

## **APRENDIZAJE BASADO EN RETOS**

### **BIENVENIDA**

#### **LOS PERSONAJES PAPÁS DIRECTIVOS MAESTRAS**

Los papás que si algo sale mal piden que seamos decapitados en la plaza pública.  
La secretaría de educación que actúa como si no supiera qué pasa realmente.

Inspectoras, supervisoras y algunas directoras que solo cuentan evidencias y las planeaciones.

Las maestras que les dicen; Ahora si, luego no, luego si y siempre no, a menos que...

### **ANTECEDENTES**

FOTOS DEL JUEGO Y DEL LUGAR EN DONDE REALMENTE QUIEREN JUGAR.

Experiencia en la posguerra.

Los niños de preescolar no deben leer.

Experiencia de niños de preescolar que están peor.

Experiencia de los niños de la calle.

### **EL JUEGO LIBRE**

Es autodeterminado

Es ininterrumpido

Completo compromiso profundo

Con libertad para tomar riesgos

El niño es el propietario

Lleno de emociones

No es para evaluar

No es para que los adultos determinen si es valioso o no

Todo lo que un niño elige hacer es valioso para su desarrollo.

No debe ser Controlado por un adulto para cumplir con objetivos específicos

Vigilado por un adulto para evitar todo conflicto limitado solo a la felicidad

Video Tim Tim

la Convención sobre los Derechos del Niño el 20 de noviembre de 1989, cuyo cumplimiento sería obligatorio para todos los países que la ratificasen.

## Artículo 31

1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.
2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento.

LA TARDE SE HIZO PARA JUGAR  
SE APRENDE MÁS JUGANDO QUE ESTUDIANDO  
EL JUEGO ES LA VIDA PARA LOS NIÑOS ES LA REALIDAD EN DONDE APRENDEN

### **ANJIPLAY**

En 1989, China firmó y se convirtió en parte de la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño. El artículo 31 establece que "... las partes reconocen el derecho del niño al descanso y al ocio, a participar en juegos y actividades recreativas apropiadas para la edad del niño y a participar libremente en la vida cultural y las artes". En 1996, en un esfuerzo por alinear los estándares de prekínder de China con el mundo desarrollado, el Ministerio de Educación lanzó "Estándares para la educación de jardín de infantes". El artículo 5, sección 25, subsección 6 de estas normas establece que la educación de jardín de infantes debe tratar el juego como una "actividad fundamental para ser incluida en todo tipo de actividad educativa".

Cuando recibió las nuevas pautas, la idea de que el juego era fundamental para la experiencia y el aprendizaje de los niños resonó profundamente en ella, y comenzó a experimentar cómo introducir el juego en las aulas donde antes estaba ausente. Pero cuando comenzó a experimentar, no vio el alegre descubrimiento de niños pequeños jugando en sus aulas. Lo que vio, lo describió como "alegría falsa", la obra que observó que calificó de "juego falso". La Sra. Cheng observó que la alegría era "despiadada" de los niños al servicio de las ideas de los adultos acerca de cómo se debe dirigir el juego para cumplir objetivos educativos y de desarrollo específicos.

En un esfuerzo por comprender por qué sus estudiantes no estaban jugando y por qué sus maestros y administradores estaban frustrados, que a pesar de sus mejores esfuerzos, los niños bajo su cuidado no estaban realmente felices, la Sra. Cheng se hizo una pregunta básica: "¿Cuáles son mis recuerdos más profundos del juego de niño? Y ella también comenzó a hacerles a sus maestros y administradores la misma pregunta. Lo que descubrió fue que sus recuerdos más profundos del juego se definieron por el riesgo, la autodeterminación, y que su juego significativo tuvo lugar a gran escala donde los materiales grandes y difíciles de manejar se convirtieron en herramientas y bloques de imaginación y cooperación.

Y la Sra. Cheng se dijo a sí misma: "Si los niños bajo nuestro cuidado tienen este momento único de la infancia en sus vidas, ¿por qué estamos quitando la alegría y el descubrimiento que es tan esencial para él?"

Entonces ella comenzó a experimentar. Comenzó a introducir materiales grandes, mínimamente estructurados, y entornos abiertos, mínimamente estructurados. Ella les dijo a sus maestros que retrocedieran y observaran, para observar lo que estaban haciendo los niños. Y a medida que los meses se convirtieron en años, mientras diseñaba y refinaba los materiales y entornos en sus escuelas y los protocolos de observación y reflexión que sus maestros realizaban con sus estudiantes a diario, hizo más observaciones.

Cuando los niños participan en "True Play", notó, se están dando cuenta de intenciones específicas. En pocas palabras, tienen la intención de divertirse. Pero cuando se les da el espacio, la libertad, los materiales y, lo que es más importante, el tiempo, estas intenciones de juego se manifiestan en altos grados de complejidad. Entonces, con 10 minutos y una estructura de escalada, un niño podría subir y bajar y tal vez saltar. Pero con dos horas y una variedad de materiales abiertos, los niños se organizarán y crearán estructuras y reglas muy complejas para regular su uso. Además, buscarán eliminar aquellos factores que sofocan sus intenciones de juego. Resolverán conflictos, eliminarán peligros y crearán orden porque hace que su juego sea más divertido. Buscarán entender lo que están haciendo y pedirán ayuda si la necesitan. El tiempo es crucial aquí. Originalmente, la Sra. Cheng asignó 1 hora de tiempo de juego al aire libre para sus estudiantes en la mañana, pero esto se amplió gradualmente dos horas más cuando se dio cuenta de que un mayor tiempo conducía a una mayor complejidad, que cuando los niños tienen tiempo para completar sus intenciones, se mantienen altamente enfocado y comprometido en sus proyectos.

La Sra. Cheng también observó la dificultad que enfrentaron sus maestros al tratar de evaluar el nivel de desarrollo de un niño con el fin de proporcionar actividades y materiales específicos que abordaran a ese niño en su nivel de desarrollo específico. Cuando multiplicó ese número por 30, comprendió de inmediato la imposibilidad de diseñar actividades apropiadas para el desarrollo para todo un aula de niños. En cambio, descubrió que cuando se les da a los niños la libertad de jugar de manera arriesgada y autodeterminada y materiales abiertos, se desafiarán a sí mismos en su propio nivel de desarrollo. La tarea frustrante del maestro de medir y diseñar se elimina cuando las actividades ya no necesitan orientarse a la base de la adecuación del desarrollo porque los niños se desafían a sí mismos. Esto les da a los maestros la libertad de observar, comprender y apoyar a los niños bajo su cuidado. También con frecuencia lleva a los maestros a una profunda admiración por las habilidades de sus alumnos. La admiración, la alegría, la confianza, la participación y la comprensión son ingredientes para una relación de amor entre el niño y el maestro, la base de los lazos de apego que apoyan el crecimiento emocional, social y cerebral de un niño. Los maestros tienen un papel importante en el aprendizaje y el descubrimiento que tiene lugar en los jardines de infancia de Anji. Pero no son guías, no estructuran el juego hacia objetivos específicos y no ven a los niños como pensadores poco sofisticados que necesitan ser dirigidos hacia el logro. Los maestros en Anji observan y participan en el juego, pero no intervienen. Entienden que los niños eligen resolver sus propios conflictos, manejar y regular su propio riesgo y desarrollar reglas y orden para sacar el máximo provecho de su juego. Confían en los niños.

## **DERECHO DEL NIÑO A LA EDUCACIÓN**

### LA ESCUELA COMO UN LUGAR FICTICIO

#### Artículo 29

1. Los Estados Partes convienen en que la educación del niño deberá estar encaminada a:  
a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño hasta el máximo de sus posibilidades;

## **EL AULA COMO LABORATORIO**

### Jane Goodall y la Gallina

#### EL NIÑO Y LA CIENCIA



los niños desde pequeños van construyendo teorías explicativas de la realidad de un modo similar al que utilizan los científicos.

Esto significa que hay que ayudar a los niños a darse cuenta de que ellos saben, de que ellos también son constructores de teorías y de que es esta teoría la que deben poner en juego para saber si les sirve o si es necesario modificarla para poder dar una explicación a la realidad que los circunda.

### Educación ambiental

En la consigna se aclaraba que era una isla donde se podía vivir muy bien, donde había aire templado, donde había agua. Pero no había nada más, ni árboles, ni animales, ni nada; y desconocíamos los por qué de estas ausencias.

Con el listado resultante hemos trabajado sobre la base de que los niños se llevan su ambiente, o elementos para construirse un buen ambiente.

Las respuestas recibidas a grandes rasgos, fueron las siguientes:

- Los más pequeños se llevaban su casa, sus juguetes, la mamá, el papá, y comida pero muy poca.
- Los que eran un poco más grandes se llevaban mucha comida, porque como se les decía que se quedarían para siempre, entonces tenían temor a morir de hambre, y decían 100 botellas de agua, 100 cajas de atún, etcétera.
- Los más grandes reflexionaban y resolvían que lo mejor era pensar en transformar el ambiente, por lo tanto decidían llevarse herramientas, semillas, parejas de animales, con la idea de construir allí un ambiente nuevo.

Naturalmente los más pequeños también se llevaban aparatos eléctricos, electrónicos, sin pensar que no había energía, pero en cambio los medianos ya se llevaban baterías.

Algo interesante es que los adultos en general atraviesan el mismo recorrido en sus pensamientos; es decir,

parten de ideas similares a las de los más pequeños, y continúan hasta llegar

a la conclusión de la conveniencia y la posibilidad de transformación y construcción de un ambiente nuevo.

Ahora bien, a la luz de estas conclusiones, ¿cuál sería el sentido de que la escuela en estos últimos tiempos propusiera a estos mismos niños un estudio sobre el agujero de ozono como elemento básico para comprender lo que está pasando en el ambiente?

Si queremos que la educación ambiental signifique no sólo incorporar alguna información sino cambiar la actitud frente al ambiente, generando en los niños estímulos para la transformación, tenemos que partir de lo que es efectivamente el ambiente para los niños.

Es muy preocupante que la escuela interrumpa este proceso de investigar que naturalmente poseen los niños, y continúe proponiendo un conocimiento secuencial, reducido y empobrecido que limita la curiosidad, la capacidad de desarrollo y que básicamente no se adecua a los niños que hoy conocemos diariamente en las aulas.

## **EL PROYECTO DE LA GALLINA Y EL GALLO ROOSTER**

### **FASES ADQUISICIÓN DE UN CONOCIMIENTO**

#### **STEAM**

Pensamiento crítico

Resolución de problemas

Creatividad

Innovación

Trabajo en equipo

Comunicación

Colaboración

Interacción efectiva con compañeros

Logro de acuerdos

Jerarquización de datos

Investigación

#### **1. Incluyendo trabajo en equipo.**

- Debido a que la educación STEM se enfoca en resolver problemas, una gran manera de incluirla en el aula es por medio del trabajo en equipo. Es importante explicarles a los alumnos de lo que se tratará el proyecto, dar instrucciones claras y tiempo para planear. Un ejemplo sencillo para clases en educación preescolar es crear en 10 minutos una cadena de papel utilizando sólo dos hojas y cinta y ver cuál equipo hizo la cadena más larga. Esta actividad los ayudará a aprender sobre ingeniería y a saber aprovechar sus recursos.
- Un consejo para los maestros sobre cómo calificar los trabajos en equipo es enfocarse en cómo los alumnos usan sus habilidades para completar la asignatura en grupo en lugar de calificar que la tarea se haya completado. Por

ejemplo, entregar a los estudiantes una hoja de trabajo donde cada uno explique su función y marque los elementos clave en los que participaron.

2. Incorporar aprendizaje práctico.

- Las clases que involucren cualquiera de las áreas STEM deben incluir investigación y exploración. El contenido debe motivar al estudiante a querer saber más, a llegar a sus propias conclusiones y a diseñar sus propias investigaciones para aplicar lo que descubrieron, desarrollando pensamiento crítico al descartar la información que no apoye su análisis.

3. Hacer el contenido relevante.

- La mayor ventaja de la educación STEM es que involucra temas que afectan a los alumnos en su día a día por lo que enfocar la lección en hechos y problemas del mundo real los puede cautivar. Además, comprender el problema y aprender los conceptos básicos puede llevar al alumno a innovar, lo que es otra habilidad poderosa que buscan los empleadores.

4. Convertir errores en momentos positivos de aprendizaje.

- Al hablar del fracaso en las lecciones, los maestros demuestran que es parte esencial del aprendizaje. Una de las ventajas de los campos STEM es que permiten la prueba y error, dando la oportunidad de crear y desarrollar soluciones distintas a los problemas.

5. Ser creativo.

- No tener miedo de agregar la “A” de arte a STEM y convertirla en STEAM.

## **6.- JUEGO: acomodar el salón**

Rodrigo

Aprovechemos que necesitamos acomodar el salón para las actividades.

**¿Quiénes van a formar equipos?**

**Objetivos claros:**

**Quiero integración, que se conozcan, reto.**

**Por género,**

**Lugar de origen,**

**Nivel en el que dan clases**

**Especialidad, o nivel educativo.**

**Mascotas**

**Hijos**

**Alergias**

**Edad**

**Necesitamos una relatora por equipo. Va a escribir lo que pasa OBJETIVAMENTE.**

## **INSTRUCCIÓN**

**Mesas Dobladas**

**Manteles doblados**

**Sillas en circulo por equipos.**

**Primera actividad llenar el formato con lo que sucedió en la actividad.**

## **ACTIVIDADES BASADAS EN RETOS**

Un reto es una invitación al duelo, una provocación o un desafío.

El reto también puede ser un objetivo difícil de concretar. Por sus propias características, el reto se constituye como un desafío para quien decide afrontarlo y, a la vez, en un estímulo:

A nivel personal, todos nos proponemos distintos retos a lo largo de la vida, que van desde pequeños objetivos hasta ideales hacia los que caminamos durante años y décadas. Dentro del primer grupo se encuentran, por ejemplo, dejar el tabaco y perder peso; si bien se trata de propósitos importantes, dado que están íntimamente relacionados con la salud, por lo general pueden resolverse en unos pocos meses.

### **Formato de actividades**

Es una guía, cada quien lo puede modificar.

El niño a partir de lo que conoce

#### **LAS SILLITAS:**

Hablar de variantes

Torre, forma, afuera del salón.

Tiempo

Grado (cada quien decide a qué grado se lo propone)

Si llegan 8 niños no se puede hacer una "S" cambio de letra entonces.

#### **CARRETERA 1:**

Se puede hacer solo como secuencias, o a partir de secuencias

#### **ROBOTICA**

Varias carreteras

#### **LOS PUENTES**

Este se puede combinar con el anterior.

Se les pide que hagan puentes con materiales que haya en el salón, en el patio, etc.