

Feria interactiva itinerante en Historia y Ciencias Sociales: una propuesta metodológica

Ingrid Jacqueline Cisternas Morales*
Mélida Paulina Fibla Espinoza*

Introducción

El Proyecto “Feria Interactiva Itinerante en Historia y Ciencias Sociales : Una Propuesta Metodológica”, se realizó en respuesta a una iniciativa planteada por la Universidad de La Serena (U.L.S.) a través del programa de metodología de la enseñanza de la historia, geografía y ciencias sociales y el Ministerio de Educación, MINEDUC, en relación al proyecto “El taller-seminario como estrategia colaborativa para el desarrollo profesional docente”. En este trabajo se presenta la propuesta, el proceso y los resultados de la experiencia desarrollada en el Instituto Superior de Comercio de Coquimbo, como una manera de compartirla con otros colegas y estudiantes de la Región y el País.

En el documento “Estado del arte sobre las innovaciones Educativas en América Latina” de Rosa Blanco Guijarro, se afirma que la conceptualización de Innovación ha ido experimentando modificaciones desde su incorporación a las disciplinas de la educación. Originaria del área de la administración, en la que se encuentra vinculada al proceso de modernización, en educación pasa a significar un cambio planificado y sistemático. En los 60’s pasa a significar cambio proveniente del exterior, acepción traducida por los gobiernos como una reforma que se impone al

* Profesoras de Historia y Geografía. Instituto Superior de Comercio de Coquimbo (Insuco), Chile.

sistema educativo en general. En los 80's, Innovación pasó a significar cambios de tipo social como opción alternativa o contestataria a la oficialidad; y en los 90's se asocia a reformas para asegurar la "calidad y equidad de la educación con eficacia y eficiencia". (Blanco, 2000, 41).

Conceptualizar "Innovación" conlleva aceptar su condición *histórica y contextual*, es decir, una innovación puede ser comprendida en relación al contexto histórico y social en el que tiene lugar. Para una cultura específica una innovación guarda relación con el hábito como esa cultura ha promovido los procesos educativos y no necesariamente lo que es innovativo para una cultura puede serlo para otra, o lo que es innovación en un momento histórico deja de serlo en otro.

Dentro de las distintas acepciones y definiciones que presenta Innovación educativa, la referencia de Gabriel Castillo (1989) es un consenso de los distintos enfoques "...en educación se pueden llevar a cabo cambios que afectan tan substantivamente a un sistema (legislación, currículum, estructura, etc.) que pueden ser considerados innovaciones, sin embargo no todas son educativas, porque no todas sirven al propósito de la educación: avanzar hacia el ser, hacia la vocación humana. En consecuencia, para que una innovación sea educativa debe involucrar necesariamente cambios en las personas." (En Blanco, 2000, 44).

Una de las características esenciales para desarrollar las innovaciones es que su origen sea *propio del establecimiento educativo*, pues en otras experiencias, cuando las innovaciones son impuestas por un grupo externo, sin que se realicen programas para extender la filosofía o hacer partícipes a los establecimientos educativos, estas innovaciones terminan por desaparecer sin ser integradas a la cultura escolar. De allí que en los noventa, una de las características generalizadas en las reformas educativas impulsadas en América Latina haya sido fomentar mayor autonomía de los establecimientos educativos para concebir e implementar experiencias dentro del marco legal de educación.

Teniendo en cuenta estas y otras ideas sobre innovación educativa, el componente de fortalecimiento de la profesión docente del Ministerio de Educación, el programa de metodología de la enseñanza de las ciencias sociales de la Universidad de La Serena y los propios docentes de aula, diseñan colaborativamente el proyecto denominado: "El taller-seminario como estrategia colaborativa para el desarrollo profesional docente" cuyo objetivo fundamental es desarrollar un modelo de capacitación y perfeccionamiento docente basado en el aprendizaje colaborativo y las comunidades de práctica. El modelo pretende.

específicamente, la construcción participativa de las propuestas de innovación de los docentes, considerando, entre otros, el apoyo entre pares, el equipo académico del programa de metodología y la participación de estudiantes de último nivel de pedagogía en historia y geografía y alumnos de diez colegios de la IV Región participantes de la experiencia educativa.

La premisa básica que sustenta la propuesta, para que sea realmente una innovación educativa, se basa en la factibilidad de transformar las prácticas pedagógicas, a partir de su participación activa en la elaboración y desarrollo de propuestas que incorporen colaborativamente a docentes de aula, docentes-directivos (jefes de unidad técnica pedagógica y directores), docentes-expertos de lenguaje y comunicación, académicos y especialistas de universidades y centros especializados, alumnos de pedagogía y enseñanza básica y media, en la perspectiva de la conformación de comunidades de práctica. Este modelo de trabajo, requiere de interacciones horizontales entre los diversos actores; para ello, los académicos se incorporan a los ámbitos en los cuales se rediseñan las prácticas, se apoyan las redes de aprendizaje formal e informal y se elaboran nuevas formas de aprendizaje.

El presente artículo, corresponde a la síntesis del proyecto desarrollado por el Instituto Superior de Comercio INSUCO, como una manera de difundir la experiencia y ponerla al servicio de los docentes y alumnos de la Región y el País. El fundamento de esta experiencia pedagógica, consistió en la aplicación de una metodología innovadora activo-participativa, en la cual los alumnos (as) construyeron sus propios aprendizajes, creando recursos interactivos, considerando el Eje Temático "Identidad Cultural".

Esta propuesta permitió al alumnado desarrollar Habilidades de Nivel Superior tales como:

Habilidades de Investigación: Uso de fuentes diversas para interpretar hechos históricos, geográficos y sociales.

Selección de información de acuerdo a los núcleos Temáticos de la investigación.

Habilidades Comunicativas: Interpretación y redacción coherente y fundamentada de la información relacionada con los temas en estudio.

Habilidades de Resolución de Problemas: Uso de herramientas y procedimientos para la elaboración de los trabajos correspondientes al marco teórico en estudio.

Habilidades de Análisis e interpretación de la Información: Establecer relaciones entre sectores de aprendizajes, específicamente Lenguaje y Comunicación, Educación Tecnológica, Artes Visuales e Informática.

Diseñar y planificar proyectos de material interactivo en los distintos niveles de estudio de Enseñanza Media.

Al mismo tiempo, esta Práctica Innovadora, permitió el crecimiento profesional de todos los docentes participantes, al permitir aplicar nuevas estrategias de enseñanza en sus aulas. Además, facilitó enormemente el clima organizacional, facilitando el empoderamiento de los aprendizajes de los alumnos, sobre la base del desarrollo de la creatividad y de la interacción entre pares y fortaleciendo la internalización de los Objetivos Fundamentales Transversales (O.F.T.), creando ambientes de trabajo favorables para un aprendizaje significativo, como por ejemplo creatividad, colaboración, iniciativa, laboriosidad, respeto, tolerancia, perseverancia, prolijidad y autovaloración.

Metodología

En el Proyecto de creación de recursos interactivos, se planteó en primera instancia el trabajo en equipo. Cada equipo de trabajo debió presentar un proyecto en relación al recurso interactivo a crear, de acuerdo a sus intereses y que representara los aprendizajes adquiridos en relación al eje temático de la "Identidad Cultural". Posteriormente, se procede a la construcción de dichos recursos con el seguimiento del Profesor (ra) respectivo y de otros Docentes del Establecimiento.

El Proyecto contempló un trabajo colaborativo de los Profesores de Historia y Ciencias Sociales e interdisciplinario, principalmente el Docente de Lengua Castellana y Comunicación, Artes Visuales, Informática y Acondicionamiento Físico.

Esta metodología potencia el trabajo en equipo, tanto de alumnos como Docente, favoreciendo el trabajo en el Aula, donde el alumno (a) se convierte en actor de su propio proceso de Aprendizaje, en el marco de la teoría constructivista, de acuerdo con el espíritu de la Nueva Política Educacional.

Etapas de la Experiencia:

Diseño y Organización

Este Proyecto surge en una de las sesiones del Taller Seminario, concretándose posteriormente, en una reunión de Departamento, efectuada el 26 de agosto del 2003, en la que se estructura los niveles educativos a trabajar y las Unidades Programáticas, todas relacionadas con el Eje temático de la "Identidad Cultural". Resuelto este punto, se procede a motivar a los alumnos (as) y a interiorizarlos con el tema de la Identidad Local, Nacional y Latinoamericana, los alumnos respondieron favorable y entusiastamente ante esta iniciativa, empezando a trabajar en equipo en la elaboración de sus proyectos, para de esta forma concretar la construcción de recursos interactivos, identificándose en ellos, las raíces que los conectan a su pasado.

Desarrollo

Los alumnos (as) de los distintos niveles, trabajando colaborativamente, concretan los proyectos planteados con anterioridad, creando diversos recursos interactivos, con sus respectivas instrucciones. A modo de ejemplo, podemos mencionar:

"TWISTER HISTORICO": El juego consta de una ruleta y un tablero de género forrado con plástico el que posee los rostros de personajes más destacados de la Historia de Chile, de 1810 a 1818. Los participantes girarán la ruleta, la que contiene preguntas y descripciones de los personajes que están situados en el tablero. Los participantes, deben responder y poner la extremidad que salga especificada en la ruleta.

"MITOS DE LA HISTORIA": Este es un juego de estrategia, en el que cada jugador debe tratar de destruir el castillo (mazo) del oponente, bajando un oro (carta), para luego seguir bajando en cada turno, y así cada jugador podrá pagar cada coste de Armas, Tótem, Talismanes, Aliados, bloqueando y atacando al oponente.

"RULETA CULTURAL": Este recurso se juega girando la ruleta, la cual determina un número que corresponde a la pregunta relacionada con el tema. Se responde de acuerdo a alternativas ,si la respuesta es

acertada obtiene cierta cantidad de puntos , si no lo es, su puntaje es menor . Gana el jugador que obtiene el mayor puntaje. La respuesta de cada pregunta, se encuentra en el casillero paralelo, lo que permite verificar la respuesta y a la vez incrementar conocimientos.

“CONOCIENDO A COPÉRNICO”: Consiste en una simulación de un telescopio, en el que se puede visualizar el sistema planetario y la teoría heliocéntrica.

Durante el proceso de elaboración de estos recursos interactivos, los alumnos (as), presentaron excelente disposición para el aprendizaje del marco teórico respectivo, el cual quedó reflejado en la presentación final de su trabajo, además permitió vivenciar los O.F.T. (Objetivos Fundamentales Transversales) y dejar de manifiesto que al existir una relación más cercana Profesor-Alumno (a), el aprendizaje es fluido y entretenido.

Evaluación:

En este Proyecto se utilizaron los siguientes instrumentos, cuyos modelos se adjuntan:

Pauta de Evaluación de Proceso de Trabajo Grupal

Pauta de Autoevaluación

Pauta de Coevaluación

Pauta de Resultados

Aprendizajes significativos:

Resultó ser una actividad motivadora para los alumnos (as)

Fomentó el aprendizaje interdisciplinario

Propendió al desarrollo de la creatividad

Los alumnos (as) construyeron sus propios conocimientos

Permitió una comunicación más expedita alumno-profesor

A nivel de Departamento, consolidó el trabajo en equipo y el intercambio de experiencias pedagógicas con otros subsectores de aprendizajes.

Fue un trabajo asumido con responsabilidad y profesionalismo

Permitió la auto y coevaluación, desarrollando el espíritu crítico

La Unidad Educativa, estableció vínculos con otros establecimientos escolares y con la Comunidad.

Fortaleció la Identidad Local, Nacional y Latinoamericana, cumpliendo ampliamente con los objetivos planteados.

Comentarios Finales:

“Feria Interactiva Itinerante: Una Propuesta Metodológica”, ha sido un proyecto exitoso y de amplia satisfacción para quienes participamos en esta experiencia. Podemos establecer un alto grado de motivación expresado por los alumnos (as), el compromiso y la responsabilidad con que asumieron su participación, el despliegue de la transversalidad en todo el proceso enseñanza-aprendizaje, principalmente el aprendizaje basado en el aspecto lúdico, metodología indispensable, para comenzar a introducir cambios en la enseñanza de las Ciencias Sociales.

Este trabajo en aula propende a la interdisciplinaridad, que fue totalmente lograda en este proyecto, integrándose profesores de distintos sectores y subsectores, en especial el de Lengua Castellana y Comunicación, que en nuestra experiencia trabajó directamente con los alumnos (as), en aula, corrigiendo el planteamiento de las instrucciones de cada uno de los recursos interactivos, como también, en su aporte a los mismos.

Los profesores de tecnología participaron en la orientación de elaboración de Proyectos. Las Artes Visuales, alcanzó su máxima expresión en los alumnos (as), desarrollando sus capacidades plásticas, siempre latentes en los adolescentes, que fueron capaces de plasmar en el dibujo a los diferentes líderes latinoamericanos, que le dan identidad a la región.

La informática una vez descubierta y manejada por los alumnos, se transformó en una vital herramienta, que no solamente, permitió abrir nuevas ventanas a los jóvenes, sino también se convirtió en un eficaz medio para elaborar y proyectar este trabajo en la página web del Colegio.

Otro aspecto digno de destacar de este proyecto es la versatilidad en todas sus aspectos, que lo hace aplicable a cualquier sector o subsector, según los principios que inspiran a la Reforma Educativa, no importando el tipo de Establecimiento, porque los contenidos

programáticos, pueden ser adaptados a cada recurso interactivo, los cuales pueden ser mejorados, de acuerdo a la realidad de cada Unidad Educativa.

Por lo anteriormente expuesto, creemos que esta metodología puede ser replicada a nivel local y nacional; fin último del Proyecto, por su carácter itinerante. Sólo así se podrá cristalizar un aporte significativo a otros establecimientos, especialmente a aquellos que no cuentan con recursos audiovisuales propios, ganando la opción de crear y adaptar ellos mismos sus propios recursos de aprendizajes, convirtiéndose los alumnos en los principales gestores de sus propios desafíos, haciéndolos partícipes de una educación en movimiento, en donde los alumnos construyen sus propios conocimientos, los cuales serán capaces de generar una infinidad de respuestas a contenidos que por mucho tiempo, se nos han presentado, como simples verdades académicas, tomadas de empolvadas enciclopedias, que por lo general, transmiten una respuesta, que por el paso del tiempo parecen imperturbables.

Bibliografía:

- Blanco Guijarro, Rosa (2000), *Estado del arte sobre las innovaciones Educativas en América Latina*. Convenio Andrés Bello. Santafé de Bogotá.
- Bruce, J; et. al. (1996), *La Enseñanza y los Profesores II. La Enseñanza y sus contextos*. Temas de educación. Edit. Paidós Ibérica. Barcelona, España.
- Ministerio de Educación de Chile, Mineduc, (1998), *Objetivos Fundamentales Y Contenidos Mínimos Obligatorios De La Educación Media*. Santiago de Chile.
- Sepúlveda, Gastón (1996), *Diseño participativo y Microcentros*. Jornada Nacional de Supervisores. Valdivia.
- Tribó, Gemma (1999), "Los conceptos clave en las propuestas curriculares". En: *Los conceptos clave en la didáctica de las ciencias sociales*. Revista Iber N° 21. Barcelona, España.
- Unesco (1998), *La Unesco y la Educación en América Latina y el Caribe 1987-1997*. Oficina regional de educación para América Latina y el Caribe. Santiago de Chile.