

Elixir

aprender a aprender

Propósito

El objetivo de este taller es despertar en los jóvenes el deseo de aprender. Partimos desde el relevamiento de actividades cotidianas para posteriormente relacionarlas de forma lúdica con los campos del diseño, la literatura y la ciencia. Demostraremos que la adquisición de conocimiento nos permite asir herramientas para expandir nuestra percepción y goce, en lugar de aburrirnos. El diseño es la disciplina que ayuda al hombre a interactuar y comunicarse significativamente con su entorno; el bolígrafo, la remera, el automóvil, el picaporte de la puerta de tu trabajo, la puerta de tu trabajo, el cartel de la calle de tu casa, la calle de tu casa, la marquesina del negocio que ves desde la ventana de tu casa, la ventana de tu casa, tu casa; todo está diseñado, pero un diseño que no es capaz de mejorar tu relación con el mundo, no merece existir. La ciencia es una herramienta vital para entender los fenómenos de la naturaleza, transformarla y proporcionar mecanismos para mejorar nuestra calidad de vida. La literatura nos ayuda a derribar límites, crear y poner nombre a nuestros sentimientos.

¿Por qué?

Tengo la pulsión de trabajar en algo que me haga feliz. Todos los días de mi vida leo, diseño y estudio matemáticas; me llevó 30 años descubrir el placer que produce aprender; mi deseo es transmitir esto a los jóvenes.

El saber nos ayuda a mejorar nuestro relacionamiento, aumenta los niveles de tolerancia, competencia y solidaridad.

Actualmente existe una escisión entre el conocimiento y la vida cotidiana; la educación necesita vincular nuestra realidad y el conocimiento con mayor pericia. Estudiar se asocia vulgarmente con la prosperidad mundana y no con el placer; el estudio es recibido como un mandato, no como un descubrimiento. No hay una comunicación adecuada, ni se propician espacios genuinos de emancipación. Esta iniciativa pretende completar parte de esta falta.

Es vital conocernos a nosotros mismos y descubrir nuestras capacidades; tenemos el derecho de expresarnos y comprender nuestro entorno. El conocimiento es amor; Paracelso dijo: “Más conoce quien más ama, más ama quien más conoce”. Tememos de lo desconocido, de manera que comprender los fenómenos físicos, químicos, psíquicos, artísticos, etc; nos hará transformar el hastío en ánimo y el odio en amor.

¿Cómo?

El taller que se acopla a la clásica currícula académica de los centros de estudio con el objetivo de motivar, ampliar y trabajar junto a las materias tradicionales. Su propósito es mejorar el enfoque actual y aumentar la motivación de los estudiantes. También tiene la libertad de errar por diferentes barrios para insertarse en distintos estratos y realidades -capital e interior- , así crear otros grupos de formación alternativa.

Metodología

El proyecto incluye diferentes etapas, las cuales se desarrollan con un orden creciente de dificultad utilizando los tres campos mencionados anteriormente (diseño, ciencia y literatura).

Primero los participantes relevan sus actividades cotidianas y luego los coordinadores establecen guías de trabajo. Los docentes trabajan en dupla, ambos deben tener distintos perfiles; uno de ellos deberá tener actitud motivadora, amplio manejo del lenguaje y formación filosófica - coaching -; el otro, carácter empírico y amplia formación científica. El primero de los talleres será realizado por el creador de esta idea -Ricardo Castillo- junto a otros docentes pertenecientes a la plantilla del centro de estudio en cuestión. Los mismos serán seleccionados de acuerdo a los temas a tratar en ese momento.

Es preciso aclarar que estos talleres no hacen una selección exclusiva de alumnos aptos, sino que participan paulatinamente a todos los jóvenes, sea cual sea su talento.

No habrá calificaciones, evaluaciones ni competencia entre los participantes; la competencia será propia de cada alumno. Él deberá superarse a sí mismo y mostrar una sensible evolución.

Ejemplo:

Un integrante del grupo confiesa su pulsión hacia los videojuegos; nos cuenta su gusto por juegos de naves espaciales; a partir de aquí, el coach enseña a los alumnos que para avanzar niveles dentro del juego, será vital conocer matemáticas y física. Esto nos abrirá un sinfín de posibilidades; entenderemos que los objetos caen según una fuerza gravitatoria y que en la luna no existe la misma gravedad que en la tierra, mucho menos que en Júpiter; descubriremos que si la nave colisiona con meteoros, no será lo mismo que choque con una piedra en reposo, que con otra en movimiento. Analizaremos el contexto histórico del juego y por qué el diseño de las naves tiene esas características. Hablaremos de la melodía y será ubicada en su contexto histórico.

En conclusión, los distintos saberes permiten que el joven desarrolle mejor su actividad. Posteriormente, él mismo encontrará una relación entre esa actividad y otras que le puedan resultar gratificantes.

Dentro del taller no estará permitido el uso de teléfonos celulares, los mismos deberán ser recogidos en una caja al comienzo del taller, siendo los docentes los primeros en dar el ejemplo. No hay excepciones, quien no lo acepte, tiene la libertad de no concurrir.

Tras la instancia de reflexión colectiva, se pasa a la praxis; llegó el rol del docente académico para que trabajemos sobre ejemplos prácticos y comprobados.

Dinámica

El trabajo es colaborativo, los docentes marcan el ritmo del taller y unirán las tareas de manera horizontal. Si bien el taller se enmarca dentro del diseño, la literatura y la ciencia, habrá flexibilidad para abordar otros campos necesarios para conectarnos con otros saberes; por otra parte, no nos adentramos en la ciencia profunda, sino que nuestra intención es provocar en el alumno el deseo de investigar y aprender.

Ejemplo:

Supongamos que dentro del grupo hay dos jóvenes con distintas capacidades, uno de ellos tiene habilidad natural para las matemáticas; resuelve ejercicios complejos con solvencia; el otro, presenta dificultades con los números, aunque en el campo del dibujo demuestra talento, tiene facilidad para los trazos, observación, armoniza los colores, etc; es tarea de los docentes propiciar sinergia y colaboración entre ambos. El primero utiliza su tiempo ocioso para ayudar al segundo en matemáticas, y el segundo, hace lo propio con el primero en dibujo. Esto hará que se canalicen las fuerzas productivamente y que las destrezas y ambos mejoren.

Parte de la dinámica pretende hacer intercambios con participantes de distintas zonas; por ejemplo: tres jóvenes de un taller de Mercedes, visitan y trabajan con un grupo de Punta Carretas y tres jóvenes de este último, visitan y trabajan en un grupo en Paso Molino. El intercambio, no sólo los enriquece, sino que les permite volcar esa riqueza luego a sus viejos compañeros.

¿Cuándo?

Será paralelo al año lectivo, con la frecuencia de un módulo semanal. Al mismo se sumará una tarea domiciliaria.

¿A quién?

A jóvenes que porten las herramientas y el lenguaje suficientes como para comprender conocimientos de segundo nivel (secundaria), las edades oscilan entre 12 y 20 años. Se podrán hacer excepciones con previo análisis. Los grupos tendrán entre 5 y 15 participantes.

Recursos

Los recursos serán seleccionados de acuerdo a la evolución de los talleres:

- Sueldo para el docente forastero.
- Viáticos.
- Locación con servicios básicos cubiertos.
- Libretas con hojas sin rayar para cada alumno.
- Crayolas, lápices, bolígrafos, etc.
- Pinturas.
- Tijeras.
- Libros esenciales (seleccionados por los docentes).
- Ordenador personal (Pueden ser los ordenadores del plan ceibal).
- Acceso a Internet.
- Eventuales accesos libres a cines, teatros, eventos deportivos.

Los participantes no pueden tener necesidades fisiológicas o psicológicas básicas sin cubrir, por lo tanto, es menester de los docentes detectarlas, derivarlas y darles seguimiento para subsanarlas.

Plazos

Si bien el emprendimiento debe tener principio y fin, el objetivo es lograr que los participantes prosperen esta metodología en su diario vivir; deberán ser capaces de proveerse ellos mismos el conocimiento, escogiendo y reflexionando sabiamente la información. Estamos en un mundo donde sobra información, pero falta filosofía; nuestro ordenador tiene un gran disco duro, pero pequeño procesador. Aclarado esto, el plazo recomendado para la culminación del taller es de un año.

Beneficios

La relación costo beneficio es favorable, los recursos requeridos son razonables y accesibles para la riqueza recogida; es un acto alquímico, transformaremos la incompreensión en conocimiento, el ocio en colaboración y el aburrimiento en ánimo. Dirigir nuestras pulsiones correctamente nos ayuda a disminuir la violencia, la intolerancia y dota de sentido a nuestro diario vivir; para al fin comprendernos mejor y comprender mejor a nuestro entorno.

Evaluación

El primer ítem a evaluar es la alegría despertada en los participantes al cursar el taller. Deberán verse incrementadas sus ganas de asistir y escuchar, sentirse comprendidos y queridos, encontrar un espacio de emancipación. Estas cosas se pueden detectar a poco tiempo de iniciados los talleres.

El segundo ítem es de largo aliento, tiene que ver con la evolución presentada por ellos en sus centros de estudio. Trabajaremos en conjunto con los centros educativos mediante un sistema informático que deberá completar fichas. Esto permitirá evaluar su proceso. En un futuro, los ex alumnos podrán formar parte de la coordinación de otros grupos aportando la experiencia recogida.