

La ruta del aprendizaje

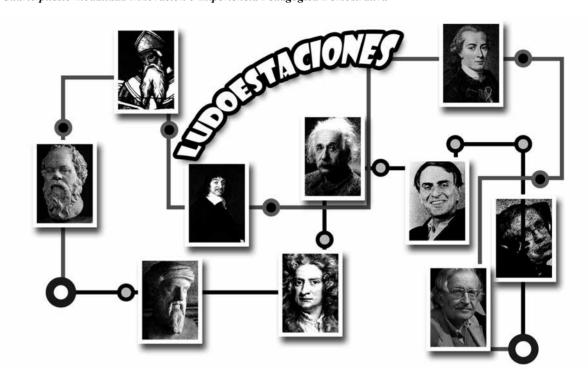
Aura María Ospina Gómez

Integrante del equipo autor de "Rutas pedagógicas. Un camino para el desarrollo de competencias: ludoestaciones". IED - Colegio General Santander

Engativá - Bogotá

Cuarto puesto modalidad Innovación o Experiencia Pedagógica Demostrativa

En Engativá, localidad décima del Distrito Capital, surgió el proyecto Rutas Pedagógicas: una propuesta de innovación con el objetivo de responder a los diversos ritmos y estilos de aprendizaje de los niños y niñas a través del diseño de ambientes para el aprendizaje significativo a los que se ha dado el nombre de ludoestaciones.



6 6 Cuando un niño se encuentra en situación de aprender algo, ejecuta conscientemente un plan que lo conduce, en el mejor de los casos, a lograr su objetivo. El conjunto de las acciones que sigue en el desarrollo de este plan se denomina ruta de aprendizaje".

Partiendo de esta premisa, la profesora Aura María Ospina y su equipo de trabajo se propusieron recrear las rutas de aprendiza-je que siguen los niños, niñas de los dos primeros ciclos, cuando se enfrentan a la lengua materna (oralidad, escritura y lectura), y al lenguaje y pensamiento matemático como fines académicos. El derrotero del proyecto consistía en proponer, a partir de este conocimiento sistematizado, estrategias didácticas que se adaptaran a las diversas necesidades, ritmos y estilos de aprender de los estudiantes

El concepto de ludoestación surge en respuesta al gran interrogante sobre cómo enseñar de manera efectiva atendiendo a esa diversidad, y privilegia la dupla estudiante/ambiente de aprendizaje como núcleo esencial del proceso educativo. Una ludoestación es, pues, un ambiente de aprendizaje que propone un recorrido dentro de un campo del conocimiento y que tiene como fundamento un parámetro de ordenamiento escalonado de los procesos cognitivos implicados. Así, la ruta completa que supone un aprendizaje específico comprende varias ludoestaciones sucesivas que integran una secuencia gradual de logros.

Después de un proceso de tres años de investigación, formación, diagnóstico educativo, diseño, articulación y seguimiento del proyecto, la iniciativa se ha concretado en dos rutas: "Viajando por el mundo de los números" y "Viajando por el mundo de las ideas". Cada ruta comprende cuatro ludoestaciones (aventurero, explorador, indagador y viajero), que dan cuenta de la complejidad de procesos cognitivos, ritmos y estilos identificados en la observación de los procesos de aprendizaje de los niños. Cada ludoestación se desarrolla a lo largo de distintas sesiones.

"Una vez diseñadas las rutas —explica la profesora Ospina— el proyecto contempla una fase diagnóstica en la que, a partir de la aplicación de pruebas de exploración que permiten caracterizar su desempeño, se organiza a los niños y niñas de cada ciclo en grupos para ludoestaciones de acuerdo a su nivel cognitivo, el desarrollo de sus procesos, ritmo y estilo de aprendizaje".

En este procedimiento estaría cifrada la clave de una de las trans-

formaciones pedagógicas fundamentales que plantea el proyecto para la escuela. "Uno de los cambios que sugiere el proyecto —declara la profesora Ospina—, es dejar de lado el concepto de 'curso' para transitar hacia el imaginario de 'comunidad de aprendizaje', donde el fundamento no está en la edad, el grado o los contenidos, sino en la competencia cognitiva. Esta conceptualización reconoce y atiende a la singularidad de los estudiantes adaptando la práctica educativa a sus características personales: estilos y ritmo de aprendizaje, etapa evolutiva, habilidades específicas y talentos, sentido del yo, necesidades académicas y personales".

Cada ambiente de aprendizaje —puntualiza la docente— acogerá al niño o niña en función de su competencia. "Así, en una ludoestación, de acuerdo al objetivo conceptual que por diseño debe desarrollar, podrían estar niños de preescolar reunidos con algunos niños de primero, o segundo según la necesidad. La ruta propone al estudiante un camino propio de acuerdo a su potencial de partida".

Una vez ubicado en la ludoestación identificada, como pertinente en la etapa de diagnóstico, la tarea del niño es jugar en el avance de cada estación para alcanzar metas. Esta dinámica permite que los niños desarrollen sus procesos y superen sus dificultades desde la invitación lúdica del ambiente de aprendizaje: los maestros se ubican en una ludoestación y trabajan con el grupo correspondiente, entregan a los estudiantes un carné que los identifica con su ruta y los invitan a jugar para avanzar en el viaje a otra ludoestación.

Cada semana se evalúa el trabajo de los grupos, lo que permite organizar la movilidad de las ludoestaciones y diseñar nuevas sesiones de avance. Al finalizar el semestre se evalúa la evolución de los procesos a través de pruebas de exploración.

La creación de las ludoestaciones como entornos generadores de un aprendizaje escalonado y significativo, favoreció de manera importante los procesos académicos de los niños y niñas y la superación de sus dificultades de aprendizaje. La sede B de la jornada de la tarde del colegio General Santander, tiene a nivel institucional el porcentaje más bajo de no promoción durante los últimos dos años. Así pues, se evidencia la procedencia de la inquietud docente por atender desde el criterio de la diversidad a sus estudiantes, y por apelar al juego como agente dinamizador de sus procesos cognitivos •