

Área: Aprendizaje y desarrollo humanos

INTERVENCIÓN EDUCATIVA: CURIOSIDAD POSIBILIDAD PARA APRENDER POR DESCUBRIMIENTO, EN EL J. N. LIC. BENITO JUÁREZ, SAN CRISTÓBAL HUICHOCHITÁN

ANA MARÍA PALMA FLORES

RESUMEN:

Con la intención de modificar el aprendizaje repetitivo en preescolar, se propone una intervención que potencie la curiosidad a través del juego al trabajar por proyectos, destacando que los alumnos aprenden al confrontar y descubrir las situaciones nuevas, así la escuela se transforma en un espacio de diálogo entre docente-alumnos.

PALABRAS CLAVE: Curiosidad, juego, aprendizaje por descubrimiento.

INTRODUCCIÓN

El jardín de niños atiende a alumnos que provienen de contextos diferentes, su propósito es contribuir al proceso de desarrollo y aprendizaje de los niños en edad preescolar.

El programa de Educación Preescolar 2004 propone la intervención basada en competencias organizadas en 6 campos formativos que permiten favorecer el proceso de aprendizaje a través de acciones en donde se consideran saberes previos y características como la curiosidad y el juego.

La curiosidad es una característica del ser humano que sobrepasa el asombro inicial, conlleva pensamiento y reflexión de las circunstancias en que vive.

El juego permite disfrutar y explorar nuevas rutas de conocimiento, provee formas para explorar la realidad y estrategias diferentes para vivir en ella, es voluntario e implica participación activa, favorece el descubrir, imaginar, pensar en alternativas.

Aún cuando el programa refiere que los niños “aprenden de experiencias educativas interesantes” (PEP, 2004), en el nivel preescolar persiste el esquema en donde se siguen instrucciones, el trabajo docente está impregnado de indicaciones que privilegia el contenido sobre la persona, así la curiosidad se ve limitada, se desconoce como potencial para aprender descubriendo (Bruner, 2004), las acciones son desde el exterior sin considerar como aprenden los niños.

¿El juego como estrategia didáctica potencia la curiosidad en el niño preescolar con miras a aprender por descubrimiento?

El aprendizaje por descubrimiento genera la posibilidad de construir aprendizajes al tener contacto con los compañeros o con experiencias diversas, como sostiene Bruner esta perspectiva de aprendizaje considera que no basta con explicar lo que los niños hacen, la nueva tarea consiste en determinar lo que piensan que hacen y cuáles son las razones para hacerlo.

Conocer la situación específica de la práctica permite pensar una propuesta de intervención que entable la relación docente- alumno- conocimiento, conformando una triada para fomentar que los preescolares sean partícipes del proceso de aprendizaje.

La intervención requiere saber, qué se pretende, tipo de aprendizaje, concientizarse de que las acciones efectuadas en el transcurso de la mañana de trabajo imprimen huellas en los alumnos, que pueden ser importantes en su vida presente y futura; implica, darse completo, reconociendo sentimientos,

emociones, que conforman a la persona. Así que es determinante conocer las características de los alumnos y la manera en la que aprenden.

La ludoteca permite hacer converger a la curiosidad y el juego porque es una situación en donde se pueden transformar las relaciones establecidas entre los docentes - alumnos, pues el principio que rige al concepto está en íntima relación con tejer lazos humanos para aprender.

Los contenidos de la propuesta curricular se abordan a través de diferentes situaciones, la ludoteca es una oportunidad para organizar la distribución de materiales y espacios físicos, allí los niños tienen la oportunidad de entablar diálogo con sus pares y con adultos, permite la creatividad, resolución de problemas, tomar decisiones, acuerdos, respeto, favorece el desarrollo físico, cognitivo y afectivo.

Se pretende que se intercambien ideas, cuestionen, colaboren en la construcción del conocimiento; de acuerdo con Morin el conocimiento es un inacabamiento permanente, existe la posibilidad de iniciar un proceso de reflexión con la intención de ampliar lo que se sabe para finalmente recrearlo, es un movimiento que no se aleja de la vida cotidiana ni de las formas de relación.

Desde esta perspectiva en la ludoteca se privilegia el juego exploratorio (Garvey, 1985) que utilizado como estrategia didáctica basada en la curiosidad, representa la posibilidad para generar aprendizaje a través del descubrimiento.

Momentos de la intervención

- a)** Selección de contenidos del programa curricular 2004.
- b)** Implementación de ludoteca.
- c)** Diseño de proyectos de trabajo.
- d)** Evaluación en tres momentos: inicial, al término de cada situación y final de la propuesta con la intención de darle seguimiento y reorientar acciones hacia la potenciación de competencias.

La intervención requiere de un propósito para orientar el proceso: Comprender la práctica docente y generar juegos como estrategia para potenciar la curiosidad de los alumnos en la perspectiva de aprender por descubrimiento.

HORIZONTE METODOLÓGICO

La intervención pedagógica requiere ser real en la práctica cotidiana, para identificar a los participantes del proceso enseñanza-aprendizaje en ámbitos como: rasgos biológicos, culturales, formas de aprender, para “situarse como analista de su misma acción” (Basdrezch, 1997).

La intervención se sustenta en la investigación acción desde la perspectiva de Barabtarlo, pues abre la posibilidad de enseñar y aprender la práctica docente a partir de la reflexión, así la comprensión de la misma no es contemplativa sino en el hacer diario y continuo.

El proceso de aprendizaje requiere que los niños se pongan en contacto con los elementos del mundo natural y social que les interesan conocer a través de establecer un diálogo con ellos para descubrir los elementos nuevos, así que para generar la relación entre alumno y conocimiento es necesario identificar los estilos de aprendizaje de los participantes que brindan la posibilidad de relacionarse con ellos de manera diferente.

En este sentido se considera pertinente atender los estilos de aprendizaje de los niños desde la perspectiva de Honey y Mumford (1986), suponen que para aprender se debe trabajar o procesar la información que se recibe, para esto se parte de una experiencia directa o abstracta lo que se convierte en conocimiento al momento de reflexionar sobre lo vivido o experimentando.

La intervención se realizó con un grupo de 25 alumnos de segundo grado de Educación Preescolar en el Jardín de Niños Lic. Benito Juárez de la localidad de San Cristóbal Huichochitlán,

Sus edades oscilan entre los 3 años 11 meses hasta 4 años 7 meses, el grupo está conformado por 12 niñas y 13 niños, ellos hablan sobre sus preferencias, muestran agrado por los cuentos, se inician en el proceso de realizar actividades gráficas, formulan preguntas, la actitud que manifiestan para responder a una pregunta es a través de silencios o gesticulaciones, tratan de establecer relaciones entre lo que comentan y lo que se realiza,, prefieren las actividades fuera del aula, provienen de diferentes contextos socioculturales.

La propuesta de intervención se puso en práctica durante los meses de agosto a diciembre del ciclo escolar 2008-2009. Iniciando con el diagnóstico de los alumnos para seleccionar las competencias y los contenidos a abordar en el transcurso de la propuesta a través de una situación didáctica denominada ¿Quiénes formamos el grupo? se identifican saberes en relación al número, conocimiento del medio natural y social.

Una vez que se obtiene el diagnóstico se entabla comunicación con el colectivo docente para implementar la ludoteca por lo que se realizan reuniones para compartir necesidades, sugerencias y llegar a acuerdos, también se establecen espacios, materiales, distribución de tiempos.

Junto con la implementación se diseñaron los proyectos de trabajo: “Conozcamos la comunidad, los números y los seres vivos”.

Los proyectos se desarrollaron en los diferentes espacios de la ludoteca en donde los niños interactúan a través de juegos y actividades exploratorias tanto con los materiales como con los compañeros.

El proyecto “nuestra comunidad” reconoce las características de la misma a través de saber cómo es el lugar donde viven, tradiciones, actividad económica, gastronomía, arquitectura, juegos y juguetes, a través del juego de la botella los niños comparten ideas e intenta que comprendan las experiencias de los integrantes del grupo.

Los números tienen la finalidad de que los niños descubran a través del juego del dado, perinola, boliche, etc., cuáles son y para qué sirven.

El proyecto de los seres vivos surgió como parte del interés de los niños en cuanto al conocimiento de los animales por tener como parte de la ludoteca una granja.

Los observables que hacen evidente la forma en que los niños aprenden son: actitudes, silencios, preguntas que generan, posturas, inferencias, cómo solucionan problemas en diferentes circunstancias. Estas se construyen a partir de lo analizado en el aula y la curiosidad como eje rector.

RESULTADO PRELIMINAR

La intervención está en la tercera fase así que los resultados son parciales.

Primer momento: la selección de contenidos se realizó a través de la elaboración del diagnóstico grupal.

Segundo: cada docente tiene la posibilidad de utilizarla de acuerdo al cronograma elaborado.

Tercero: diseño de proyectos para conocer como aprenden los niños y favorecer competencias, se considera a partir de los estilos de aprendizaje.

Honey - Mumford establecen 4 fases para aprender actuar, reflexionar, teorizar y experimentar, esto genera la oportunidad de aprender por descubrimiento.

Fases y características de los alumnos: Los activos aprenden a través de desafíos que les representa un problema. "Alexander reconoce que el instrumento que le sirve para hacer burbujas tienen forma de círculo, busca entre el material un matamoscas, a la pregunta ¿cómo la vas a utilizar? responde -de este lado- señalando el mango del mismo..."

Reflexivos observan y escuchan para formular sus conclusiones. Pablo en la actividad de conversación de la comunidad escucha a los compañeros y

manifiesta “los carros del carnaval se llaman alegóricos y también salen en mi rancho como aquí...¿los carros son iguales aquí y en tú rancho?, si porque también hay unos que se disfrazan de locos”.

Teóricos formulan preguntas a cerca de qué es lo que desean conocer. Eliot formula preguntas durante la exposición de la ballena” ¿Cómo nace la ballena? De la panza de la mamá. Eliot guarda silencio y afirma entonces es un mamífero....¿cómo lo sabes?, porque si está en la panza de la mamá también es...”

Prácticos comprueban si funciona lo que suponen. “Joana elige una esfera para intentar hacer burbujas prueba en un recipiente y otro para saber en cuál de ellos cabe, ¿cómo sabes que ahí cabe? Porque está más grande, al darse cuenta que no fue a otro recipiente”

El trabajo de proyectos permitió reconocer conocimientos descubiertos por los alumnos:

Nuestra comunidad, en el transcurso de este proyecto los alumnos descubren diferencias entre las acciones de las personas que viven en San Cristóbal y otras debido a que provienen de familias formadas por personas de la misma comunidad o de otros lugares.

En los números una de las actividades que resultó de apoyo fue el conteo de burbujas, algunos de los niños tuvieron la posibilidad de resolver un problema que fue no contar con el material para poder hacerlas, esto generó se buscaran alternativas para poder jugar con el resto de los compañeros, para lograr esto fue necesario que la docente los pusiera en situación, es decir, que les preguntara ¿Con qué pueden hacer las burbujas? Por lo que los niños se dieron a la tarea de buscar entre los materiales del aula uno que les sirviera para producirlas, así pues se reconoce que “el juego está vinculado a la creatividad, solución de problemas, lenguaje, desarrollo de papeles sociales y otros fenómenos cognitivos y sociales”

En los seres vivos los niños reconocieron que existen animales diferentes en cuanto a características, descubrieron que el tipo de comida les da un nombre como herbívoros, carnívoros; que las plantas tienen hojas o flores, unas viven en el interior y otras en el exterior, respiran a través de las hojas y toman agua por la raíz.

CONCLUSIONES

La escuela a lo largo del tiempo ha promovido conocimiento repetitivo, así deshecha la posibilidad de potenciar la curiosidad como parte del aprendizaje; al juego solo lo ha utilizado como parte de las actividades que permiten descansar de las labores escolares.

El hombre por naturaleza es un ser lúdico, el juego experimental representa la posibilidad de aprender al descubrir en los juegos y tener contacto con nuevas situaciones.

Aun cuando la propuesta no se ha concluido, se observa la necesidad de implementar acciones que permitan abrir espacios de escucha y acción en donde los alumnos se integren al proceso de aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

- Bazdresch, M. (1997). "Notas para fundamentar la intervención educativa crítica". *Educación*, revista de educación/nueva época, 3/octubre-diciembre.
- Barabtarlo, Anita y Zedansky (1995). *Investigación acción, una didáctica para la formación de profesores*. Castellanos Editores. UNAM. México.
- Bruner, J.S. (2004). *Desarrollo cognitivo y educación*. 5ª Edición. Morata. Madrid.
- Díaz Barriga Arceo, Frida (s/a). *Estrategias docentes para el aprendizaje significativo*. Mac Graw Hill.
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Cuarta edición. Morata.
- Morin, Edgar (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. México, UNESCO.
- Morin, Edgar (2006). *El método. El conocimiento del conocimiento*. 5. Edición Paradigma. México.
- SEP (2004). *Programa de educación preescolar*. México.

BOSQUEJO DEL CARTEL (CUADROS Y ESQUEMAS)

