

Tema: Mediación pedagógica en otras áreas

EXPERIENCIA # 11

REDISEÑANDO HERRAMIENTAS PEDAGÓGICAS PARA EL FUTURO: UNA PUESTA EN PRÁCTICA DE INNOVACIÓN CON TÍTERES Y VALORES

Elaborado por

*Lenis Abarca Monge
Evehlyn Vargas Rodríguez*

Contacto

lenis_03@hotmail.com
evehlyta@hotmail.com

Docentes, Liceo San Miguel

Período del estudio

Durante el periodo lectivo 2009 y 2010

OBJETIVO

Esta propuesta pretende aumentar la calidad del aprendizaje y el nivel de satisfacción de alumnos y profesores, así como el establecimiento de nuevas formas de trabajo al momento de impartir una clase por medio de labor de los estudiantes en subgrupos.

ELEMENTOS IMPORTANTES DE LA EXPERIENCIA ELEGIDA

Hace mucho tiempo los chinos observaron que el aprendizaje es más efectivo cuando el estudiante interactúa con la realidad. Según la frase oriental: "lo que se escucha se olvida, lo que se ve se recuerda y lo que se hace se aprende", reafirma que el dinamismo es la regla de oro en la didáctica.

En este sentido y siguiendo la propuesta de innovación, la riqueza de los recursos expresivos de la sociedad contemporánea puede ser usada al servicio de la secundaria para propósitos educativos. De esta forma se inculca la formación de un adolescente, cuya capacidad de expresión del conocimiento en muchas ocasiones es limitada por la timidez, los problemas familiares, la falta de autoestima, entre otros, y es con la facilidad del juego que se logra a partir de una intencionalidad diferente dar paso a un verdadero aprendizaje.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

Una herramienta pedagógica que ha sido identificada con asignaturas como Español, Estudios Sociales y Cívica para trabajar la creatividad por medio del mimetismo social, la puesta en escena de los títeres, ha logrado destacar en los estudiantes una reorientación práctica de los modelos pedagógicos actuales.

Básicamente, de lo que se trata es de destacar la función del apoyo docente hacia el estudiante, por medio de la vivencia de valores en diversas situaciones de la vida real, o más bien, imitando modelos literarios y de la sociedad para reflexionar y contextualizar el aprendizaje; todo esto partiendo de la ejecución de las actividades con títeres y su enlace con los valores.

DESCRIPCIÓN DE LA ESTRATEGIA METODOLÓGICA Y TÉCNICAS EDUCATIVAS DESARROLLADAS

Innovar significa un esfuerzo deliberado por mejorar una práctica con relación a nuevos objetivos que han sido redefinidos. Las condiciones para innovar permiten al docente reinventar lo que ya está definido, quizás no para el mismo espacio y objetivo con que fue creado, pero sí para ser utilizado cuantas veces sea necesario. Educar por medio de una innovación implica satisfacer necesidades en el momento y sitio adecuados.

El rol del docente y su preparación profesional es fundamental en la realización del cambio, sin embargo, el rol de otras entidades es clave, tal es el caso del desempeño o la función del director, las funciones de cooperación y apoyo de los servicios externos, la organización de la institución, el papel de los estudiantes, los tiempos y el espacio que se necesitan para cada elemento de la innovación, entre otros.

Dentro de las sabias herramientas que experimenta el docente en las aulas, siempre o en la mayoría de los casos existe la preocupación de la posible funcionalidad del aprendizaje en la vida del estudiante. Por ello, cada docente debe confirmar ese aprendizaje. ¿Cómo se logra esto?, por medio de la inventiva, es decir, desarrollar en los estudiantes la capacidad de razonar y reflexionar sobre su propio beneficio conlleva al docente a investigar y apropiarse de formas, técnicas, metodologías, y eso supone no sólo un cambio en el término, o la búsqueda del cambio por el cambio, sino que también implica la re-conceptualización de todo el proceso educativo. Supone por lo tanto, una re-orientación de objetivos previstos. Pues no basta con añadir o suprimir algo en el planeamiento didáctico, sino cambiar realmente el contexto, el aprendizaje y su forma de desarrollarlo en el entorno del áulico.

El tratamiento pedagógico de los objetivos propuestos en el aula es magnetismo puro en las mentes de los estudiantes. Es sano comentar esta idea de la excelencia educativa y la calidad, pues demuestra la verdadera creatividad en los estudiantes, docentes e inclusive en la propia familia.

El entorno diario, los gestos, las caricias, las tristezas y todo aquello que manifieste vida humana, sumerge al estudiante en un descontrol puro de experiencias; por lo que cada resultado de una actividad vivencial en el aula, desarrolla un aprendizaje más significativo en los estudiantes, las cuales serán fruto conservador y alentador para sobrellevar posibles problemas, cambiar actitudes, manejar situaciones cotidianas en sus hogares. *El aprendizaje vivencial es un conglomerado de actitudes y destrezas para el futuro.*

ALTERNATIVAS PEDAGÓGICAS PARA EL FUTURO

La innovación puede generarse desde la práctica docente, siempre y cuando el escenario sea configurado con la participación de todos los actores educativos y aceptando el hecho de que innovar significa crear espacios para el cambio, pero la innovación debe dejar de ser un “decir” y pasar a formar parte de la cultura cotidiana en las aulas.

El o la docente debe implementar políticas tendientes a disminuir el fracaso escolar, para ello, se hace necesario, diseñar estrategias pedagógicas que posibiliten la superación de cada estudiante según su forma de aprendizaje.

Los docentes a partir de procesos de observación de la práctica cotidiana, deben reorientar la acción formativa de los estudiantes con dificultades de aprendizaje para re-contextualizarlo. No obstante, se debe ser consciente de las limitaciones individuales que experimentan los estudiantes ante los procesos formativos, por lo que resulta necesario construir procesos de orientación del quehacer educativo.

RECOMENDACIONES

Dividir en subgrupos de 3 ó 5 estudiantes, los cuales se encargarán de diseñar pequeñas intervenciones con los títeres para luego ser expuestos ante sus compañeros, así se presta más atención y el aprendizaje es más divertido.

Otro aspecto importante es la aplicación de una evaluación continua. Es decir, se cuenta para la calificación final todo el trabajo realizado y no solamente la presentación o puesta en escena de los títeres.

Se logra un aprendizaje por competencias, el cual pretende que las clases enseñen lo que el alumno necesitará en el mercado laboral, en su vida social con un aprendizaje significativo.

CONCLUSIONES

Todos los docentes y las docentes como entes acreditados de conocimiento, deben facilitar las herramientas adecuadas para que el estudiante desarrolle un verdadero autoaprendizaje.

Cuando un joven que demuestra sus habilidades detrás de un telón manejando títeres, lo convierte en un estudiante menos tímido y desarrolla mejor su lenguaje frente al público. Por ello, es de suma importancia facilitar en los estudiantes las herramientas de aprendizaje autónomo.

Las clases formales y sencillas de toda la vida no desaparecerán aunque pase mucho tiempo, pero al menos si se admite, se necesita y se integra el cambio de la forma de enseñanza en las aulas; por ello, se recurre a la construcción de clases más participativas y atractivas en las que los alumnos no serán simples grabadoras de datos, sino más bien entes reproductores del conocimiento aprendido.

