

País: Chile

Ciudad: Antofagasta, II Región / Norte Grande

Resumen.

Simbiosis Transversal Formativa de Aprendizajes, mediante estrategias lúdico cívicas

Los espacios colectivos en la sociedad, juegan un papel trascendental permitiendo el desarrollo y colaboración transversal simbiótica, generando instancias sociales de aprendizajes y desarrollo de habilidades en ambientes formales e informales, como lo son las salas de clases y espacios públicos de recreación. En estos, los estudiantes ejercerán su identidad, sus valores, sus propias experiencias, siendo el juego una herramienta de aprendizaje no formal en un proceso de aprender y desaprender ejercitando el ser y el aprender a ser.

Estos ambientes espacio colectivos de participación social no han sido diseñados de acuerdo a las reales necesidades de los estudiantes, que no consideran o toman en cuenta el movimiento de quienes habitan en ella más bien manteniendo una arquitectura del periodo industrial. Espacios pensados para la quietud y no para el movimiento flexible, donde las salas se levantan alrededor del patio principal, poco atractivo que no permite el fluir natural de quienes los ocupan hasta el día de hoy.

Se hace necesario un cambio de paradigma, para el mejoramiento ambiental en la comunidad escolar, provocando una sinergia de aprendizajes desde las salas de clases hacia los patios.

Los espacios recreativos no son considerados en el currículum escolar, más bien un currículum oculto, silencioso e invisible.

Palabras claves: Lúdico, Simbiótica, Transversal, Identidad, Colectivos.

Introducción.

La arquitectura escolar contiene aquello que la pedagogía pretende enseñar, pero ambas... (Toranzo 2007, Pp. 30). Este proyecto intentará reflexionar a través de los acciones sobre construcciones de espacios escolares, analizando a su vez la situación actual de los mismos, explorando un terreno poco transitado por quienes somos educadores y utilizamos a diario los espacios de la escuela.

1.- *Objetivo General*: Desarrollar capacidades grupales en instituciones educativas, mediante trabajo colectivo transversal simbiótico para mejorar ambientes y entornos.

2.- *Objetivo-Temático*: Enfocar las clases en torno a la arquitectura y sus directrices.

3.- *Objetivo Transversal*: Proponer y desarrollar paulatinamente una metodología para la formación ciudadana desde temprana edad, creando redes y alianzas de cooperatividad en las comunidades del alumnado (hogar-barrio-escuela).

¿Qué combinamos?

Nuestra propuesta combina **A-SER Acciones Sistemáticas para una Educación Revolucionaria – Ser/Hacer**) mediante la teoría Flow en la psicología de la felicidad.

Mihály Csikszentmihalyi (Flow The phychology of optimal experience, 1991) en su teoría de Flow donde el hombre puede alcanzar, una plena alineación de su hacer y ser en un “estado de flujo” permitiéndole, sentirse pleno y en conexión, que podría interpretarse como felicidad. Esta sensación de motivación intrínseca y plenitud con sus habilidades, es lo que queremos rescatar en el desarrollo de actividades lúdicas en los espacios educativos, patios, salas, como lugares de encuentro, que permitan el desarrollo pleno en su fluir como persona única. Esta sensación, es una atención enfocada en su entorno. Nuestra tesis, es que si presentamos entornos apropiados para que los estudiantes se sientan enfocados, absortos, provocaría aprendizajes significativos y mejoraría la atención de nuestros estudiantes, mediante espacios lúdicos y representativos flexibles.

Los cambios necesarios son a partir del estudio y práctica de metodologías arquitectónicas a disposición de personas que ejerzan una ciudadanía-cívica comunitaria y una escuela transversal

Ciudad como herramienta de aprendizaje.

A-SER es una propuesta que toma las ciudades como ambientes potencialmente educativos, con herramientas de aprendizaje y activación ciudadana. Queremos empoderar en la ciudadanía la idea de que los espacios donde se habita son construcciones colectivas que influyen nuestra historia personal y colectiva a través de distintas estrategias. Debemos aportar y facilitar a la comunidad escolar con herramientas de participación en la construcción de sus ambientes de encuentro

Aprendizaje activo e Integrado a la realidad.

Nuestros proyecto, permitirá compartir experiencias con profesionales de diferentes campos en forma transversal, promotores del “Learning by doing” (Johann Heinrich Pestalozzi, 1785–1851). Dentro de este concepto no solo incluimos las destrezas manuales, sino también las competencias sociales e inteligencias múltiples. Surge así la idea de generar un juguete cooperativo como instrumento de aprendizaje social.

El equipo estará formado de modo heterogéneo, con docentes de diferentes subsectores y profesionales de apoyo en el campo de la arquitectura, música, fotografía, pintura, historia, robótica, informática, psicología, etc.

Apoyamos con nuestra propuesta mediante procesos de coproducción colaborativa y monitoreando mediante indicadores subjetivos de bienestar urbano adaptados a la comunidad escolar. Junto con la utilización de herramientas que motiven y permitan que los estudiantes se hagan cargo y sean corresponsables no

solo de su unidad educativa, sino además de sus barrios y entornos. Para ello se hace necesario no sólo que el entorno escolar sea participativo, sino además de crear y desarrollar redes con diversos organismos, tanto de gobierno como sociales, que permitan la sustentabilidad en el tiempo de nuestra iniciativa como agentes de cambio.

La problemática ya planteada de espacios no acordes que permitan canalizar las inquietudes de los estudiantes y dar momentos de interacción y el desarrollo de habilidades no cognitivas, para provocar transformaciones y que estos agentes sociales generen sus propios cambios en sus entornos como una voz válida para la toma de decisiones, en forma sistematizada, adecuada y oportuna, con un mayor impacto en la construcción de ciudad, su barrio, su escuela.

El enfoque EC que plantea Sen deja ver de manera muy clara qué entiende por “capacidad”, pues afirma que su intención era explorar un enfoque particular del bienestar en términos de la habilidad de una persona para hacer actos valiosos. Si se mira retrospectivamente desde nuestros días lo que ha sido la obra de Sen hasta el momento que introduce por primera vez el concepto capacidades. Sen formuló un enfoque como un marco conceptual que permite evaluar y valorar el bienestar individual, los acuerdos sociales y el diseño de políticas públicas. Si bien es claro que el concepto “capacidad” nace para evaluar el bienestar individual, esto no excluye que pueda ser usado en otros ámbitos de estudio diferentes al de la economía del bienestar, como las políticas públicas, el desarrollo humano, la educación, la ética y la filosofía política, entre otros.

Las capacidades son usadas para evaluar varios aspectos del bienestar individual, grupos y la sociedad, tales como la desigualdad, la pobreza, la ausencia de desarrollo, la calidad de vida. Asimismo, puede ser usado como una herramienta para diseñar y evaluar políticas públicas de organizaciones gubernamentales o no-gubernamentales. El énfasis de esta evaluación se centra

en lo que los individuos son capaces de hacer y de ser, es decir, en sus capacidades. Promueve que se tenga mayor libertad de vivir el tipo de vida que se tiene razones para valorar. El enfoque se constituye en una metodología crítica, plural y abierta para las ciencias sociales y humanas.

Cuando Sen introduce el concepto de capacidades en su conferencia “¿Igualdad de qué?”, Plantea el concepto el que una persona sea capaz de hacer ciertas cosas básicas, como la habilidad de movimiento, la habilidad de satisfacer ciertas necesidades alimentarias, la capacidad de disponer de medios para vestirse y tener alojamiento, o la capacidad de participar en la vida social de la comunidad (Sen, 1982).

El enfoque STEAM, crear para aprender

STEAM son las siglas que identifican a las disciplinas *Science, Technology, Engineering, Art y Mathematics*, es decir, ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas.

En el ámbito educativo y formativo se observa un aumento en proyectos multidisciplinarios basados en la enseñanza de estas materias. Sin duda, permiten incorporar los conocimientos curriculares de asignaturas como artes, ciencias, física, química, matemáticas, tecnología, etc. Así podemos trabajar competencias, actitudes y comportamientos concretos como el trabajo en equipo o trabajo colaborativo las competencias digitales, la creatividad, la innovación, el emprendimiento, la iniciativa o la toma de decisiones. En estos proyectos la tecnología actúa como nexo con otras materias.

Así los proyectos de aula se pueden nutrir de nuevas herramientas y metodologías disponibles para ser utilizadas tanto por docentes y alumnos, desde la mecánica del juego, aprendizaje y servicio, la robótica y programación educativa, etc. Su característica principal es la formación práctica donde los

alumnos trabajan de manera real a través de la experimentación, adquiriendo su autoaprendizaje, autoevaluando, creando, tomando iniciativa y colaborando con otros con un fin en común.

Marco Teórico-investigativo llevado como propuesta metodológica concreta a la realidad de nuestra urbe

El propósito de nuestro proyecto “Es desarrollar instancias de trabajo colectivo transversal simbiótico para mejorar los espacios en la escuela y el barrio”.

Integramos los subsectores de artes, tecnología, lenguaje y física, aplicando un desarrollo integral en el área de formación ciudadana, en competencias tales como: Pensamiento creativo, Pensamiento crítico, Resolución de problemas, observación, diálogo, conceptos de ciudadanía y transversalidad (edades, subsectores académicos, cursos, comunidades, etc.).

Esto lo realizamos mediante un banco de actividades creativas y lúdicas, desde lo más sencillo a lo más complejo que permitiera a los estudiantes ser desafiados y empoderarlos, no en un medio competitivo, sino en un ambiente colaborativo, donde el liderazgo fuera responsabilidad de todos y siendo asumido libremente, dependiendo de sus habilidades y competencias. Además nos permitió el ir introduciendo formación ciudadana, el ejercicio de valores, principios y virtudes alineados con el ser.

Las actividades del proyecto, fueron realizadas en espacios escolares y públicos, permitiendo una interacción con otros niños más pequeños, con profesores, y personas externas.

Conclusión

Los ambientes escolares y públicos, son diariamente utilizados por todos, pero estos a su vez, no fueron diseñados considerando los cambios y flexibilidad en el desarrollo de la creatividad e innovación. Hemos presentado mediante la intervención de la herramienta lúdica (juegos y juguetes) en estos ambientes, donde los estudiantes se empoderan de ellos, y hacen fluir sus habilidades, competencias y talentos, provocando un accionar en aprender a ser y hacer.