

SUPERAPRENDIZAJE COMO ESTRATEGIA COGNOSCITIVA Y AFECTIVA. UNA PROPUESTA PARA LA EDUCACIÓN INICIAL

SUPER LEARNING STRATEGY AS COGNITIVE AND EMOTIONAL. A PROPOSAL FOR INITIAL EDUCATION

María Guadalupe Maldonado

E-mail: lupemaldonadonad@hotmail.com. Universidad de Los Andes. Núcleo Universitario “Rafael Rangel”. Departamento de Ciencias Pedagógicas. Grupo de Investigación Educativa Escuela – Comunidad (GIEEC). Trujillo- Venezuela.

Resumen

Esta investigación tuvo como propósito analizar qué es el superaprendizaje y la elaboración de mapas mentales; como estrategias didácticas en el nivel de educación inicial de 0 a 6 años, con el objeto de facilitarle al docente la oportunidad de adaptarse a las exigencias del sistema educativo actual. Para tal efecto, se partió del análisis de la revisión bibliográfica de autores como Buzan (2004), Luzardo (2006) y Sambrano (2006), en lo que a súper aprendizaje y mapas mentales se refiere; así como de lo planteado en el Currículo de de Educación Inicial (2005) y en la Guía Pedagógica Didáctica de Educación Inicial (2012). Los resultados obtenidos en la revisión bibliográfica permitieron elaborar una propuesta contentiva de herramientas metodológicas de planificación y organización para docentes de educación inicial.

Palabras clave: paradigmas, habilidades, mapas mentales, canales de comunicación.

Abstract.

This research had the purpose to analyze what are the super learning and the development of mental maps; as strategies at the initial education level from 0 to 6 years, in order to provide teachers the opportunity to adapt to the demands of the current educational system. For this purpose, the research broke from the analysis of the literature reviews of authors such as Buzan (2004), Luzardo (2006), Sambrano (2006), as for super learning and mental maps refers, and the issues raised in the curriculum of initial education (2005), and in the pedagogical-didactic guide of initial education (2012). The results of the literature review allowed elaborating a proposal containing methodological tools, design for early education teachers, for planning and organizing.

Key words: paradigms, skills, mental maps, channels of communication.

Recibido: 28/04/2014 - **Aprobado:** 19/01/2015

Introducción

El sub-sistema de educación inicial aspira fortalecer la formación de los niños (as) como seres sociales, integrales, solidarios, innovadores, creativos, críticos - reflexivos, con la finalidad de comprender y transformar su realidad más inmediata para el bienestar, logrando la armonía colectiva. Este nivel presenta como aspecto fundamental la planificación didáctica, sustentada en proyectos de aprendizaje (PA) y Proyecto Educativo Integral Comunitario (PEIC), para facilitar la enseñanza estructurada en programas con una serie de contenidos que deben ser abordados con técnicas y métodos adaptados a los cambios que se vienen dando continuamente .

El aprendizaje desde el enfoque constructivista es un proceso que se da progresivamente, en el cual se sucede la modificación de significados de manera interna, producido intencionalmente por el individuo, como resultado de la interacción entre la información procedente del medio y la estructura cognitiva del sujeto (Piaget, 2001). Actualmente existen técnicas destinadas a aumentar la eficiencia en la adquisición de conocimientos e información como el superaprendizaje propuesto por Sambrano (2005) que representan una alternativa para potenciar el desarrollo del niño y la niña en el área cognitiva y afectiva

La estrategia del superaprendizaje se utiliza, hace más de treinta años como producto de la unión de varias disciplinas: Pedagogía, Psicología, Neurología, Musicología aplicado al campo educativo. La sugestopedia y la programación neurolingüística como técnicas del superaprendizaje son elementos potenciadores del aprendizaje que constituyen un nuevo sistema de trabajo que se aplica a todas las edades, y logra acelerar la capacidad de los procesos cognitivos, de tal modo que los

resultados son excelentes si se comparan con la educación tradicional, pues el estudiante es capaz de retener, procesar, comprender y asimilar, prácticamente el 100 % de los conocimientos que recibe. Por tal razón; se hace interesante comenzar a implementar estrategias novedosas que logren mayor velocidad y eficiencia en este proceso. (Sambrano, 2005).

Abordaje teórico.

El aprendizaje desde el enfoque constructivista, es un proceso cognoscitivo en el cual el aprendiz está construyendo una representación o modelo de la realidad; esta interpretación es personal porque constituye una perspectiva sobre el mundo externo. El resultado del aprendizaje lo constituyen las diversas interpretaciones y elaboraciones mentales de los aprendices quienes comparan y contrastan sus aportes con el de los demás, intentando llegar a un consenso sobre nuevos constructos y modelos de aprendizaje. (Soler,2006).

Según Ginneder, 1996, citado por Soler (2006). El constructivismo sostiene que el aprendiz tome la información del mundo, construya su propia versión de ese conocimiento y lo procese en un área concreta del saber, se ocupa de cómo construimos el conocimiento. En este sentido, la función del docente dentro de este enfoque es “facilitar situaciones dentro y fuera del aula de clases para que los estudiantes se sientan retados a enfrentarse con problemas teóricos y prácticos”. (p.26).

En este mismo orden de ideas, Vygotsky (1979) plantea que la teoría del desarrollo próximo surge como una búsqueda para concretar la relación entre el aprendizaje actual y el desarrollo cognitivo. La idea fundamental es que el niño logre mejor desempeño en sus tareas, emprenda con éxito sus diferentes actividades, y

amplié su capacidad de pensar y éxito escolar

Desde hace mucho tiempo, el ser humano se ha planteado la posibilidad de aumentar su potencial y han existido científicos dedicados a investigar y elaborar teorías que mejoren y optimicen la capacidad de aprendizaje. Dentro de estos científicos se podría mencionar a Georgi Lozanov, psiquiatra y profesor de la Facultad de Medicina de la Universidad de Sofía en Bulgaria, quien diseñó la técnica de la sugestopedia que significa aplicación de la sugestología a la pedagogía (Luzardo, 2006). La sugestología según esta autora, es una técnica que utiliza mecanismos emocionales y sub sensoriales periféricos que afectan positivamente la capacidad para memorizar y aprender.

La capacidad de sugestión que tiene el maestro es la base del método que presenta (Luzardo, 2006) citando a Lozanov y otros autores como Fernández (1994) en su libro: *Las tareas de la profesión de enseñar* y Delors (1996) en su libro *la educación encierra un tesoro*. Este método propone 2 tipos de maestros con características diferentes: el maestro logo y la maestra arpa. El maestro logo; se identifica con el pensamiento científico, trabaja con la memoria verbal y numérica, explica en forma secuencial, analítica y lógica. La maestra arpa; se define por recurrir a lo inmediato, a lo sencillo, inicia la clase con ejercicios de relajación e imaginación, se identifica con el pensamiento creativo, tiene buen sentido del humor, flexible, persistente, independiente, pícaro, le gusta asumir retos y romper con la rutina. Para este tipo de docentes, la premisa fundamental es que la imaginación es la clave de la Creatividad.

Siguiendo con la idea de la sugestión, Luzardo (2006), propone tres formas de sugestionar en el aula que son: 1-) La sugestión

psicológica; cuando corrige los errores de sus estudiantes sin señalar aquel alumno que se equivocó, ni con la palabra ni con el gesto. 2- La sugestión didáctica; se presenta bajo las diferentes formas de mostrar el material de aprendizaje; y 3-) La sugestión artística; se presenta utilizando la imagen y el color.

La programación neurolingüística y la psiconeuroinmunología, han servido de marco para la aplicación de estrategias dirigidas a reestructurar los mecanismos cerebrales ineficientes para convertirlos en más eficientes. De acuerdo con la modificación de las creencias de una persona, actualmente se pueden generar cambios en la conducta permanentes y positivos para estimular el desarrollo psicológico, cognitivo y emocional. Según los psicólogos creer se convierte en el primer requisito para cambiar, y el segundo consiste en utilizar la creatividad en forma constructiva, con acciones concretas que se generen desde el interior de la persona para facilitar la comprensión y puesta en práctica de lo aprendido (Sambrano, 2005)

En este orden de ideas y tomando como referencia los principios básicos de Programación Neuro-Lingüística (PNL) en educación, que plantea Sambrano (2004), se dice que el proceso educativo es un intercambio de experiencias que enriquecen la vida de las personas y ocurre en cuatro etapas: 1-) Incompetencia inconsciente: el niño no sabe que sabe. 2-) incompetencia consciente: el niño sabe que no sabe. 3-) Competencia consciente: el niño sabe que esta como aprendiz; y 4-) Competencia inconsciente: el niño sabe que sabe, es la experticia. Este proceso de aprendizaje es una oportunidad de crear e innovar, y permite generar modelos del mundo en las personas.

Entendiendo el superaprendizaje como una forma de aprender más eficiente, amena y rápida que la manera convencional, a través de la aplicación de diversas técnicas, se puede afirmar que esta estrategia permite aprender a aprender y forma personas más seguras, positivas, dueñas de capacidades, destrezas y habilidades antes desconocidas. Gracias a las investigaciones realizadas en las áreas de Pedagogía, Psicología, Neurología, Musicología, se produjo entonces una nueva generación de aprendices veloces, gente que aprende a aprender sin estrés, docentes que utilizan métodos de enseñanza- aprendizaje más novedosos como el mapa mental. (Sambrano, 2005)

Los mapas mentales según Buzan (2004), se definen como un método de análisis que permite organizar con facilidad los pensamientos y utilizar al máximo las capacidades mentales de las personas, logrando una clase amena y eficaz. Todos los mapas mentales tienen algo en común: su estructura compuesta por ramas que irradian de una imagen central, el uso de colores, símbolos, dibujos y palabras claves que se enlazan de acuerdo a un conjunto de pasos, generando un diagrama fácil de recordar organizado que va en sintonía con los procesos naturales del cerebro.

Así mismo, los mapas mentales constituyen un revolucionario sistema de recuperación de datos y acceso a la información que existe en el cerebro; éstos ayudan a aprender, organizar y almacenar con un criterio de clasificación sencillo creado por sí mismo con un sistema de gestión rápido, porque la información está estrechamente vinculada, por eso, se asocia automáticamente a otras unidades de contenido. Además, tienen la ventaja de ahorrar tiempo, porque se aclaran los pensamientos para organizar la información, lo que permite generar nuevas ideas, recordar datos y eventos, potenciar la

memoria y la capacidad de concentración estimulando el cerebro, lo que amplía el criterio de aprendizaje de una manera divertida para los niños y niñas. (Buzan, 2004)

De acuerdo con Luzardo (2006), el mapa mental como todo arte tiene principios y métodos. El primer principio, maneja la lógica y la creatividad, la palabra con la imagen, el cerebro derecho con el cerebro izquierdo; el segundo principio, aconseja usar el color como símbolo universal de la memoria y la afectividad, demostrando la preferencia e individualidad del autor. Estos principios se derivan de la ecuación de la memoria que es Memoria = Palabra +Imagen +Color o su equivalente PICO como se conoce en el método del arte de enseñar con clase. El método es un modelo de estructura que ofrece orden, donde los símbolos utilizados para ilustrar los conceptos pueden ser universales o personales, para que así el mapa genere individualidad guardando las claves de la memoria en su archivo personal y especial: el cerebro.

En este mismo orden de ideas, Buzan (2004) propone que para dibujar un mapa mental es importante imaginar, asociar y seguir esta ruta de: 1-) Empezar en el centro de la hoja de trabajo, delimitarlo, escribir la idea principal donde se va a desarrollar en palabras precisas y dibujar una imagen que la simbolice. 2-) Utilizar muchos colores porque proporcionan energía positiva al pensamiento creativo excitando el cerebro y generando códigos que le permiten especificar, recordar y no repetir. 3-) Partiendo de la imagen central se vinculan todas las ideas mediante líneas preferiblemente curvas y atractivas que permiten crear una estructura de pensamiento, asociar ideas y capturar la atención con mayor facilidad, y 4-) Escribir solo una palabra clave por línea para tener más flexibilidad de asociar y conectar.

En relación a lo anteriormente expuesto, Sambrano (2005) plantea cuatro pilares del superaprendizaje que son: respiración, relajación, música y programación mental.

1-Respiración: consiste en coordinar la entrada y la salida del aire a los pulmones lo que permite eliminar tensiones corporales, mentales y ahorrar gran cantidad de energía. Es la clave de la vida porque favorece la oxigenación del cerebro, que es un combustible indispensable para su funcionamiento. Permite a las neuronas la conducción del impulso nervioso mejorando los procesos de memoria y creatividad. Se recomienda una respiración abdominal y rítmica inspirando, bloqueando y exhalando a un ritmo de 4 segundos por cada fase respiratoria.

La respiración constituye una exigencia primaria para desarrollar la super-memoria. Controlarla es fundamental para el logro de un aprendizaje óptimo. Al respecto Jazmín Sambrano afirma: “Para lograr el Súper-aprendizaje la respiración es esencial, pues se aprende a respirar rítmicamente, lo cual nos dota de mejor oxigenación, mejor vida; cuanto mejor oxigenado tengamos nuestro cerebro, nos conservaremos más claros, más lúcidos, más eficientes y por tanto más inteligentes”.

2. Relajación: En este pilar se plantea la necesidad de enseñar al niño a relajar la mente para disminuir los niveles de angustia y estrés, agentes causales de la tensión psicológica que padece el estudiante ante una dificultad de aprendizaje. Las técnicas de relajación que esta autora plantea se clasifican en tres grandes tipos: a) Relajación física: dirigida a destensar los músculos del cuerpo b) Relajación psicológica: dirigida a producir estados emocionales de tranquilidad y placer c) Relajación mixta: dirigida a la distensión muscular y a tranquilidad emocional.

La relajación es un aspecto de gran importancia para lograr la excelencia en el aprendizaje; porque produce un gran nivel de estimulación y relajación en los alumnos. Permitiendo que la persona esté alerta, dueña de sí misma, por lo que se logra el objetivo adicional de ser más autónoma y con mejor control de los sentimientos, emociones y estados mentales.

3.- Música: Las frecuencias entre 40-60 ciclos por minutos (c.p.m), pueden propiciar en el cerebro la producción de ondas alfa asociadas al aprendizaje acelerado, la segregación de hormonas, neurotransmisores y endorfinas, que contribuyen a la armonización de los potenciales electroquímicos del cerebro, lo cual conduce a un despliegue pleno de capacidades y el aumento de la capacidad de captación, atención, y por lo tanto, a aumentar la velocidad en el aprendizaje, mejorar la salud y por ende la calidad de vida. Luzardo (2006) afirma que la música es el mejor ayudante que tiene el maestro para unir las dos mentes consciente y subconsciente, para alcanzar la paradoja cuerpo relajado mente alerta y crear condiciones favorables para que emerjan talentos ocultos.

La música constituye una herramienta fundamental para la aplicación de la técnica del Súper-aprendizaje, ya que de acuerdo a Sambrano “Contribuye a facilitar la producción de ondas alfa en nuestra actividad cerebral”. Pero no todo tipo de música contribuye a ello, la música ideal es la producida en la época o periodo barroco, la hindú y la música contemporánea conocida como nueva era aplicable a este efecto (música instrumental que ayuda a la producción de las ondas alfa). La música entona al cerebro y al mismo tiempo le dispone para introducirse en el proceso de enseñanza.

4. Programación mental: Consiste en la programación positiva del cerebro, a través de un conjunto de instrucciones sistematizadas adecuadamente para lograr que nuestro cerebro (u ordenador) realice lo que se quiere. Se trata de ponerlo a trabajar en nuestro favor, entrenándolo a través de afirmaciones como por ejemplo aprender es fácil, puedo lograrlo; entre otras. Los seres humanos según Sambrano (2006), tienen un supercerebro cuyo peso varía, pero no es superior al kilo y medio, que es capaz de realizar innumerables hazañas cuando se le entrena en forma adecuada, gracias a sus habilidades y potencialidades insospechadas como la auto programación donde juega un papel fundamental el pensamiento positivo y el poder de las creencias.

Lo más importante es que los niños pueden sustituir los programas inadecuados por otros más eficaces y rápidos; además mejorar los que han sido satisfactorios para hacerlos óptimos, convirtiéndose ellos en sus propios programadores. Para ello, es necesario poner el cuerpo y la mente en estados de gran receptividad.

Otros autores como Vélez de Fonega (2006), incluye dentro de los procesos del superaprendizaje la alimentación balanceada argumentando que para potenciar el cerebro, se necesita permanentemente el aporte de glucosa. Esta glucosa la proporcionan los alimentos que tienen hidratos de carbono complejos como los cereales, las legumbres, las semillas oleaginosas entre otros, porque liberan poco a poco energía y permiten al páncreas procesar y distribuir este alimento para el cerebro. También se hace referencia a los productos lácteos, pescados, pavo, pollo, huevos, carnes rojas, maní, nueces, avellanas, almendras, plátanos, higos; porque contienen un aminoácido denominado Triptófano que es el precursor del neurotransmisor Serotonina llamada la hormona de la felicidad, ya que

entre sus funciones se encuentra producir una sensación de bienestar e inducir a una actitud sociable y regular estados de sueño, vigilia y humor.

Para que el cerebro funcione adecuadamente, sus células necesitan nutrientes, por esta razón los nutricionistas recomiendan a los niños comer pequeñas meriendas durante el día preparadas con alimentos frescos y naturales, con mucha fibra y bajos en azúcar refinada, sal y grasas para ayudar a mantener el flujo de energía en el cerebro condicionando el aprendizaje de manera positiva para alcanzar un mejor rendimiento escolar.

Por otra parte al referirse a los procesos de aprendizaje Luzardo (2006) plantea que “aprender es cambiar”, la enseñanza del significado y de la validez de una palabra es misión de todos, aun cuando cada quien tenga su propia definición. Por eso maneja el eslogan aprender es cambiar y sugiere cambiar algunas palabras para que la percepción del otro sea mejor, entre los que se pueden mencionar: tener por querer; siendo el punto de partida para promover cambio de actitudes y hábitos de estudio, por cuanto, el querer es algo agradable y el tener una obligación; tarea por investigación, tocar por sentir, oír por escuchar, mirar por observar, palabra por silencio, entre otros.

En fin, para que la experiencia de aprendizaje sea óptimo se requiere que el niño alcance el mejor estado mental y corporal, haciendo uso de la música para expandir la memoria y suministrar energía al cerebro de manera que se procese la información de una forma pausada y rítmica. Con el ambiente adecuado para estar motivado, relacionando la respiración controlada y consciente, la relajación, la sugestión, la visualización, la alimentación, la música y la conciencia sobre el funcionamiento del cerebro, a través de la

aplicación de técnicas destinadas a aumentar al máximo la memoria, la construcción y relación de conocimientos e información, liberando al individuo del exceso de estrés, mejorando su salud y su creatividad para realzar toda su personalidad e inteligencias. (Sambrano, 2005).

Tomando en cuenta lo anteriormente expuesto, se proponen cuatro (4) estrategias orientadas a los procesos de garabateo, lectura, seriación y juego de roles. Diseñadas utilizando el mapa mental como método de análisis para organizar y planificar la información en el nivel de educación inicial, e incluyendo los elementos de la estructura curricular actual que son: ejes curriculares, áreas de aprendizaje, componentes y aprendizajes esperados de acuerdo a lo planteado en el Diseño Curricular (2005) y la Guía de Actividades para niños preescolares (2012).

Los ejes curriculares son afectividad, lúdico e inteligencia y se plantean en correspondencia con los aprendizajes fundamentales que son convivir, saber y hacer. Las áreas de aprendizaje surgen de la concepción del desarrollo infantil como un proceso global e integral que demanda mediaciones para formar las bases de un proceso de aprendizaje equilibrado, estas son: comunicación y representación, relación con el ambiente y formación personal y social. Los componentes están vinculados en función al desarrollo integral, determinan los elementos que se van a trabajar y profundizar para que los niños (as) avancen en su proceso de aprendizaje. Los aprendizajes esperados se refieren a la expectativa de que aprenderán los niños (as) con las experiencias vividas a través de las áreas de aprendizaje y sus componentes; se diseñan en forma secuencial de acuerdos a los avances que se evidencien en el desarrollo integral. (Diseño Curricular, 2005)

La primera estrategia que se propone está referida al garabateo, que es una etapa fundamental en el desarrollo del dibujo infantil. En esta etapa, los trazos del niño son sin ningún orden ni sentido, cambian en longitud y dirección, sujeta el lápiz como mejor le viene, con toda la mano, ejerciendo mucha presión sobre el papel y sin respetar los contornos. El garabato en esta fase no tiene una función representativa; lo hacen porque les resulta agradable disfrutan del movimiento que realizan al trazar y de los materiales que utilizan. Para los niños, sus diseños son grandes obras de arte y contribuyen a afianzar su autonomía y capacidad creadora.

La segunda estrategia está relacionada con la lectura que se propone tomando como referencia el currículo de educación inicial (2005) que dice: “El aprendizaje de la lectura y la escritura se logra a través del contacto con materiales variados, con la práctica social en forma activa, en situaciones reales significativas, en un entorno informal y lúdico” (p.237). La idea es lograr que el niño y la niña tengan la oportunidad de explorar, experimentar e intercambiar experiencias con sus amigos, adultos significativos y docentes mediadores. Basándose en este planteamiento se diseña la estrategia que permite conocer el proceso de reciclaje y combinarlo con la lectura. Entendiendo por reciclaje volver a utilizar materiales que fueron desechados y que aun son aptos para elaborar otros productos, logrando disminuir el volumen de basura y contribuyendo a la economía en casa. (Green, 2012)

La tercera se relaciona con la seriación, que significa cuantificar y establecer relaciones numéricas entre grupos de objetos y personas; aprendizaje que se incluye en el razonamiento lógico-matemático y que no existe por sí mismo en la realidad de cada persona. La base de este razonamiento está en el sujeto y la construye por abstracción reflexiva, ya

que este conocimiento no es observable y es el niño quien lo construye en su mente a través de las relaciones con los objetos, desarrollándose siempre de lo más simple a lo más complejo, teniendo como particularidad que el conocimiento adquirido una vez procesado no se olvida, ya que la experiencia no proviene de los objetos sino de su acción sobre los mismos.

Estas operaciones requieren en el preescolar la construcción de estructuras internas y del manejo de ciertas nociones que son, ante todo, producto de la acción y relación del niño con objetos y sujetos. De esta manera se comienzan a manejar procesos cognitivos superiores como análisis y reflexión, que le permiten al niño (a) adquirir las nociones fundamentales sobre los procesos lógico-matemáticos de clasificación, seriación y número.

El objetivo de trabajar los conocimientos espaciales y las formas geométricas planteadas en Currículo de Educación Inicial (2005), implica ampliar el marco de experiencias que los niños y niñas han construido en su entorno social y familiar. Por lo tanto, para el diseño de esta estrategia se toma en cuenta la segunda etapa de la seriación, que plantea seriación por ensayo y error estableciendo correspondencia término a término pero sin equivalencia durable, diseñadas para edades comprendidas entre 5 y 6 años.

La cuarta y última estrategia se relaciona con el juego de roles, que se refiere según el Currículo de Educación Inicial a la imitación que asumen los niños durante el juego para representar a otras personas, implica fantasía, imaginación e interacción con la realidad. En este mismo orden de ideas García (2010), plantea que el juego es un aliado de la imaginación porque permite al niño identificarse con el tiempo con el espacio y con sus compañeros. Lo que afirma Irizarry

y otros (2006), al considerarlo como una de las mejores maneras de explorar el mundo y aprender a conocerse a si mismo a las cosas a las personas y al mundo que lo rodea.

Estrategia 1

Nombre: Garabateando me divierto.

Ejes curriculares: afectividad, lúdico e inteligencia.

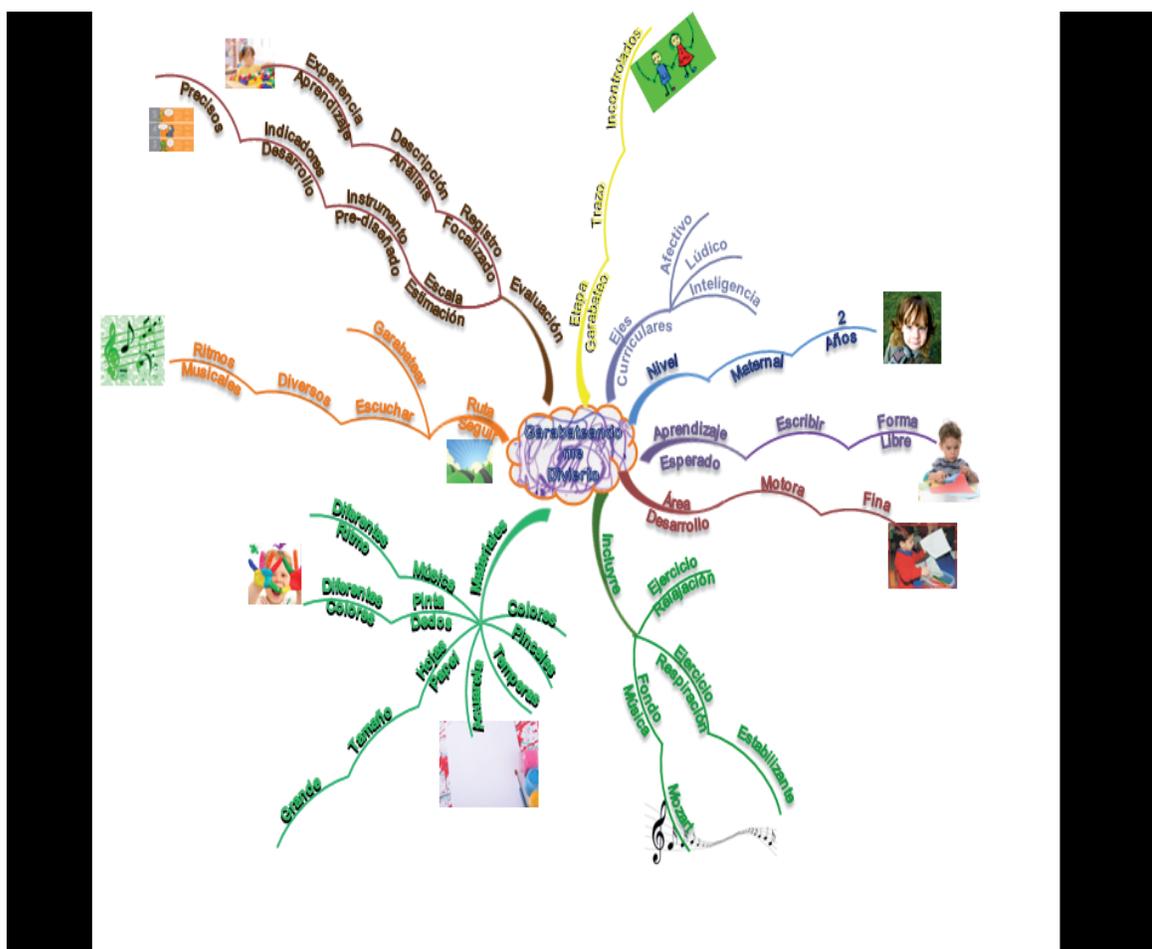
Componente: Lenguaje escrito.

Área de aprendizaje: Formación personal social y comunicación.

Aprendizaje a ser alcanzado: Escribir en forma libre: rayas, garabatos, pelotas y palitos.

Pilares del superaprendizaje sugeridos: ejercicios de relajación durante 5min, respiración de tipo estabilizante y fondo musical de la V Sinfonía de Mozart.

El aprendizaje esperado es que el niño escriba en forma libre: rayas, garabatos, pelotas y palitos para trabajar el área de desarrollo motor, especialmente la motora fina. La idea es que el docente le facilite al niño hojas de papel bond y le permita hacer trazos al ritmo de la música que van a escuchar. Se maneja un tiempo de 5 min aproximadamente y se repite 3 o 4 veces de acuerdo al interés del grupo de niños. Es clave permitir libertad en el trazo, estimular el proceso creativo a través de la música y utilizar diversos materiales. Se sugiere facilitar materiales no- tóxico y antialérgico de colores alegres que permitan tener un aprendizaje significativo, a través de su propia experiencia en un ambiente agradable y con la mediación del docente.



Estrategia 2

Nombre: Reciclo y leo.

Ejes curriculares: afectividad, lúdico e inteligencia.

Área de aprendizaje: Formación personal, social y comunicación.

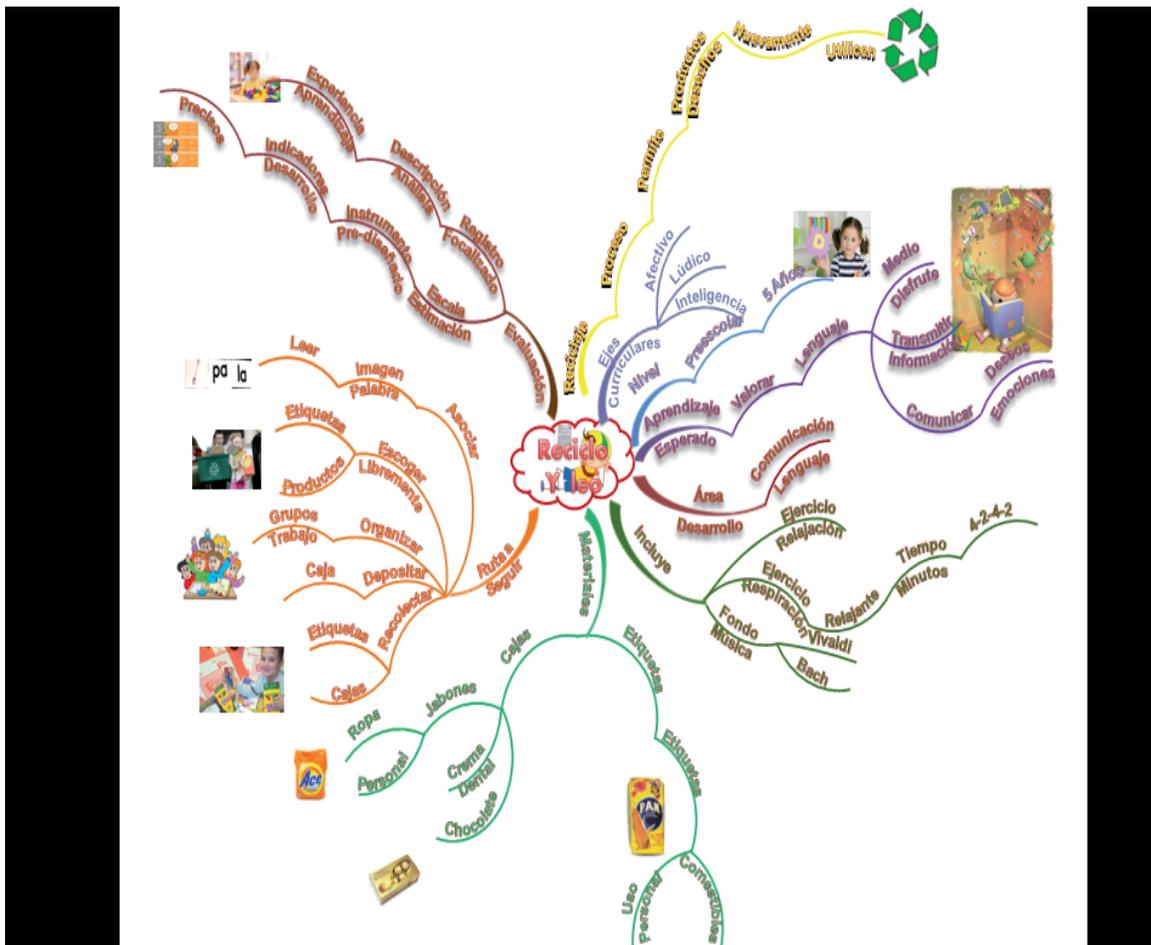
Componente: Lenguaje oral

Aprendizaje a ser alcanzado: Valorar el lenguaje como medio de disfrute y como instrumento para transmitir información y comunicar deseos y emociones, utilizando material reusable.

Pilares del superaprendizaje sugeridos para esta estrategia: ejercicios de relajación durante 5min, respiración de tipo relajante y fondo musical de Vivaldi o Bach

El aprendizaje esperado es que el niño valore el lenguaje como medio de disfrute para transmitir información y comunicar deseos y emociones. La idea es que el docente explique a los niños en qué consiste el proceso de reciclaje y la importancia que éste tiene para la conservación del medio ambiente, y los invite a decirle a sus papás que los ayuden a reunir cajas de pasta dental, cartones de jugos, papeles de chucherías, envoltura de alimentos, entre otros, donde se lea claramente la identificación.

La recolección implica aprender a reciclar y armar una caja de lectura diseñadas por los niños con todos los materiales que ellos lleven. Luego, se organizan en pequeños grupos para desarrollar juegos como ir al supermercado o vender productos.



Esta actividad permite estimular el proceso creativo involucrando la experiencia de cada niño en la recolección del material.

Estrategia 3

Nombre: Organizar es divertido.

Ejes curriculares: afectividad, lúdico e inteligencia.

Componente: Procesos matemáticos.

Área de aprendizaje: Relación con otros componentes del ambiente.

Aprendizaje a ser alcanzado: cuantificar y establecer relaciones numéricas entre grupos de objetos para resolver problemas de la vida diaria.

Pilares del superaprendizaje sugeridos para esta estrategia: ejercicios de relajación durante 5min, respiración de tipo estimulante y fondo musical de la III sinfonía de Mozart.

Mapa3

El aprendizaje esperado es lograr ordenar cuerpos geométricos en forma creciente y decreciente. Se sugiere que el docente escoja en conjunto con los niños los cuerpos geométricos con los que desean trabajar. En este caso, se proponen lunas y estrellas partiendo de la idea de que es una imagen accesible de conocer para los niños. Al diseñarlos grandes y coloridos generan mejor atracción y emoción para realizar la actividad y todo esto unido a un ambiente de trabajo cálido que previamente le haya

permitido al niño observar y manipular las figuras para evitar que el momento de la actividad concentre su atención en los cuerpos geométricos. El docente como mediador, guía la actividad y permite que se desarrolle en un ambiente organizado y armónico donde todos los niños tengan la oportunidad de participar.

Estrategia 4

Nombre: Aprendiendo sobre educación vial.

Ejes curriculares: afectividad, lúdico e inteligencia.

Área de aprendizaje: Relación con otros componentes del ambiente.

Componente: Educación vial.

Área de aprendizaje: Comunicación y representación.

Aprendizaje esperado: imitar roles de los adultos, identificándose con el mismo y con la pauta social del proyecto sobre la educación vial logrando anticipar y comunicar las acciones, las posiciones, el desplazamiento y trayecto de los carros, las motos y peatones.

Pilares del superaprendizaje sugeridos para esta estrategia: ejercicios de relajación durante 5min, respiración de tipo estimulante y fondo musical canciones alusivas al tema vial.

Mapa4

Se sugiere que el docente escoja en conjunto con los niños las situaciones que se van a dramatizar y los recursos con los que desean trabajar esto les permite a ellos identificarse con el proyecto de la educación vial y familiarizarse con cada uno de los elementos al diseñar su ambiente de trabajo y luego jugar con los recursos que elaboraron lo que es gratificante. Simular un escenario con las características de la

realidad, aprendiendo a respetar las señales de tránsito para evitar accidentes de tránsito ubicados en este momento como la segunda causa de muerte a nivel mundial según la OMS, permite orientar la acción pedagógica en un escenario educativo. Para este proyecto se proponen semáforos con luces reales, laminas de papel bond para imitar el rayado de la calle, chalecos para identificar los fiscales de tránsito, cartulinas para identificar la acera y la calle, imágenes de las señales de tránsito elaboradas en color real, imágenes de carritos y motos. El docente como mediador, guía la actividad y permite que se desarrolle en un ambiente organizado en el que todos los niños tienen la oportunidad de representar los diversos papeles para vivenciar la experiencia desde todas las ópticas.

El aporte de esta investigación es permitir estructurar la planificación del docente a través del método del mapa mental lo que permite eliminar la frondosidad de la misma y logra visualmente incluir todos los elementos en el mismo lugar utilizando palabras claves que permitan ubicarse en el tiempo y en el espacio, permitiendo ver las ideas en conjuntos partiendo de los intereses y necesidades del niño, enfatizando los pilares que propone el superaprendizaje, y ubicando la evaluación como un proceso de valoración cualitativa, permanente e individualizada de los aprendizajes alcanzados, de las potencialidades y de las condiciones del entorno que afectan su aprendizaje. (Guía pedagógica-didáctica pág.9); corroborando la importancia del desarrollo afectivo en las relaciones humanas que se manejan durante proceso educativo con todas y cada una de las personas involucradas en el mismo.

Por eso esta propuesta marca el énfasis en lo cognitivo y afectivo planteado armónicamente en la planificación de actividades diarias de un docente que asume claramente el papel de mediador de

experiencias de aprendizaje permitiendo al niño libertad y participación en su proceso de aprendizaje.

Referencias bibliográficas:

Buzan T. El poder de la Inteligencia Social. Barcelona: España. 2003: Urano.

Buzan T. Como crear mapas mentales. Barcelona; España. 2004: Urano.

Currículo de Educación Inicial. Caracas 2005: Grupo didáctico 2001.

García M. Master en educación Infantil. Madrid 2010: CEP, SL.

Green J. ¿Por qué debo reciclar? .España 2012: Anaya.

Guía Pedagógica Didáctica. Educación Inicial. Etapa preescolar. Caracas.2012

Irrizarry y otros. Trabajando con los más pequeños del planeta: Caracas; Venezuela 2006: Larense, C.A.

Luzardo L. El arte de enseñar con clase. Caracas 2006: SIAP.

Martínez S. El libro de las 3 R: Reducir, Reutilizar y Reciclar. Barcelona 2009: Nuevos emprendimientos editoriales.

Orientar para aprender.blogspot.com.: publicado el 28/07/2012 consultado el 10/08/2014.

Piaget J. Psicología y pedagogía. Barcelona; España 1986: Ariel S.A.

Piaget J. Psicología y Pedagogía. Barcelona; España 2001: Ariel S.A.

Sambrano J. La PNL en los niños. Caracas 2004: Melvin.

Sambran J. Superaprendizaje. El placer de aprender a aprender Caracas 2005: Melvin.

Sambrano J. Cerebro Manual de uso. Caracas 2006: Melvin.

Sambrano J. y Steiner, A. Estrategias educativas para docentes y padres del siglo XXI. Caracas 2007: Alfa.

Soler E. Constructivismo, Innovación y Enseñanza Efectiva. Baruta; Miranda 2006: Equinoccio.

Vélez M. Mi Cerebro aprende con proyecto Espiga. Valles de Aragua 2006

Vygotsky L. Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores. Barcelona; España 1979: Paidos.