



Prácticas en las prácticas

Silvana Dalmás | Maestra de Educación Inicial.

Si recordamos los años en que íbamos al jardín de infantes, seguramente aparezcan en nuestra mente una mezcla de imágenes cargadas de emociones variadas, de juegos, de espacios explorados “en secreto” con amigos a la hora del recreo, colores, papeles, movimientos, fantasías, canciones, espacios, amigos, maestras... Quizás en este momento sintamos revivir algo de esa capacidad de explorar, de conocer, desprovista de una mirada que juzga y califica como nos ha pasado en gran parte del resto de nuestra escolaridad.

Seguramente recordemos momentos y experiencias que no tienen tanto que ver con un aprendizaje de algo que la maestra “nos enseñó”, sino con algo que nos interesaba, o nos enojaba, nos daba miedo o nos divertía... las emociones son el primer “filtro” para el aprendizaje.

En esta presentación busco compartir algunas reflexiones, aportes y experiencias vividas fundamentalmente en un Jardín de Infantes de Montevideo, y revalorizar aspectos considerados fundamentales a la hora de pensar nuestras prácticas docentes y las experiencias que habilitamos a nuestros niños desde el jardín.

Agradezco especialmente los espacios de intercambio que se han generado, fundamentales para la profesionalización docente y la valoración de la educación inicial. En esta época

de crisis en la formación docente, con prácticas “de visita” y evaluaciones acotadas a Lenguas y Matemática, parecería que se está olvidando la especificidad de esta etapa educativa tan valiosa en todos los aspectos que forman al ser humano. Parte de nuestro rol es compartir miradas y pensar juntos los caminos que, fruto de la formación y la reflexión, queremos recorrer.

Los siguientes aportes sintetizan conceptos marco de autores conocidos que siempre es bueno recordar, intercalados con algunas reflexiones sobre nuestras prácticas.

Inteligencias Múltiples (H. Gardner) – Todos los seres humanos poseemos al menos ocho formas de inteligencia: Naturalista, Interpersonal, Lógico-matemática, Espacial, Intrapersonal, Corporal-Kinestésica, Musical, Lingüística. Gardner remarca que el éxito en matemática o lengua, si bien son las inteligencias tradicionalmente favorecidas en el sistema educativo, no es suficiente para desenvolverse en la vida. Si asumimos que el desarrollo de estas inteligencias se da en diferente grado en cada persona formando seres únicos, esta diversidad estará presente en cada interacción con el mundo y el conocimiento, tanto a la hora de percibirlo, aprehenderlo, como al momento de expresarse, de comunicarse.

Esto nos lleva a la necesidad de pensar los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación con una mirada amplia, que no se centre solamente, por ejemplo, en leer, decir o escuchar información, sino integrando experiencias corporales, de construcción colectiva, en espacios diferentes, con sonidos y ritmos escuchados o producidos, etcétera.

Metodología ludocreativa (R. Dinello) – De su propuesta, en este caso, tomamos la valorización del **juego** como necesidad, como derecho y como estrategia para aprender, diferenciando el juego reglado del juego “por el juego en sí”; este último como motor de exploración, de expresión y de motivación para el aprendizaje significativo. Puede estar mediado por objetos y sujetos con un propósito pedagógico, pero no tiene reglas estrictas.

Un aporte fundamental refiere a que si las propuestas docentes son “cerradas”, si solo admiten una respuesta posible, si son para todos iguales, entonces no estamos promoviendo la creatividad, la posibilidad de experimentar, equivocarse sin miedo, acertar, compartir... en definitiva, de aprender más significativamente. Cuando proponemos los mismos o acotados materiales, o damos una consigna cerrada pensando alcanzar el producto final, por ejemplo, “vamos a hacer un perrito, doblando este papel así y así”, y al terminar tenemos veinticinco perritos casi idénticos, producidos por veinticinco niños naturalmente diferentes... es lógico pensar que no estamos respetando algo de la esencia de los niños.

El docente tiene el poder de habilitar espacios de expresión desde todas las áreas, con una intención pedagógica que tenga el eje en quien aprende, en las necesidades y conflictos pedagógicos que surgen en esos espacios y abren caminos a nuevos aprendizajes. Es muy motivante para quienes estamos en el rol de enseñar, cuando nos entusiasamos junto a nuestros alumnos, cuando compartimos la capacidad de sorprendernos, de descubrir y redescubrir.

Imaginación y creación en la edad infantil (L. S. Vigotsky) – La *Zona de Desarrollo Próximo* es la distancia entre lo que el niño puede hacer solo y lo que puede lograr con la ayuda

de otro niño más capaz o un adulto. Aquí recordamos el valor insustituible de generar espacios donde se potencie el intercambio entre pares, y entre niños y adultos, desde una visión colaborativa, en actividades libres y dirigidas.

Vigotsky (2003) dice: «*La imaginación constituye una condición absolutamente necesaria para casi toda la función del cerebro humano*».

Este último aspecto merecerá especial atención en esta presentación, en la que compartiremos aportes teóricos del autor que ofrecen un marco de fundamentos a por qué nuestras prácticas deberían cuidar el desarrollo de la imaginación, desde detalles muy simples del quehacer cotidiano hasta propuestas más elaboradas y planificadas.

Actividad creadora (L. S. Vigotsky) – Es toda actividad del hombre que crea algo nuevo, ya sea un producto o una cierta organización del pensamiento o de los sentimientos, que no se limite a la reproducción de vivencias o recuerdos pasados. Esta actividad creadora es posible gracias a la capacidad que tiene nuestro cerebro de combinar elementos que hasta el momento no se habían presentado asociados o unidos a través de una idea, un objeto, un movimiento o un experimento. En psicología se llama fantasía o imaginación.

La actividad creadora del hombre le permite no quedarse en una eterna reproducción del pasado, sino proyectarse hacia el futuro, modificándolo al crear y transformar su presente. De lo contrario no tendría la capacidad de adaptarse a nuevas situaciones.

Muchas veces, esta capacidad de crear e imaginar es vista con una importancia menor, limitándola a un dibujo, un cuento o un simple juego, cuando en realidad es la base de casi todos los aspectos de la vida cultural, permitiendo la creación artística, científica y técnica. Todo, salvo la naturaleza “bruta”, es producto de la actividad creadora del ser humano. Pensamos en la invención de vacunas, máquinas, esculturas, poemas, etc., pero también en la capacidad de calmar a un niño que llora, convivir con una pareja, cocinar con lo que hay en la heladera o buscar estrategias para que nuestros alumnos aprendan.

Prácticas en las prácticas

¿Cómo se produce esta actividad creadora que se basa en la capacidad de la combinación de nuestro cerebro?

Vigotsky (2003) plantea cuatro formas principales que relacionan la actividad de la imaginación con la realidad.

1. *«Toda elucubración se compone siempre de elementos tomados de la realidad extraídos de la experiencia anterior del hombre.»* La diversidad y riqueza de las experiencias anteriores de la persona serán la base sobre la cual la actividad creadora de la imaginación se alimentará. En esta forma, *«la imaginación se apoya en la experiencia»*.

Inmediatamente podemos sacar una *«conclusión pedagógica sobre la necesidad de ampliar la experiencia del niño si queremos crear bases suficientemente sólidas para su actividad creadora. Cuanto más vea, oiga y experimente, cuanto más aprenda y asimile, cuantos más elementos reales disponga en su experiencia el niño, tanto más considerable y productiva será, a igualdad de las restantes circunstancias, la actividad de su imaginación»*.

2. Es la relación *«entre productos preparados de la fantasía y algunos fenómenos complejos de la realidad»*, por ejemplo, cuando me imagino un suceso histórico (hecho real) a partir de relatos o libros, y puedo recrearlos con imaginación. La imaginación, en este caso, permite ampliar la experiencia del hombre, imaginando aquello que no conoció a través de su experiencia directa. Así puede saber cómo es el desierto, o una isla selvática o una batalla épica. *«...es la experiencia la que se apoya en la fantasía.»*
3. *«...es el enlace emocional»*. A través de la imaginación, en general se unen aquellos elementos que tienen una carga afectiva común. Elementos o sucesos, que en cada persona tienen asociado un sentimiento común (miedo, tristeza, alegría), tienden a unirse a través de la imaginación, a pesar de no haber sucedido de forma conjunta en la vida real. Por ejemplo, en un sueño unimos una bruja, un cuarto oscuro y un ladrón.

También a la inversa, a partir de una situación que nos genera una determinada emoción real como temor, por ejemplo, podemos evocar otros elementos a través de la fantasía, que modifiquen ese sentimiento (imaginar un payaso, leer un poema, una canción). La lectura de un relato o una novela irreal genera emociones reales.

Por lo tanto, si asumimos que las emociones juegan un papel fundamental a la hora de aprender, necesitamos darles un espacio destacado dentro de los ámbitos educativos, trabajar en identificar emociones, saber qué experiencias nos provocan tales o cuales estados de ánimo, etcétera. De esta manera será más fácil modificar positivamente aquellas actitudes o situaciones en pro de sentirnos bien, o de enfrentarlas.

Asimismo sabemos que el aprendizaje se da significativamente si estamos motivados, alegres y con deseo de aprender.

«...ambos factores, el intelectual y el emocional, resultan por igual necesarios para el acto creador. Sentimiento y pensamiento mueven la creación humana.»

4. *«Consiste su esencia en que el edificio erigido por la fantasía puede representar algo completamente nuevo, no existente en la experiencia del hombre ni semejante a ningún otro objeto real...»* Se trata del producto de la imaginación cristalizado en algo tangible con características originales y únicas, como un cuadro, una máquina, una obra de teatro. En nuestro contexto escolar también los niños crean cosas nuevas permanentemente y, como mencionábamos antes, si hacemos propuestas abiertas y con recursos variados, la imaginación y la creatividad podrán aflorar produciendo elementos originales. También se puede aplicar a resoluciones de problemas de la vida cotidiana, convivencia y vínculos. Una vez que ese producto de la imaginación se hace tangible, comienza a formar parte del mundo de los otros e influir en él. Así, un círculo se completa: ese nuevo integrante del mundo real será elemento de la experiencia personal y de otros, para ser combinado por nuestro cerebro nuevamente a efectos de generar nuevas experiencias de imaginación y creatividad.



Resignificando la escritura del nombre, con amigos, texturas, colores y formas del entorno

Estos aportes teóricos contextualizaron y fundamentaron algunos aspectos de la búsqueda que desde el jardín hacemos para construir una educación pública de calidad, que respete a los niños y niñas en sus maneras de ser y aprender, poniendo el foco en los procesos individuales y colectivos.

Con este enfoque, en una experiencia realizada en Nivel cuatro años del jardín surgió la necesidad de trabajar sobre la **identidad**, en el entendido de que implica encontrar puntos en común con el otro, pero también aquello que me diferencia y hace único. Nos embarcamos en un proyecto integrando el aprendizaje de la escritura del nombre propio, la identidad individual dentro de un grupo y los vínculos. En primer lugar trabajamos a partir del nombre propio. Cada niño llevó a su casa su nombre escrito en un cartel, con letra doble “para decorar en familia”. Poco a poco fueron volviendo al jardín, todos diferentes, cargados de historias que cada uno contó y presentó al grupo. Quienes aún no reconocían su nombre y el de los demás, lo fueron haciendo paulatinamente. Utilizamos los carteles para muchas cosas (como objetos y como portadores de texto).

- ▶ Identificar y contar compañeros presentes y ausentes (igualmente estaban presentes cada día a través de sus carteles).
- ▶ Construir formas e interactuar con ellas; por ejemplo, un gran barco donde nos subíamos, navegábamos, cantábamos, escuchábamos la música y llegábamos a una isla llena de caminos para descubrir. Esos caminos eran las letras de los carteles, que cada uno iba recorriendo con sus dedos, pero imaginariamente lo hacíamos con vehículos variados o a pie. Un día, Selina dijo: *–yo lo voy a recorrer en monopatín, porque en la realidad no sé andar en monopatín*. La magia de la imaginación, identificar un deseo y sentir que podía cumplirlo, animarse a tender puentes entre la realidad y la fantasía... hoy, Selina tiene un monopatín y está aprendiendo a andar.
- ▶ Juegos con música y recorridos, interactuando, buscando similitudes y diferencias entre los diferentes nombres (letras comunes, iniciales o finales, cantidad de letras, etc.).
- ▶ Participar de juegos en rincones variados, operativos, donde cada uno elige qué y con quién jugar, y se registra a través de los carteles.
- ▶ Los carteles se colocaron a la vista y estaban disponibles para quien lo necesitara (por ejemplo, para escribir su nombre en la hoja).

Prácticas en las prácticas



"Rinconcito de amigos". A partir del nombre propio, se van sucediendo una serie de recuerdos y anécdotas que hacen a la identidad de cada uno.

En la siguiente etapa se fue armando el "Rinconcito de amigos", donde cada día un amigo llevaba una ficha para completar en casa: "Comida preferida, Me hace feliz, Me enoja cuando... y Soy bueno o buena en...". Paralelamente habíamos trabajado con las emociones y aquellas cosas que nos hacían sentir de diferentes maneras.

Cada ficha completada fue presentada por el niño o la niña, y la maestra si era necesario. Conversamos sobre quiénes coincidían o no en algunas de esas características relatadas por la familia y luego, al dorso, completamos "cómo es en el jardín". Ponerse a pensar en ese amigo especialmente, cómo es, qué le gusta y qué no, en qué situaciones solicita o nos parece que necesita ayuda, etcétera.

Ese rinconcito se complementó con un dibujo de sí mismo y podrá ir ampliándose con nuevos elementos personales referidos a su historia y su futuro (por ejemplo, un deseo).

El rinconcito de cada uno es único, se parece un poquito a algunos en unos aspectos y a otros, en otros, pero sigue representando y valorando las subjetividades.

Como ya se dejó ver anteriormente, pero a modo de síntesis, en las prácticas cotidianas se valora profundamente:

- ▶ Poner a los niños en **situaciones variadas de creatividad** (resolución de problemas cotidianos, juego en rincones de juego libre, con materiales variados, diversos y alternativos, utilización de espacios y objetos cotidianos para usos no habituales, etc.).
- ▶ Ofrecer la posibilidad de vivenciar experiencias sensoriales e intelectuales diversas.
- ▶ Dar consignas con margen de resolución amplia y diversa y **favorecer canales para expresarlos**. Las propuestas estandarizadas no habilitan la creatividad. Siempre se puede dar el margen a la subjetividad (aunque sea en algo tan básico como elegir la posición de la hoja, los colores o tipos de papeles, el plano o el espacio donde trabajar, los materiales, etc.) y, a partir de ella, a la creatividad.
- ▶ Favorecer la verbalización o expresión mediante otros canales, de los pensamientos, las ideas o los procesos.
- ▶ Construcción de subjetividad e identidad individual y grupal.
- ▶ Estrechar los vínculos afectivos y trabajar con las emociones.



En encuentro con el otro, desde el cariño, el cuidado y las sensaciones placenteras

Esto requiere docentes con actitud de *escucha* a los intereses e ideas de los niños, y abiertos a modificar nuestras prácticas y planificaciones. Por ejemplo, incluir planificaciones “inacabadas”: un estímulo (objetos, sonidos, etc.) y una consigna que deje abierta la espontaneidad y particularidad de ese grupo, de esos niños que marcan el camino a seguir. El docente pondrá el foco, socializará y continuará en lo que considere, con una mirada didáctica y pedagógica.

Por último, mencionar el trabajo en equipo que tanto enriquece, fortalece y profesionaliza la tarea, aportando otras miradas sobre nuestras prácticas, sobre cada niño y sobre la construcción de enfoques y prioridades compartidas, más allá de las dificultades.

«...no significa negar los condicionamientos genéticos, culturales, sociales a que estamos sometidos. Significa reconocer que somos seres condicionados pero no determinados. Reconocer que la Historia es tiempo de posibilidad...» (Freire, 1998 apud ANEP. CEP, 2009:22)

Bibliografía

- ANEP. CEP. República Oriental del Uruguay (2009): *Programa de Educación Inicial y Primaria. Año 2008*. En línea (Tercera edición, año 2013): http://www.cep.edu.uy/archivos/programescolar/ProgramaEscolar_14-6.pdf
- DINELLO, Raimundo (2002): *Expresión lúdico creativa*. Montevideo: Ed. Nuevos Horizontes.
- GARDNER, Howard (2001): *La inteligencia reformulada. Las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. Barcelona: Ed. Paidós.
- VIGOTSKY, L. S. (2003): *Imaginación y creación en la edad infantil*. Buenos Aires: Ed. Nuestra América. Colección Populibros.