están preparados para realizarlo por sí mismos.

El trabajo se puso en práctica en el Nivel Inicial y primeros años de la Enseñanza Primaria y es producto de la reflexión sobre la necesidad de introducir, desde el inicio de la escolaridad, una concepción de la enseñanza acorde con el paradigma epistemológico vigente. Este paradigma concibe al conocimiento no solamente como una construcción psicológica sino, y principalmente, como una construcción social. La geometría y el arte, presentes en las propuestas de *Julia*, es un proyecto educativo de capacitación realizable en servicio, dinámico, formativo e interactivo, en el que las motivaciones y los recursos didácticos que se emplean son el móvil para el logro del aprendizaje y producción.

¿Quién es Julia?

Julia es el personaje protagónico de la historia que se narra en cada propuesta en forma de cuento. Su función es la de captar la atención y provocar la empatía de los niños al identificarse con el personaje y sus experiencias.

Se presentan seis propuestas. Síntesis de cada una de ellas:

En la **primera** se trabaja la ubicación de las personas u objetos en el espacio con relación a un punto que se toma como referencia. Esta representación facilita la observación y relación directa de las nociones geométricas con la obra de arte.

²² Gandulfo, María A. Lentinello, Claudia, *Geometría y Arte*, Edit. Magisterio Río de la Plata y Lumen

En la **segunda** se trabaja la línea, su movimiento y las posibles manifestaciones que puedan surgir. La naturaleza dinámica de la línea se convierte en un elemento de expresión que se relaciona directamente con el arte.

En la **tercera** se trabajan las figuras geométricas planas básicas, integradas en objetos cotidianos, variando sus tamaños y posiciones. La representación de objetos por medio de figuras geométricas ha significado una revolución en la expresión artística.

En la **cuarta** se trabajan los espacios concretos y específicos a través de representaciones espaciales y desplazamientos. La representación artística de ambientes abiertos, cerrados que sugieren movimiento logrando efectos estéticos.

En la **quinta** se trabajan los cuerpos geométricos a través de una tarea exploratoria a fin de construir, probar, desarmar y volver a armar. De esta manera, se pretende establecer relaciones entre los cuerpos y el espacio, y entre los cuerpos y las figuras.

La representación de la tercera dimensión ha sido un desafío para la pintura bidimensional. En la **sexta** se trabajan las regiones y fronteras, adentro y afuera, y la noción de límite, recuperando las nociones topológicas que contribuyen a construir y ubicarse en el espacio. Estas mismas nociones son utilizadas en la representación plástica empleando la luz y la oscuridad, para simbolizar sentimientos y sensaciones en forma metafórica.

Los trabajos fueron realizados con niños de 4 a 6 años con resultados diversos.

Innovar para potenciar el pensamiento creativo en los docentes²³

Las propuestas están pensadas para todos aquellos que se sientan convocados: alumnos de nivel terciario, profesores, directivos, entre otros. Están diseñadas para

²³ Gandulfo, María A., Inda, Angélica M., (2020), *Innovar para incorporar un nuevo paradigma en educación*, Editorial REDIPE, Madrid, España

capacitadores capaces de formar docentes con posibilidades de flexibilidad y cambio de actitud que le permitan transformar anteriores clases, en otras posibles de elaborar.

Consta de talleres en los cuales se plantean y experimentan acciones y competencias que el docente debe adquirir para dar respuesta concreta a las necesidades básicas educativas actuales, que no abarcan exclusivamente al conocimiento científico e intelectual, sino que incluye, también, el aspecto social, humanístico, artístico y ético de la persona; para transformar, la palabra no es suficiente, es necesario vivenciar hechos que provoquen la reflexión posibilitando un liderazgo sano, creativo y democrático.

La actividad de taller, por las características de su desarrollo, tanto distiende como incentiva. La confianza y seguridad que se experimenta en el ambiente facilita el intercambio y la participación, la imaginación, el trabajo creativo e innovador y el interés por aprender, siendo el mismo alumno el que pregunta interesado por saber. Promueve el acercamiento entre personas que no se conocen; como también la curiosidad, el descubrimiento, la investigación, la socialización, en fin, permite que cada uno descubra, desde su propia experiencia, lo que incorporó y transformó de sí mismo.

En cada uno de los talleres se desarrollan: Objetivos, Marco Teórico-Referencial, Justificación del taller, Recursos, Actividades y Relatos evaluativos y de reflexión de los participantes.

La educación es el ámbito propicio para la formación de personas creativas e innovadoras, ya sea en el espacio técnico, tecnológico, social, político, empresarial, artístico. Por lo tanto, se pone de manifiesto la necesidad de un proceso educativo holístico y creativo, porque la creatividad no sólo se manifiesta en los campos

artísticos, sino en todos los ámbitos del desenvolvimiento humano, incluyendo la forma de ser y relacionarse con el mundo, con los demás, consigo mismo.

Nada de esto es nuevo; ya han manifestado especialistas en educación y la sociedad en general, la necesidad de un cambio de paradigma, pero aún faltan mayores propuestas concretas que puedan responder a esta necesidad.

Las actividades se realizaron con docentes, alumnos en formación, entre otros. Los resultados fueron muy variados según las características de cada grupo.

Proyectar la enseñanza para una sociedad compleja y cambiante²⁴

Este material consta de clases que permiten encontrar una forma natural, espontánea y auténticamente humana de enseñar aquellos contenidos significativos y necesarios para los alumnos.

Las clases pueden partir de tres puntos: la **realidad**, el **interés** y la **necesidad**. Cuando se habla de realidad, se hace referencia a un elemento motivador como es un **hecho real** que está sucediendo en ese momento (ejemplo: Covid-19), para luego continuar con ideas, problemáticas, acciones, provocadas por ese hecho. Es ahí que, para ampliar las ideas, intentar solucionar problemáticas y realizar acciones, se necesita de la intervención de los contenidos de distintas áreas curriculares, aunque se haya seleccionado una en especial para comenzar. El docente selecciona aquellos contenidos indispensables para ampliar el conocimiento, dando paso a otros nuevos. Otro punto de partida es el **interés del alumno** por saber algo en especial, importante para él. El aprendizaje suele ser más grato y placentero cuando se trabaja a partir del interés del alumno que cuando se impone. El resto de las actividades se

²⁴ Gandulfo, María A., Inda, M. Angélica, Verónica Dentone, Coronel, Graciela, *Proyectar la enseñanza para una sociedad compleja y cambiante*.

desarrollan como en el caso anterior: aplicando los contenidos de distintas áreas a la ya seleccionada, necesarios e indispensables para completar el conocimiento y aprendizaje sobre el tema.

El tercer punto está destinado a la **necesidad pedagógica** del docente para que los alumnos adquieran conocimientos sobre aquellos temas significativos o contenidos básicos que no fueron tratados en las clases anteriores. A pesar que el tema o contenido lo introduce el docente, el proceso de enseñanza es similar a los puntos anteriores.

Por último, hay temas que ayudan a la formación que generalmente no se abordan en la escuela: la **miscelánea**. Son distintos sucesos reales y significativos de la vida cotidiana. Pueden hacer referencia a diferentes cosas, en este caso se hace mención a temas tales como la vida, la muerte, el amor, la ignorancia, la sabiduría, entre otros. Aún no se les ha asignado un lugar preciso, pero pueden manifestarse en cualquier momento. Deberían contar con un espacio y el docente estar preparado para abordarlos.

Se presentan planificaciones, actividades y evaluaciones de clases realizadas que se pueden tomar como ejemplos (cada institución o docente hará la que corresponda); dan cuenta de las transformaciones logradas a partir de considerar que lo importante es la internalización del contenido y su transferencia a nuevas situaciones de aprendizaje.

Los trabajos fueron realizados con niños de 6 a 12 años con resultados diversos

