

## CÓMO APRENDER A INVESTIGAR JUGANDO.



### UNA REFLEXIÓN DESDE LA EXPERIENCIA DE PLÉYADE.



El proyecto Pléyade plantea tres temáticas fundamentales de trabajo sobre las cuales dirige sus propósitos: *el desarrollo del conocimiento, el mejoramiento de la calidad de vida en la escuela y el mejoramiento de los procesos de gestión institucional.* Para investigar el universo de las relaciones sociales, los procesos del conocimiento y los mecanismos de gestión en la escuela, se proponen tres juegos que comprometen la participación de Directivos (as), Profesores (as), Estudiantes y Padres de Familia: el Juego de la Estrella de cinco picos; Juguemos a preguntar y hacer libros; y El Big Bang de los deseos.

El mismo Proyecto Pléyade está concebido como una gran propuesta investigativa sobre la realidad educativa de nuestro país que se soporta en las investigaciones de base desarrolladas en cada escuela atendiendo a los siguientes objetivos: 1- Aprender a investigar investigando. 2- Averiguar cómo estos juegos investigativos son recibidos en la escuela por los niños y los maestros y qué uso pedagógico se hace de ellos. 3- Conocer mejor, aspectos de la vida escolar y de los alumnos mediante métodos científicos.

Resulta interesante analizar cómo se pretende realizar una investigación seria sobre la educación básica en nuestro país, utilizando esta novedosa metodología y cuáles pueden ser sus alcances.

De la investigación erudita a una investigación al alcance de los niños

Sabido es que en la educación básica cuando se habla de investigación usualmente significa buscar datos en enciclopedias o contestar cuestionarios leyendo libros; todo lo anterior para cumplir tareas específicas "dictadas" por el profesor en clase. Aunque es preciso reconocer que existen en nuestro país grupos de maestros trabajando en investigaciones cualitativas muy importantes desde las escuelas, la mayoría de las investigaciones en educación son

realizadas por profesionales de otras disciplinas con lo cual se refuerza la idea de que la investigación es una actividad para especialistas externos al medio educativo y los maestros se marginan de investigar su propia realidad. En estas circunstancias es muy difícil que un maestro que jamás haya tenido una experiencia personal de investigación pueda promover en los niños y niñas el "espíritu investigativo" desde los primeros años de educación con el fin de cultivar su curiosidad, imaginación, disciplina y pensamiento lógico sobre la realidad.



El divorcio existente entre la docencia y la investigación impide que los niños o jóvenes se involucren en procesos de conocimiento que, respetando ritmos y edades, les permita destacarse en el mundo de la ciencia, la tecnología y el arte. Más aún, la enorme distancia que existe entre el conocimiento científico y el acervo cultural de la población dificulta una mayor apropiación de los elementos propios de la racionalidad científica por parte de los estudiantes, reforzando así la imagen de la ciencia como un saber inalcanzable al cual sólo pueden acceder unos pocos privilegiados. A través del juego se busca propiciar el diálogo entre niños y maestros sobre la ciencia, los fenómenos naturales, los problemas sociales, las expresiones culturales, las relaciones interpersonales, las formas del pensamiento humano, etc., dándole toda la importancia al contacto de los niños y los maestros con la realidad, con el fin de desarrollar formas de pensamiento autónomo y procesos permanentes de socialización del conocimiento mediante el desarrollo de diversos lenguajes (la escritura, el dibujo, el gesto...); el juego es una forma de contribuir a despertar las vocaciones científicas de muchos niños y niñas recreando la imagen de los científicos como personas que conversan y discuten mucho, que producen inventos para ayudar a la humanidad, que leen, que escriben, que dibujan, que juegan con sus propias creaciones, que fabrican aparatos, etc. Así mismo, el juego es un pretexto para investigar cómo se sienten los





niños en la escuela (qué es lo que más les gusta y lo que menos les gusta) valorando la importancia de una investigación de esta naturaleza toda vez que está demostrado que una de las razones fundamentales por la cual muchos niños fracasan en la escuela es porque no se sienten a gusto en ella.

La propuesta investigativa de Pléyade es una convocatoria a mejorar la calidad de vida, el conocimiento y la gestión en la escuela con base en un conocimiento más profundo de las expectativas, los intereses, los deseos y los sueños de su comunidad educativa. Es una invitación a realizar una nueva lectura de la realidad escolar, colocando al alcance de los niños las herramientas de la investigación científica de una manera lúdica que propicie espacios agradables para la comunicación, la investigación, el trabajo en equipo y el aprendizaje significativo. Es una propuesta de intervención en la cotidianidad de la escuela, para romper los viejos paradigmas sobre la investigación en y más allá del aula mostrando nuevos caminos para investigar de manera creativa y participativa.

#### ALCANCES DE LA PROPUESTA

De la información obtenida en cada uno de los tres juegos realizados, se pudo establecer que a los niños les gusta recibir el afecto y trato amable de sus profesores, los espacios para el juego y la recreación, las actividades de integración y reconocimiento del entorno natural y social, las clases de computador, etc. lo que menos les gusta es que los regañen y los traten mal los profesores, el trato brusco de sus compañeros, actividades como las izadas de bandera, las clases de inglés, las unidades sanitarias, etc.

Los objetivos y las actividades propuestas para cada juego permitieron a los maestros y a los niños vivir

experiencias concretas de investigación, en razón a que cada quien aportó información y a la vez participó en el proceso de ordenar una parte de los datos, pudo hacer sugerencias sobre el qué hacer con ellos, cómo analizarlos, etc.

Con el juego de las preguntas se ofreció un espacio a los niños para que desplegaran toda su imaginación

- y creatividad alrededor de los temas que más les interesan.
- Allí surgieron preguntas como: *Por qué el sol bota luz?. Por qué hay tanta violencia?. Para qué sirve estudiar si no hay plata?. Por qué los pájaros vuelan?.* etc. Los niños pudieron participar con sus profesores en la clasificación de las preguntas en cinco grandes salas, cada una de las cuales podía dividirse de acuerdo a los temas planteados. Así mismo, participaron en la selección de las preguntas más relevantes por cada grupo para formular los proyectos de aula y para elaborar los libros donde se recogieron las investigaciones, los hallazgos, gráficos, etc. sobre el tema. En el desarrollo del juego se pudo observar la manera como los niños construyen procesos de pensamiento y su comprensión de la realidad escolar y social, en un ambiente agradable donde es posible disfrutar con el conocimiento y generar preguntas que sirvan de base para proyectos de investigación en el campo de la ciencia, la tecnología y la pedagogía.

- En el Juego del Big Bang se formularon muchos deseos como: *Yo quiero ser una doctora y ganar plata. Yo quisiera que mi papá no llegue borracho. Yo deseo que la gente no se pelee tanto. Yo quiero que hagan una cancha de fútbol grande para poder jugar, etc.*
- Toda esta información constituye un excelente material para desarrollar investigaciones más profundas y para elaborar propuestas de intervención a través de proyectos. De una manera lúdica se le permitió a los niños exponer sus ideas, desarrollar iniciativas y proponer cambios para el mejoramiento de los procesos académicos, administrativos y de gestión, obteniéndose una abundante y valiosa información para adelantar proyectos de investigación.

✱ **Alfonso Ocazones Jiménez**  
Decano Facultad de Educación U.C.C.