



La creación de mundos posibles a través de unidades didácticas

Paracosmos en el aula

Propuesta didáctica desde el juego para la auto exploración y la práctica de saberes adquiridos.

POR: Jineth Rojas Vanegas

A través de la búsqueda de estrategias para la enseñanza a niños y niñas en edad escolar, se hace interesante incorporar los aportes que las disciplinas han tenido, al momento de ahondar en el mundo de la niñez.

Es aquí donde al indagar en la psicología infantil se ha encontrado una aproximación de los autores Robert Silvey, Stephen A. Mackeith y David Cohen, quienes examinan el fenómeno de la imaginación a través de la actividad del juego en niños y niñas, encontrando una clasificación sumamente interesante del juego imaginario que denominaron como ‘Paracosmos’.

Un ‘Paracosmos’ es, básicamente, una invención imaginaria o ejercicio fantástico donde los niños inventan países, islas, lugares y otras imágenes en sus juegos cotidianos, que muestran la capacidad infantil para la imaginación y la creatividad.

En algunos niños estos juegos llegan a ser de tal complejidad que se convierten en ‘mitos personales’, es decir, tienen estructuras y funcionamientos que sostienen la fantasía e incorporan rasgos y situaciones de la cotidianidad. Así mismo, los autores afirman que estos mundos imaginarios son piezas esenciales en el desarrollo intelectual y afectivo y llegan a ejercer influencias en la vida adulta.

García Rivera (2004) muestra otra faceta del término ‘paracosmos’, trabajado desde el mundo literario, afirma que los ‘paracosmos’ son una forma de fantasía infantil estructurada que se correlaciona con géneros literarios específicos, como la literatura infantil tradicional de la Europa Medieval y en términos generales, con una forma de fantasía elaborada que se orienta a construir mundos completos y a fomentar la escritura y la creación literaria.

La existencia de estos mundos posibles, paralelos al mundo real, ha sido poco investigada, de tal forma que solo ha sido competencia del análisis y crítica literarios, y en algunas ocasiones hace parte de la psicología como análisis del mundo infantil.

Su aplicación para la pedagogía infantil está relacionada directamente con la didáctica y la lúdica específicamente, donde el juego es la actividad ‘rectora’ de la infancia. Estas experiencias, poco exploradas, son reseñadas por Beatriz Osés (2006), quien relata que parten desde el estímulo de la imaginación a través de la lectura y el arte, para promover principalmente la creación literaria.

La autora resalta que este juego simbólico es una actividad imaginativa, que tiene un valor funcional porque le permite al niño manipular la realidad de acuerdo con sus necesidades, en otras palabras, rehace su propia vida pero corrigiéndola según su propia idea. “Es necesario abrir espacio para los mundos posibles en los niños, de tal forma que a través de la imaginación se enfrente cualquier situación problemática y se ‘empodere’ a la infancia.”

Al perfilar estas problemáticas suscitadas por el uso de la imaginación, como

posibilidad didáctica en el aula, se encuentra la alternativa de diseñar actividades que promuevan este tipo de juego en los niños y niñas; de tal manera que se incite a los pequeños a la creación de mundos posibles a través de estrategias enmarcadas en unidades didácticas, secuencias didácticas o ludo estaciones. Una secuencia didáctica es un proyecto de trabajo que no tiene un tiempo determinado, sino que se desarrolla a partir de las necesidades de los estudiantes en relación con el contexto y el entorno, así surgirán en el transcurso del diseño metodológico infinidad de actividades enmarcadas dentro del objetivo de crear en cada pequeño un mundo imaginario o paracosmos.

La propuesta pedagógica se encuentra enmarcada en el juego imaginario, creando ambientes lúdicos de aprendizaje, definidos como una sucesión de actividades mediante las cuales se llevan a cabo los procesos de enseñanza y aprendizaje, con los propósitos de indagar acerca del conocimiento previo de los estudiantes, asegurando que su contenido sea significativo y funcional. Así mismo, el abordaje pedagógico posibilita una integración curricular al recrear en estos diversos ‘mundos posibles’ situaciones donde el niño o niña indague sobre cuestiones relacionadas con las diferentes áreas del saber, así como también ponga en práctica los saberes adquiridos de manera tradicional en el aula y en el hogar. De esta forma es posible que el niño o niña, desde su mundo imaginario, practique conceptos adquiridos desde las matemáticas, ciencias sociales o naturales para desarrollar una actividad enmarcada en un contexto lúdico.

A partir de esta situación se tiene un marco de referencia basado en los currículos y herramientas para la vida, donde se halla ubicado un niño o niña que desde su corporeidad establece una relación consigo mismo, motivada por el ejercicio de la imaginación y la fantasía; dicho ejercicio se ve expresado en las artes plásticas y la creación literaria, de tal forma que ambos se vuelven los canales de expresión con los cuáles se manifiesta y evidencia lo que el mundo de la fantasía ha creado, va cambiando o dejando huella en el mundo infantil real.

Para la elaboración de las diferentes secuencias didácticas y ludo estaciones o ambientes de aprendizaje, que se basan en el juego imaginario, se tienen en cuenta cuatro actividades básicas como son: la inmersión en el mundo literario, posibilitando la exploración de mundos y personajes fantásticos que alimentan la imaginación de los niños; la asunción de un rol de un personaje, con el cual el niño o niña se identifica, trabaja su corporeidad y a partir del cual va configurando su paracosmos; la creación de escenarios posibles, donde vienen a sintetizarse los ‘lugares imaginarios’ y perfilando los roles del personaje con cada actividad de las secuencias lúdicas; y finalmente, paralelo a estas actividades, la creación de un escrito, que tiene como objetivo el fomento de la producción textual de tipo literario.