

## **Did ctica integradora y creativa**

**Mar a Azucena Gandulfo de Granato**

**Claudia Lentinello**

Instituto Superior de Formaci n Docente  
Lincoln, Provincia de Buenos Aires, Argentina

---

### **A modo de presentaci n**

El objetivo fundamental de este proyecto consiste en mejorar la eficacia del acto de aprender sobre la base de mejorar la eficacia del acto de ense ar, aplicando estrategias did cticas que permitan a los alumnos explorar aquellos temas y problemas importantes que se encuentran m s all  de los l mites convencionales de las asignaturas y de las  reas de conocimiento tradicionales.

Si bien se trabaja con los contenidos curriculares de las distintas  reas de la Educaci n Primaria, la propuesta viene a complementar el trabajo escolar, pues permite ampliar las tem ticas curriculares. Adem s, su versatilidad posibilita la integraci n de alumnos con diferentes capacidades intelectuales.

La metodolog a que se emplea pone el acento en el alumno y permite abordar, de manera integrada, temas que responden a problem ticas educativas y sociales, como: la comunicaci n y los medios, la amistad y la solidaridad, las reglas de convivencia, el arte, la naturaleza, la ciencia, etc. con estrategias de acci n para desarrollar contenidos curriculares de cada  rea.

Las estrategias did cticas tienen como finalidad el desarrollo de tres factores fundamentales que forman parte de la intenci n de la propuesta: la *motivaci n*, a trav s del planteo de preguntas inteligentes; la *acci n*, a trav s de actividades l dicas y la *comunicaci n*, a trav s del trabajo integrado.

Preguntas motivadoras: En una primera instancia se realizan las *preguntas motivadoras*. La reiteraci n de la pr ctica, por parte del docente y los alumnos, de hacer y hacerse preguntas en las clases despierta la imaginaci n y enriquece el pensamiento.

Decimos que la pregunta debe ser inteligente, en el sentido de que debe plantear algo atrayente, interesante, motivador, y debe estar al alcance del alumno la posibilidad de hallar una respuesta, pues, si la pregunta logra despertar inter s en el alumno,  ste se plantear  una cantidad de respuestas posibles, las transformar  en hip tesis, y pondr  en marcha los mecanismos necesarios para probarlas, implementando as  la b squeda de la informaci n.

Podemos decir que en la calidad de las respuestas se percibe la inteligencia de las preguntas. Por ello consideramos, como dice Mario Bunge (1981), que “es fundamental la formulaci n de preguntas precisas, para las cuales no existen respuestas definitivas, y ello simplemente porque no existen preguntas finales”.

El alumno va a preguntar bien si tuvo la experiencia de que lo hayan interrogado bien; pero  qu  es un buen interrogatorio? Como ya dijimos, el que plantea algo interesante y cercano a la realidad que vive el alumno, de modo que  ste pueda responder desde esa realidad y transformarla, si fuera necesario.

Al respecto, Santiago Kovadloff (2006) afirma: “Quien se anima a responder se arriesga simult neamente, a tener que volver a preguntar. En efecto, las respuestas m s fecundas son aquellas que, brindando soluci n a problemas conocidos, dan origen a su vez a interrogantes hasta entonces insospechados. (...) Nos hacen falta preguntas innovadoras si aspiramos a encontrar respuestas creativas”.

Acci n: Otra de las estrategias que se emplean son las *actividades l dicas*, porque aprender es *jugar* con la informaci n, es animarse a dudar, a experimentar y comunicarse creativamente, porque solamente se puede transferir lo que se ha vivenciado. Es importante que el docente genere un espacio l dico, porque  ste permite:

- experimentar y descubrir, equivocarse y reparar;
- tomar conciencia de las posibilidades y limitaciones para expresarse;
- reconocer el cuerpo como instrumento de comunicaci n y apropiaci n de la realidad;
- descubrir diferentes c digos de comunicaci n: gestual, corporal, art stico, etc.;
- animarse a mostrar, a participar, a sentir, a crear y recrear, a imaginar, a desinhibirse y a integrar el hacer con el sentir y el pensar.

La comunicaci n: Por  ltimo, otra estrategia que se aplica en este proyecto es el *trabajo integrado en actividades globales*. Con ello se trata no s lo de promover procesos de ense anza y aprendizajes para que los alumnos aprendan determinados contenidos, conceptos, procedimientos, valores, sino motivar y desarrollar todo un conjunto de destrezas que les permitan establecer nuevas relaciones e intervenciones con  sos y con otros contenidos culturales.

Las personas funcionan dentro de su entorno porque eso les permite desarrollar mejor sus aptitudes e intereses. Adem s, como dice Perkins (1992), “la cognici n humana  ptima casi siempre se produce de una manera f sica, social y simb licamente repartida. Las personas piensan y recuerdan socialmente, por medio del intercambio con los otros, compartiendo informaci n, puntos de vista y postulando ideas. (Perkins, 1992).

### **Actividad pr ctica del taller**

#### Primera parte

*Objetivo de esta propuesta:*

- Establecer un v nculo entre el coordinador y los participantes y entre los participantes entre s .
- Descubrir en el transcurso de la actividad las posibilidades y dificultades que cada uno tiene para expresarse.

*Contenidos de esta actividad:*

La participaci n; la expresi n; la observaci n e imaginaci n; las actitudes.

*Actividad*

- “El ba l”: juego grupal e interactivo con la participaci n de todos los integrantes del grupo, incluyendo al coordinador, para conocer a los participantes del taller. El juego consiste en extraer de un ba l imaginario, ubicado en el centro de una ronda, un elemento que se deber  presentar mediante la expresi n corporal.
- Reflexi n sobre lo realizado, sentido y logrado en el transcurso del juego.
- Apreciaci n personal de la actividad.
- Los resultados ser n registrados.

Segunda parte

*Objetivos de esta actividad:*

- Propiciar el pensamiento autónomo, promoviendo la elección de estrategias de resolución acordes con la situación planteada.
- Integrar los saberes disociados, parcelados, compartimentados entre disciplinas a través de la contextualización en una situación significativa.

*Contenidos de la actividad:*

Socialización del conocimiento; fuentes de información; adaptación a nuevas situaciones; reflexión colectiva.

*Actividad*

1. Lectura de un texto.
2. Preguntas motivadoras. Transformadas en distintas cuestiones, sobre el contenido del texto.
3. Elección de preguntas. Cada participante elegirá las preguntas que más le interesen.
4. Formación de grupos. Los participantes que hayan optado por las mismas preguntas conformarán grupos.
5. Producción (o elaboración). Cada grupo tratará de analizar y resolver las problemáticas que plantean las preguntas elegidas, respetando los tiempos establecidos por el coordinador.
6. Puesta en común. Cada grupo elegirá un modo de expresión y un medio para exponer lo trabajado, es decir, su intento de respuesta o solución.
7. Evaluación y autoevaluación. Coordinador y participantes analizarán el proceso y el producto de los trabajos realizados.

**Perspectivas de transferencia de la propuesta**

Presentación de una experiencia concreta, realizada en instituciones de Nivel Primario en la Argentina.

Club Virtual: El Mundo de Tomás

Tomás es un niño que sueña pero no comprende sus sueños. Los alumnos lo ayudan a imaginar qué ha sucedido en ellos y, así, se crea un vínculo afectivo entre los niños y Tomás. Del sueño se desprenden los contenidos por áreas, que los docentes trabajan en el aula, cuyo eje integrador es una problemática que se plantea en el mismo sueño. La palabra, el texto o Internet son los medios de comunicación que el docente empleará según las circunstancias.

Sintetizando: Tomás es el personaje con el cual el niño crea un vínculo afectivo por el deseo de ayudarlo y comunicarse con él. Los sueños promueven el aprendizaje de contenidos intelectuales, culturales e informáticos, así como el desarrollo de diferentes habilidades de pensamiento. La temática de los sueños abre la posibilidad de abordar otras ideas, otros temas, que se desprenden de los intereses de cada alumno o de cada grupo. El club virtual es el ámbito que posibilita el intercambio y la comunicación.

Un ejemplo de trabajo

Presentamos aquí, a modo de ejemplo, el sueño de Tomás “El periodista” y la propuesta de Ética para dicho sueño (elegimos la propuesta de Ética, porque es un área común a todos los docentes, pero se podrán apreciar las actividades de todas las áreas en el cuadro de contenidos).

**Sueño “El periodista”**

Felipe es un periodista que trabaja para un diario llamado *La noticia insólita*. El secretario de redacción le ordena entrevistar al profesor Holder. Holder es un personaje raro, ignorado por el gran público y respetado por unos pocos biólogos. Rehuye de los periodistas. Sólo se sabe de él que está en el sur del país.

Felipe inicia la b squeda y viaja, durante varios d as, por distintos pueblitos alejados de la gran ciudad, hasta que una noche llega a Leleque. Hace fr o y est  nevando. Divisa a dos hombres que caminan por el costado de la ruta, y se detiene para preguntarles por la casa de Holder. Los lugare os, cara de pocos amigos, lo miran con desconfianza. Le indican, finalmente, el lugar, pero uno de ellos le advierte que, si llegara a sentirse solo en el camino de la alta monta a, pida ayuda en lo de Bobby, sin agregar nada m s.

Felipe, ahora preocupado y casi temeroso, sigue su viaje por angostos y peligrosos caminos de cornisa, en medio de una tormenta de nieve que no le permite ver claramente por d nde avanza. Luego de una hora de marcha lent sima, sucede algo que lo desconcierta. Una forma desconocida y blanca, de gran volumen, embiste con fuerza el lado derecho de su auto y lo hace tambalear. De pronto, otro golpe. Se ve obligado a detener el veh culo. Sin bajarse y con mucha cautela ilumina con una linterna el extra o objeto y ve, con sorpresa, c mo lentamente va reduciendo su tama o. Apaga su linterna y s lo los focos del auto permanecen encendidos. Ocurre, entonces, algo sorprendente pues el objeto comienza a agrandarse, a tal punto, que parece que va a estallar. Felipe, r pidamente, retoma la marcha a toda velocidad.

Su viaje es una pesadilla. A cada paso ve, o cree ver, figuras amenazantes que aparecen detr s de los  rboles o a los costados del camino. A lo lejos distingue un cartel. A medida que se va acercando, puede ver que est  en la entrada de una vivienda, y en  l se lee: "Bobby". Recordando lo que le hab an dicho de aquel hombre, se acerca y sacude el llamador...

Le parece ser examinado desde adentro. Instantes despu s se lleva una gratisima sorpresa: tiene ante s  al mism simo profesor Holder, quien le pide que entre. A Felipe le extra a que no haya all  muebles. Pasan al estudio en donde s lo ve un escritorio y dos sillones. El periodista, luego de explicar el motivo de su visita, prepara el grabador y comienza a realizar las preguntas.

Con la primera respuesta, el investigador le confiesa que hay alguien que intenta matarlo y que todo el que lo busque, de alguna forma, est  orientando al asesino para que lo encuentre. Cuenta, luego, acerca de sus experimentos, especialmente uno, aquel por el cual ha logrado el cambio permanente. Lo realiz  con objetos animados e inanimados... Le muestra a Felipe las im genes de su documentaci n, y  ste, conmovido por lo que ve, logra contener un grito.

El problema mayor no son los resultados logrados por Holder. El terrible problema es que la f rmula est  distribuida en distintos laboratorios de la ciudad, con distintos nombres, y aquel que la adquiera, quiz  sin saberlo, puede hacer verdaderos desastres.  l mismo lo prob  con un hombre (era muy peque o), le confiesa, desesperado, a Felipe. Si bien lo hizo con su consentimiento, nunca le advirti  que era la primera prueba que hac a con humanos. Ahora, el tama o de aquel peque o hombrecito es desmesuradamente grande y, lleno de furia, quiere encontrar a Holder para matarlo.

Felipe recuerda el gran golpe que tuvo en su auto.

- Yo golpe  con mi auto una extra a forma que apareci  en el camino – dice Felipe.
-   Recuerda c mo era?   Lo habr  matado?
- Creo que no.
- Descr balo, por favor.
- Felipe trata de recordar lo que hab a visto y s lo alcanza a dar una idea difusa sobre lo que cree haber visto, cuando...
- M s vale que salgamos de aqu  ahora mismo.

Entonces, escuchan golpes en la puerta... cada vez m s fuertes... hasta que finalmente  sta se quiebra. El profesor decide enfrentar lo que sea. Felipe, aterrado, oye los pasos que se acercan. Silencio. Se muere de miedo, piensa escapar. Muy asustado, cierra los ojos.

Cuando los abre, se encuentra en una habitaci n en donde hay varias personas que lo interrogan. " Qu  me ha pasado?", piensa. Debe relatar todo lo que vio. Est n buscando a alguien. Hace un esfuerzo y, apelando a su memoria e imaginaci n, trata de recordar e interpretar lo que vivi  y sinti .

<b>Ej.: Sue�o "El periodista"</b>	
�tica	�tica profesional. / L�mites �ticos de la investigaci�n cient�fica. / Juicio moral. / Criterios.
Ciencias Sociales	Regiones geogr�ficas. / Fuentes de informaci�n. / Medios de comunicaci�n.
Lengua	Textos de funci�n informativa: Period�stico y Cient�fico. Trama: Narrativa y Descriptiva. / Diferentes estrategias de lectura.
Matem�tica	Ubicaci�n de puntos en el plano. Escala.
Ciencias Naturales	La materia: estructura y cambios. / Biomas terrestres. / Formulaci�n de hip�tesis. / Experimentaci�n. / Instrumentos de laboratorio.
Art�stica	Formas. / Colores. / Estilos. / Abstracci�n. / Figuraci�n.
Inform�tica	Herramientas de dibujo. / L�nea. / Formas geom�tricas. / Guardar y recuperar archivos.

Cuadro de contenidos (Ejemplo de los contenidos por  rea)

### Propuestas para el  rea de Formaci n  tica

*La intenci n es:*

- Posibilitar, a trav s del conocimiento y de las propias vivencias o las de otros, el an lisis de comportamientos y conductas humanas. Compartir las, discutir las y sacar conclusiones propias.

*Preguntas motivadoras:*

-  Hizo bien Felipe en seguir adelante con la tarea de entrevistar al profesor Holder, aun cuando percibi  que habr a dificultades?  Por qu  lo habr  hecho?  Habr  tenido alg n inter s en particular?
-  Qu  habr  motivado a Holder a realizar su experimento?
-  C mo te sentir as si fueras el hombre que se transform  por los experimentos de Holder?  Qu  har as?  C mo reaccionar a la comunidad si se enterara de lo acontecido?
-  Qu  piensas sobre la f rmula distribuida en los laboratorios de la regi n?  Qu  podr  haber pasado con ella?
-  Qu  peligros puede tener este tipo de actividad para la comunidad?

*Actividades sugeridas:*

- Comenta con tus compa eros lo que piensas y plantea hip tesis sobre lo sucedido.
  - Responde y escribe los criterios personales.
  - Intercambia opiniones.
  - Sacas tus propias conclusiones.
  - Realiza una s ntesis de todo y env ala al club virtual de Tom s. (1)
  - Investiga en este sitio qu  han pensado otros integrantes del club.
- (1) docente@elmundodetomas.com.ar

### Ejemplo de una estrategia did ctica

*Juego: "El juicio"*

#### Comunicado

Un periodista y un prestigioso cient fico ser n llevados a la corte y sometidos a juicio oral y p blico por un tribunal de competencia, a causa de los hechos ocurridos en Leleque, localidad ubicada al sur de la Rep blica Argentina.\*

### Grupo de trabajo

- Se designa a los acusados (periodista y cient fico), a los abogados defensores, a los fiscales y a los jueces. \*\*
- Se forman grupos con el resto de los participantes: cada grupo tomar  partido por alguno de los personajes de la ficci n.
- Los participantes tienen que: Averiguar datos precisos sobre lo ocurrido. Investigar los motivos por los cuales ocurrieron los hechos. Verificar, analizar, discutir y evaluar los resultados.
- Se representa el juicio.
- Los jueces dan su veredicto.
- Se eleva el veredicto final al m ximo Tribunal.\*\*\*
- Se investiga en este sitio qu  hicieron otros integrantes del club y se intercambian con ellos los criterios adoptados.

\*Leer hechos y antecedentes en "El periodista".

\*\* El m todo que se emplear  para las designaciones de los roles ser  elegido por el docente o los alumnos.

\*\*\* Cada pa s, seg n sus normas y costumbres, designar  la funci n y el t rmino del tribunal.

Lo presentado hasta aqu  corresponde a uno de los sue os de Tom s que forma parte, junto con otros siete sue os, de un Proyecto de Capacitaci n a Distancia para docentes de Educaci n Primaria. Luego de haber realizado con sus alumnos las ocho propuestas did cticas del Proyecto, el docente est  capacitado para elaborar propuestas similares para los distintos contenidos curriculares de su propio proyecto  ulico.

### Bibliograf a

- BARYLKO, Jaime (1987): *El aprendizaje de la libertad*, Buenos Aires, EUDEBA, 1  edici n.
- BUNGE, Mario (1981): *La ciencia, su m todo y su filosof a*, Buenos Aires, Siglo Veinte.
- DE BONO, Edgard (1994): *El pensamiento creativo: el poder del pensamiento lateral para la creaci n de nuevas ideas*. M xico, Paid s.
- DE BONO, Edgard (1969): *El mecanismo de la mente*, Venezuela, Monte  vila.
- DE BONO, Edgard (1970): *El pensamiento lateral. Manual de creatividad*. Espa a, Paid s.
- DE BONO, Edgard (1997a): *Ideas para profesionales que piensan*, Barcelona, Paid s.
- DELACOTE, Go ry (1997): *Ense ar y aprender con nuevos m todos, La revoluci n cultural de la era electr nica*, Barcelona, Gedisa.
- GANDULFO DE GRANATO, Mar a A., TAULAMET, Marta, LAFONT, Ester (2004): *El juego en el proceso de aprendizaje*, Buenos Aires, La Cruj a, 3.  edici n.
- GANDULFO DE GRANATO, Mar a A., COTIC, Norma (1997): *Cuando la tecnolog a es un juego*, Buenos Aires, Lumen, 2  edici n.
- GANDULFO DE GRANATO, Mar a A., COTIC, Norma (2002): *Club Virtual: El Mundo de Tom s*, Lumen y Magisterio R o de la Plata.
- GARDNER, H., (1997): *La mente no escolarizada*, Buenos Aires, Paid s.
- GARDNER, H., (1995): *Mentes creativas*, Buenos Aires, Paid s.
- GARDNER, H., (2001): *La inteligencia reformulada*, Buenos Aires, Paid s.
- GARDNER, H., *Inteligencias m ltiples*, Buenos Aires, Paid s, 2006.
- GARDNER, H., (2000): *La educaci n de la mente y el conocimiento de las disciplinas*. Buenos Aires, Paid s.

- GARDNER, H., (2008): *Las cinco MENTES del futuro*, Barcelona, Paidós.
- GOLEMAN, D., (2000): *El espíritu creativo*, Buenos Aires, Vergara.
- GOLEMAN, D., (1996): *La inteligencia emocional*, Buenos Aires, Javier Vergara Editor.
- MORIN, Edgar, (2002): *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*, Buenos Aires, Nueva Visión.
- MORIN, Edgar, (2007): *La cabeza bien puesta*, Buenos Aires, Nueva Visión.
- NARANJO, Claudio, (2007): *Cambiar la educación para cambiar el mundo*, Chile, índigo/ cuarto propio.
- PAPERT, S., (1996): *Desafío de la mente, computadoras y educación*, Buenos Aires, Galápagos.
- PERKINS, D., (1992): *La escuela inteligente*, Barcelona, Gedisa.
- PIAGET, Jean, (1987): *Psicología de la inteligencia*, Crítica.
- PONZO, Juan I., POSTIGO ANGÓN, (2000): *Yolanda, Los procedimientos como contenidos escolares*, Barcelona, edebé.
- RODRÍGUEZ MARCOS, Ana, (1995): *Un enfoque interdisciplinar en la formación de los maestros*, Madrid, Grupo Narcea.
- ROGERS, C., (1987): *Libertad y creatividad en la educación*, Buenos Aires, Paidós.
- SAVATER, Fernando, (2004): *El valor de educar*, Barcelona, Ariel.
- TORRES, J., (1994): *Globalización e interdisciplinariedad: el currículo integrado*, Madrid, Morata.