

Proyectos aplicados en el aula

Introducción:

Este proyecto se realizó en una sala de niños de 5 años, en el mismo se implementó el enfoque en Aulas Heterogéneas que sostiene que todos somos diferentes, tenemos distintas capacidades y diversos modos de aprender. Una de las premisas de este enfoque es: no todo para todos, todo el tiempo. En base a esto se han considerado medios variados: diversidad en los agrupamientos, actividades obligatorias y optativas de acuerdo a las capacidades e intereses, diferentes espacios de trabajo y la preparación del entorno para que el mismo invite a que los alumnos se desenvuelvan con autonomía, sabiendo qué hacer y para qué.

A la vez se comenzó a trabajar con el enfoque de Pensamiento Visible para desarrollar las habilidades de pensamiento a través de diferentes rutinas. El gran desafío fue complementar los dos enfoques para trabajar en forma integral. Es sumamente importante poder hacer las rutinas de pensamiento en grupos reducidos para que todos tengan la posibilidad de aportar su punto de vista; para eso es fundamental trabajar con diversidad. A la hora de planificar se tuvo en cuenta esta variable ya que los niños que no hacían las rutinas de pensamiento con la docente debían realizar otra actividad desafiante, estimulante y en forma autónoma.

Para ello, se implementó el sistema de cartelera interactiva que propone Rebeca Anijovich en el enfoque de aulas heterogéneas. En la misma se presentaron todas las actividades que se desarrollarían a lo largo de la unidad en forma de recorrido, siguiendo una aventura en la cual debían pasar por diferentes estaciones planetarias (actividades obligatorias) y satélites (actividades optativas) para lograr comprender la estructura de los cuentos y crear los propios. Los alumnos podían ver el trabajo que iban realizando como un todo y no como actividades aisladas, planificando qué actividades iban a elegir e invitándolos a realizar las propuestas formando parte de una aventura, jugando y aprendiendo a la vez.

Las docentes nos ofrecimos como guías, les fuimos mostrando en la cartelera interactiva las actividades que seguían, las que podían elegir y las que debían hacer todos, las que harían en forma individual o grupal, con el docente o solos. Otro aspecto que se tuvo en cuenta fue iniciar el proyecto con una consigna abarcativa, en la cual a modo de desafío se les propone a los alumnos en forma clara la consigna a seguir y se comparte el objetivo y el producto final que se espera que logren; de esta manera entienden lo que hacen y para qué lo hacen.

Fundamentación:

Cuántas veces en el Nivel Inicial repetimos actividades porque son lindas y coloridas, por el simple hecho de explorar (que no está mal si después de esa exploración se hacen actividades más complejas o indagatorias que estimulen en los alumnos la creatividad, la resolución de problemas y la comprensión) o para que las carpetas crezcan en cantidad de trabajos. ¿Cuántas veces aplicamos estrategias de una sola manera porque siempre se hicieron de ese modo? Y cuando surge un enfoque innovador le cambiamos el nombre a la actividad, agregamos algo nuevo a lo que siempre hacemos y nunca nos preguntamos el para qué lo hacemos o de qué manera estos cambios que estamos realizando en nuestra tarea favorecen al aprendizaje de los alumnos. Debemos ser docentes inquietos y curiosos como lo son nuestros alumnos, preguntarnos y reflexionar sobre qué aprendizajes les servirán a ellos para el futuro.

Este cambio será parte de un proceso particular de cada docente, un trabajo de repensar lo que hacemos e incorporar en forma gradual y consciente nuevas prácticas y nuevos enfoques desde una mirada integral teniendo en cuenta la diversidad, los diferentes estilos de aprendizajes, las inteligencias múltiples predominantes en cada uno, las habilidades de pensamiento que aplican y las que tendrán que ir desarrollando.

"Si te atreves a enseñar no dejes de aprender" John Cotton Dana.

Aulas heterogéneas

Desde mi propia experiencia como docente en nivel inicial comencé incorporando el trabajo en aulas heterogéneas en el cual la norma es contemplar la diversidad: en las actividades proponiendo obligatorias y optativas, en los agrupamientos, en la elección de los productos finales y en los recursos, proponiendo niveles de desafíos apropiados para cada alumno, aplicando el trabajo en diversidad también en las evaluaciones y en las autoevaluaciones.

Entonces definamos: ¿Qué es diversidad?

Según el diccionario de la Real academia española:

1. f. Variedad, desemejanza, diferencia.
2. f. Abundancia, gran cantidad de varias cosas distintas.

Tanto la primera definición como la segunda se aplican en el enfoque de aulas heterogéneas. Cuando hablamos de diversidad en el aula nos referimos a las diferencias que existen en cada uno de nuestros alumnos en sus aspectos cognitivos, emocionales y sociales. No todos somos iguales, tenemos distintas

experiencias de vida, diferentes emociones y diversas estrategias tanto como para manejar nuestras emociones como para aprender, para realizar diferentes conexiones o resolver problemas. Desde este enfoque se valoran y se respetan las diferencias y en consecuencia se ofrecen gran variedad de alternativas para que todos puedan desarrollar su potencial al máximo.

Para atender a la diversidad Anijovich R. (2004), plantea que es necesario que cambie el rol del docente, quien dejará de ser un simple transmisor de conocimientos para convertirse en un facilitador del aprendizaje. Al trabajar de esta manera los alumnos serán más autónomos, desarrollarán habilidades para el aprendizaje cooperativo y permitirá al docente brindarles a sus alumnos una atención más personalizada mientras que el resto de la clase desarrolla en forma autónoma otras actividades de aprendizaje.

Otro aspecto importante en el trabajo con aulas heterogéneas son las paredes interactivas, las mismas funcionan como tercer maestro ya que los alumnos pudieron visitar la documentación para reformular lo que pensaban, para relacionarla con otros temas o hallar en las mismas información para argumentar o realizar nuevas conexiones. Este proyecto se plasmó en una pared interactiva en la cual aparecieron todas las actividades que realizaron a lo largo del mismo y en la que los alumnos registraron en forma individual qué actividades iban eligiendo. Se confeccionó en forma de recorrido, siguiendo una aventura como forma de incentivo para que los alumnos se pongan en acción, permitiéndoles realizar elecciones y tomar decisiones. Les sirvió para programar las actividades, brindándoles la posibilidad de incorporar ideas en el proyecto. También, en la medida en que realizaron las diferentes propuestas, las mismas se documentaron y se expusieron.

Pensamiento visible

En forma paulatina fui conociendo el enfoque de hacer el pensamiento visible e intentando aplicar algunas rutinas de pensamiento. En un primer momento sólo practicaba hacer algunas rutinas como para ver de qué se trataban y como dice el dicho "haciendo camino al andar" me fui dando cuenta de que podía incorporar los dos enfoques ya que tienen muchos puntos en común y se complementan perfectamente. En ambos se trabaja la autonomía, se comparten ideas con los demás, las agrupaciones son flexibles, se escuchan y se respetan las opiniones teniendo en cuenta los diferentes puntos de vista, se trabaja en forma colaborativa y se utilizan las paredes como tercer maestro, entre otras.

El origen de este enfoque surge de los aportes derivados del Proyecto Zero de la Universidad de Harvard. Sus trabajos se centraron en entender y mejorar la educación, la enseñanza para la comprensión, el pensamiento y la creatividad.

El Pensamiento Visible es un enfoque que permite a los docentes mostrarles a los alumnos las diversas herramientas que pueden utilizar para desarrollar y manifestar su propio proceso de pensamiento.

Los pensamientos no deben continuar siendo invisibles. Como docentes tenemos que ofrecer a nuestros alumnos diferentes oportunidades para incentivarlos a pensar, a exponer de qué manera lo pensaron y con qué experiencias previas lo conectaron y brindarles diversas herramientas para que logren desarrollar las habilidades de pensamiento.

¿De qué manera podemos hacerlo visible?

- Utilizando el lenguaje del pensamiento (Tishman y Perkins, 1997) términos como: hipótesis, razón, evidencia, posibilidad, imaginación, perspectiva. Los docentes deben ser un modelo de persona pensante para sus alumnos y enseñarles a expresar sus pensamientos con el vocabulario adecuado.
- Mediante las rutinas de pensamiento.

Ron Ritchhard afirma "Debemos hacer visible el pensamiento, pues esto nos da la información que como docentes necesitamos para planear oportunidades que lleven al aprendizaje de los estudiantes al siguiente nivel y les permita seguir involucrados con las ideas que están explorando. Solo cuando comprendemos qué están pensando y sintiendo nuestros estudiantes, podemos utilizar ese conocimiento para apoyarlos y mantenerlos involucrados en el proceso de comprensión. De esta manera, hacer visible el pensamiento se convierte en un componente continuo de una enseñanza efectiva".

Para lograr crear una cultura de pensamiento en el aula, se deben valorar todas las opiniones, darles a los alumnos el tiempo que necesitan para pensar y expresarse, comenzar a modelar el lenguaje de pensamiento y que los procesos y los registros de las rutinas de pensamiento estén presentes en el entorno (sean visibles).

Rutinas de pensamiento

Una rutina de pensamiento es un modelo o patrón sencillo de razonamiento que ayuda a los alumnos a aprender a pensar. Consiste en la realización de unos tres o cuatro pasos, sencillos de enseñar y fáciles de aprender y recordar. Como la palabra rutina lo expresa se usan habitualmente y repetidamente. Sirven para explorar ideas relacionadas con un tema específico de aprendizaje y pueden realizarse tanto en forma grupal o individual. Se intenta crear el hábito de pensar, de crear una cultura de pensamiento para lograr que los alumnos transformen esos hábitos en habilidades que les servirán para toda su vida. Haciendo hincapié en

valorar la palabra del otro, en tener en cuenta diferentes puntos de vista, utilizando el lenguaje del pensamiento y documentando dichos procesos para generar el hábito de metacognición.

A continuación se describen las rutinas de pensamiento utilizadas en el proyecto:

Rutina de pensamiento: ¿Qué te hace decir eso?

¿Qué tipo de pensamiento fomenta esta rutina?

Interpretación con justificación.

Describir qué es lo que ven o lo que saben. Se les pide que construyan explicaciones. Promueve el razonamiento evidencial y motiva a comprender alternativas y perspectivas múltiples.

Uso: Puesto que las preguntas básicas en esta rutina son flexibles puede adaptarse su uso en casi cualquier cuestión y puede resultar igualmente útil para compartir información sobre conceptos generales de los estudiantes al introducir un tema nuevo.

Hábitos de mente que se utilizan en esta rutina: Razonar con evidencia, reflexionar, indagar.

Rutina de pensamiento: 5 x 2

Rutina para observar y describir

Uso: Es una rutina bastante sencilla pero valiosa. Permite que los alumnos observen más detenidamente.

1. Enseñarles a los alumnos una imagen.
2. Pedirles que escriban 5 características de esa imagen.
3. Pedirles a los alumnos que observen con más detenimiento.
4. Escribir 5 características nuevas acerca de la imagen que pudieron observar.

Hábitos de mente que se trabajan en esta rutina: Innovación y creatividad, tomar riesgos, escuchar, escanear.

Círculo de Punto de Vista

Uso: Esta permite que los alumnos indaguen en un tema además de explorar diferentes puntos de vista.

1. Un alumno elije ser un personaje.(En base a este proyecto)
2. Los compañeros le hacen preguntas para entender el punto de vista de ese personaje y adivinar quién es.
3. Se comparten los pensamientos acerca de los diferentes puntos de vista. Yo pienso que...

Hábitos de mente que se trabajan en esta rutina: Considerar perspectivas, conectar.

Rutina de Pensamiento: comienzo - intermedio - final

Uso: Se elige un cuadro o un cuento y se lo ubica en el medio de la historia.

¿que podría haber ocurrido antes?, ¿qué podría estar por ocurrir después?.

Esta rutina es un trampolín para la exploración imaginativa. Utiliza el poder de la narrativa para ayudar a los estudiantes a formular observaciones y usar su imaginación para elaborar y ampliar sus ideas. Su énfasis en la narración también anima a los estudiantes a realizar conexiones y encontrar patrones y significados.

¿Cuándo y dónde se puede utilizar esta rutina?

Se utiliza para ayudar a los estudiantes a desarrollar narraciones o habilidades de escritura. Las preguntas se pueden usar en forma abierta o en el orden que están descriptas.

Rutina explosión de opciones.

Rutina para tomar decisiones creativamente.

1. En esta rutina elegimos un cuento y leímos hasta el problema.
2. Enumeramos dos o tres opciones obvias, las que surgen en el primer momento.
3. Realizamos una lluvia de idea de opciones más complejas "opciones escondidas".
4. Pregunta: ¿Qué hemos aprendido sobre esta situación al encontrar estas opciones?

Consejos:

- Sea imaginativo, combine ideas para obtener nuevas.
- Busque ideas de naturaleza muy diferente entre sí.
- Imagine que está en diferentes roles y sugiera ideas desde la perspectiva de esos roles.
- Utilice preguntas de que tal si....
- Utilice las llaves de pensamiento para proponer opciones desde diferentes conceptos.

Hábitos de mente que se trabajan en esta rutina: Innovar, predecir, conectar, reflexionar para aprender, concluir.

Desarrollo:

Este proyecto fue llamado: "Planeteca, misión espacial" y el objetivo fue trabajar sobre la estructura del cuento (inicio-desarrollo-final). A lo largo del mismo los chicos fueron realizando actividades para comprender y desarrollar cada parte de la estructura del cuento. El producto final fue armar entre todos una biblioteca con cuentos inventados por los chicos. Se eligió trabajar a modo de aventura espacial para que resultara más atractivo y desafiante para los alumnos.

Se inició el proyecto con una consigna holística la cual les permite a los alumnos saber lo que se espera que realicen, lo que se espera que aprendan y cuál será el producto final. Con un programa que se llama "Voki" se creó un personaje de un astronauta que les decía a los chicos la siguiente consigna:

"Se solicitan superhéroes y robots (estos eran los nombres de las salas) para realizar una misión espacial. En la que tendrán que inventar grandes aventuras para crear una planeteca espacial". (Aquí detuvimos y hablamos qué era para ellos una planeteca y rápidamente llegaron a asociar por la rima planeta y biblioteca). "Pasarán por diferentes estaciones planetarias y cumplirán varias misiones x estación. Una misión será en el planeta y la deberán hacer todos y luego podrán elegir una o más misiones que se encontrarán en los satélites alrededor del planeta. Por cada misión recibirán una estrella. Al llegar al final del recorrido tendrán que haber juntado 22 estrellas.

¡Atención! Tendrán que detenerse para recargar poderes! si eligen parar en las casillas que digan "RP" (Recarga de poderes) y realizar las Rutinas de Pensamiento se llevarán dos estrellas.

¡Que tengan una gran aventura!"

Mientras el astronauta explicaba la misión las docentes les mostrábamos la cartelera interactiva para que tengan mayor comprensión con el apoyo visual. Como queríamos que las rutinas de pensamiento fueran elegidas la mayor cantidad de veces posible en algunas estaciones aparecen como obligatorias y en las optativas se ofrecen dos estrellas (recarga de poderes) como incentivo.

Como tenían muchas actividades optativas complementamos el sistema de obtener estrellas para asegurarnos de que todos cumplirían con un mínimo de actividades

Entre las estaciones aprovecharemos para trabajar con fichas para trabajar la atención, la memoria y la creatividad. (en la imagen se ven caminito de sobres blancos entre las estaciones con estas actividades gráficas, los chicos pueden elegir realizar una o dos y también reciben la estrella al realizarlas)

Primer poder: **Poder de la atención:** las fichas serán rompecabezas, encontrar las diferencias, laberintos.

Segundo poder: **Poder de la memoria:** juegos con números tipo memotest y completar las secuencias

Tercer poder: **Poder de la creatividad**: se trabajará haciendo ilustraciones de los cuentos.

Cuarto poder: **Mi máximo poder**: elegirán entre varias fichas trabajar el poder que mayor seguridad sientan.

Estación planetaria 1 (Creación de personajes)

Actividades obligatorias

- Cada uno elegirá el personaje que lo acompañara en todo el recorrido. Podrán optar ser superhéroes o robots lo dibujan y escriben las características.
- **RP** ¿Qué te hace decir eso? en forma individual cada uno explicará tres características que eligió anteriormente para su personaje. Por ejemplo si dice que es valiente se le preguntará ¿Qué hace que tu personaje sea valiente? logrando de esta manera ampliar las características del mismo.

Actividades optativas

- Una valija llena de: disfraces, accesorios. Permitirá componer distintos personajes y en grupo dramatizar diferentes situaciones. Se exponen a todo el grupo y se escribe la aventura.
- Hacer carnet de identificación de Superhéroes o Robots.
- Cuenta cómo adquiriste los súper poderes o habilidades.
- Describe un día de tu vida como superhéroe o robot.

Estación planetaria 2 (Trabajo sobre el inicio de un cuento)

Actividad obligatoria

- RP (rutina de pensamiento/recarga de poderes) con diferentes escenarios utilizaremos la rutina de pensamiento: 5 x 2, para poder realizar una descripción exhaustiva del lugar.

Actividades optativas

- Elige uno de los escenarios trabajados en la RP, dibuja a tu personaje, pégalo sobre el paisaje y cuenta que hace allí.
- Constelaciones de números dan vuelta la primer fila de números del 1 al 10 y aparecen personajes y al dar vuelta la segunda fila del 20 al 29 aparecen lugares y con los mismos crean el inicio de un cuento.
- RP Rutina de Pensamiento: comienzo - intermedio - final. (A un cuento conocido se le agrega un nuevo inicio sin sacar el anterior).

Estación planetaria 3 (Trabajo sobre el nudo del cuento)

Actividad obligatoria

- RP Option explosion. Se presenta un problema y cada uno deberá aportar una posible solución. Como organizador gráfico tendrán dibujado un extraterrestre con varios brazos con carteles en sus manos para que los chicos vayan escribiendo las posibles soluciones.

Actividades optativas

- RP Un alumno elige un personaje y se ubica dentro del círculo para hacer la rutina de pensamiento: círculo de puntos de vista. Cada uno deberá hacerle preguntas al personaje del medio para adivinar quién es y el del medio responderá desde el punto de vista del personaje del cuento que le tocó.
- Elegir entre diferentes palabras una o dos y dibujar qué problema se le pudo haber presentado a mi personaje utilizando esas dos palabras. Por ejemplo: roto - perdido.
- Dígalo con mímica. Divididos en dos grupos sacan una tarjeta y representan la situación problemática con su cuerpo.

Estación planetaria 4 (Trabajo sobre el desenlace del cuento)

Actividad obligatoria

- Divididos en pequeños grupos se lee un cuento y le inventan un nuevo final.

Actividades optativas

- Historias con perchas: se cuelgan tres tiras con broches en los extremos y se presentan diferentes tarjetas con los tres momentos de un cuento. Los chicos cuelgan cada tarjeta y arman un cuento.
- Inventar un cuento en forma individual respetando los tres momentos y escribirlo en un cohete con inicio - desarrollo - final.
- Armar un cuento en grupo y representarlo.
- RP. Rutina: Comienzo - Intermedio - Final. (con un cuento conocido)

Estación planetaria 5

¡¡¡Llegamos al Planeteca!!!

Si lograron juntar las 22 estrellas, como premio pasa una estrella fugaz y piden un deseo (armamos mural de deseos).

- Para armar nuestra Planeteca observaremos las partes de un libro para poder armar los propios.
- Conversaremos con una ilustradora para que nos cuente qué tenemos que tener en cuenta a la hora de ilustrar nuestros cuentos.
- Cada uno escribe un cuento y lo ilustra para armar nuestra planeteca espacial.

Nuestra Planeteca será ambulante y los chicos irán a las demás salas a contar sus cuentos.

Evaluación:

Haciendo este proyecto se puso en evidencia que los niños lograron saber qué es lo que iban a aprender y se apropiaron ellos mismos de sus propios aprendizajes. Compartir la planificación y que estén al tanto de la secuencia de actividades los ayudó a planificar su propia tarea y todo lo que hicieron tuvo para ellos mayor sentido. El poder elegir aumentó muchísimo la motivación de los alumnos y favoreció notablemente su autonomía. Los niños aprendieron a tomar decisiones y posteriormente a reflexionar tanto sobre la decisión que habían tomado, sobre la práctica y sobre su aprendizaje.

En un próximo proyecto podría agregar la posibilidad de permitir la participación de los niños en la creación de las actividades optativas.

Otro aspecto notable fue como los alumnos en las primeras rutinas de pensamiento les costaba dar su opinión y esperaban a escuchar qué es lo que decían los más osados y así ver la reacción de las docentes para con ellos. Cuando corroboraron que no existían respuestas correctas sino opiniones y que las docentes alentaban y valoraban las mismas, que los felicitaban por realizar conexiones con sus saberes o experiencias previas y sobre todo que registraban lo que ellos aportaban, se fueron sintiendo más seguros y confiados en sus propias capacidades y comenzaron en forma paulatina a utilizar ellos mismos el lenguaje de pensamiento.

Los alumnos lograron producir excelentes cuentos, respetando la estructura (inicio- intermedio- final), utilizando todos los recursos aprendidos a lo largo del proyecto y manteniendo el entusiasmo hasta el final.

Referencias

Rebeca Anijovich, Mirta Malbergier, Celia Sigal; Una Introducción a la enseñanza para la diversidad. Aprender en aulas heterogéneas. Buenos aires, Fondo de cultura económica, 2007.

Rebeca Anijovich; Gestionar una escuela con aulas heterogéneas: enseñar y aprender en la diversidad. Buenos Aires, Paidós, 2014.

Ron Ritchhard, Mark Church, Karin Morrison; Hacer visible el pensamiento. Buenos Aires, Paidós, 2014.

Tishman, S. Perkins, D. Jay, E. (1994). *Un aula para pensar: Aprender y enseñar en una cultura de pensamiento*. Buenos Aires: Aique.

Ana María Fernandez, Cuadernillo de pensamiento como estrategia pedagógica. Education First, 2011.



Cartelera interactiva