

LA TRANSPOLACIÒN VIVENCIAL

DANIEL TAPIA JIMÈNEZ

¿Què es y cómo puede utilizarse la transpolaciòn vivencial en la materia de historia?

Este concepto lo he ubicado varias ocasiones en el área de matemáticas, y lo entiendo como la prolongaciòn o alargamiento intelectual de una realidad determinada para imaginar su potencialidad, su alcance o posibilidad de continuar con una línea lógica de desarrollo. Dividiendo esta palabra **compuesta en sus partes trans-polaciòn**, encontrè que: **TRANS** significa a través de o más allá de; y **POLAR** se refiere a los extremos àrtico y antàrtico de la tierra, pero tambièn puede utilizarse para citar los extremos en cualquier situaciòn; es decir, podríamos considerarla como sinónimo de antagonismo. Revisando estas acepciones, me percatè de que esta palabra se ajustaba “como anillo al dedo” a la idea de desarrollo que había trazado, pues refiriéndonos a la historia y considerando mi objetivo principal, que era el de mover a los adolescentes de una actitud pasiva hacia una actitud activa. La diferencia es polar, y las técnicas de cómo lograrlo habrían de configurar el trans con que inicia la palabra. De ahí que por definiciòn, transpolar significaría: Moverlos llevándolos hasta otro polo. Ahora, integrando la palabra vivencialidad, retomada por Estanevlasky, dramaturgo soviético que nos habla acerca de la honestidad del actor y de lograr una textura real a sus personajes; es preciso rescatar de su memoria emotiva la esencia de sus vivencias e imprimirlas a sus personajes, como totalidad el concepto “transpolaciòn vivencial” es el paso de un alumno de la pasividad a la participaciòn a través de la vivencialidad de diversos momentos históricos; convirtiendo al alumno de un objeto pasivo y depositario en un sujeto propositivo y transformador. Es decir, de un objeto a un sujeto de historia con conciencia propia.



¿Cómo conocer las ventajas de utilizar la transpolación vivencial?

Para conocer las ventajas de la transpolación vivencial, debemos movernos fundamentalmente en dos ejes: El primero de ellos tiene que ver con la motivación ¿Qué buscamos del alumno? Partiendo del enfoque constructivista, debemos hacer énfasis en el papel activo del estudiante en el devenir de su comportamiento, pues estaremos promoviendo una motivación intrínseca mediante el manejo de expectativas y metas, atribuciones y habilidades de autoregulación y diseño instruccional; por tal razón, en este eje la medición puede ser subjetiva, pero tiene que ver con el ambiente del grupo; es decir, la primer ventaja será diferenciar a un grupo -predispuesto de aburrirse- con otro, -predispuesto de aprender si logramos esto con la transpolación vivencial, ya habremos dado un paso al frente.

El segundo eje o forma para detectar un cambio positivo, nos remitirá evidentemente a las situaciones de aprovechamiento y creo que un solo piloto o muestra puede no ser suficiente como elemento de comprobación. Considero que debíamos tomar un grupo que desde primero de secundaria fuera elegido para desarrollar este proyecto de vivencialidad, y no "soltarlo" hasta que concluya su Educación Secundaria, en tercer grado.

Los resultados del grupo piloto con el que trabajé, comparándose con otros grupos muestran una ventaja comparativa significativa de un punto, pues mientras el promedio de los grupos restantes fue de 7.5, el grupo piloto tuvo un promedio de 8.5. Esta diferencia es una ventaja, sin embargo; creo que es insuficiente la muestra para considerarla como un dato determinante, y considero una vez concluido el ensayo, dar continuidad a esta comparación, pero con un grupo piloto de 1º a 3º y con un cuerpo colegiado de asesoría para eliminar posibles subjetividades. Entonces se podrá cuantificar de manera precisa la diferencia positiva entre grupos que continúan con la forma clásica de la enseñanza de la historia en confrontación con el que durante tres años trabaja con la transpolación vivencial como única forma de trabajo.

¿Cómo inmersar al alumno en el proceso pedagógico de la vivencialidad?

Como ya se mencionó, lo más importante para inmersar a los estudiantes en los procesos de vivencialidad consiste en hacerlos sentir como protagonistas en cada momento de la historia, y esto habremos de lograrlo con el manejo de la primera persona del singular y del plural; además con técnicas grupales que impulsen al alumno a romper con la pasividad clásica y asuma la responsabilidad esencial de convertirse en actor, con todos los riesgos, pero con todas las ventajas que esto puede llevar consigo. Esto se asemeja con un baile en el que todas las parejas se encuentran bailando y "X" fulanito no cuenta con pareja, tenemos que invitarlo a que se sume, pues sólo viendo no aprenderá a bailar. En este aspecto podríamos retomar el concepto de emulación que aportó Ernesto Guevara de la Serna y que consiste en invitar a la participación a partir de una práctica coherente y motivadora, aunque aún así, es posible que existan adolescentes (sobre todo los introvertidos) a quienes les costará mucho trabajo aceptar las técnicas vivenciales como práctica pedagógica. Si notamos que en nuestro grupo tenemos casos de este tipo, cabe la formulación de la pregunta ¿Hasta dónde nos conviene presionarlos buscando su participación? o ¿Hasta dónde resultaría más conveniente cambiarlos de grupo para no provocar situaciones de estrés y/o frustración innecesarios?. Involucrar al alumno, o permitir que se involucre en las técnicas de transposición vivencial permitirá al educando familiarizarse correlacionándose activamente con los diversos momentos históricos, planteando el aprendizaje como un fenómeno activo y de intercambio rompiendo con la pasividad "receptiva" correspondiente a la educación tradicional.




¿Cómo utilizar las situaciones de transposición vivencial en el proceso de enseñanza aprendizaje en los temas de historia universal de primer grado de Educación Secundaria?

La transposición vivencial es un compendio de técnicas que permiten al alumno o al maestro viajar en la máquina del tiempo para así comprender fácilmente los distintos momentos, épocas, situaciones históricas. En términos verbales debemos manejar las acciones en un presente histórico; siempre ubicando al estudiante en primera persona del singular o del plural. Ejemplo: Los hombres de esta época nos alimentamos de lo que pescamos, cazamos o recolectamos, habitamos en cuevas y existimos en Europa

desde hace poco más de 2,000,000 de años. En México, encontramos nuestros antecedentes aproximadamente hace 30,000 o 40,000 años atrás. El texto anterior nos remite evidentemente a la época del pasado denominada con el nombre de "Prehistoria" y con mayor precisión del Paleolítico al Homo Sapiens Sapiens.

¿Porquè es importante utilizar la transpolaciòn vivencial en la enseñaanza de la historia?

Al principio, los jóvenes sólo escucharon el término y mostraron lo lejos que se hallaba de ellos tal referencia. Sin embargo, durante el proceso de aplicación de la transpolaciòn vivencial fueron demostrando que la estrategia, de entrada les provocaba una mejor disponibilidad al trabajo. A partir de esta motivaciòn los muchachos trabajaron mejor -aunque con algo dispersos-. En un tercer momento podría ubicar los resultados obtenidos como un logro, pues el avance en cuanto a calificaciones y preferencia de la asignatura son halagadores. Por todo esto, podría decir que mi resultado es favorable y que solamente falta precisar algunos criterios de evaluaciòn, pues aún seguimos utilizando los mismos que se aplicaron con estrategias anteriores, y creo que trabajando un poco más podríamos generar instrumentos de evaluaciòn acordes a la transpolaciòn vivencial.



Las técnicas vivenciales pueden ser muchas, sin embargo para delimitar el trabajo, solamente retomarè seis de ellas:

- 1.- Salòn ambiente
- 2.- Espacio ex profeso para ciegos
- 3.- Visita guiada a zona arqueológica en primera persona
- 4.- Proyecciòn de películas alusivas
- 5.- Dramatizaciòn por los propios alumnos
- 6.- Entrevista histórica

TÈCNICA VIVENCIAL 1. SALÒN AMBIENTE

El principio del salón ambiente, lo retomo del autor Celestin Freinet, basándome en el aula laboratorio. El principio en el que me baso es que si no podemos traer el mar a una pecera, entonces hay que decorar la pecera para que parezca el mar -segùn mi interpretación muy personal-... La esencia es la recreación, es decir; generar ambientes a partir de referentes que podamos adecuar de manera compartida. Los alumnos deben aportar elementos de ambientación, pues de esta manera los sentirán propios y los cuidarán, esta práctica se cubre en dos sesiones. En la primera sesión se forman equipos y con base en un tema (México hace 3,000 años) nos dividimos de la siguiente manera:

Equipo 1. Muestra gastronómica. ¿Còmo se alimentaban, cómo calentaban la comida, como la reunían, dònde la guardaban, etc.) Toda esta investigación permitirá al equipo generar de acuerdo a sus alcances económicos, la vivencialidad.

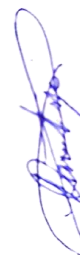
Equipo 2. Muestra de indumentaria. Cómo vestían y porquè vestían de determinada manera, cuáles eran los colores que predominaban y qué representaban?

Equipo 3. Muestra de trabajo. ¿Còmo trabajaban, qué herramientas usaban, etc

PRIMERA SESIÒN. El primer día se formarán los equipos y se realizará una investigación guiada apoyándonos en el libro de texto, en libros que cada uno haya conseguido. Platicaremos respecto a los momentos y a partir de este punto de partida, los alumnos y el profesor llevarán los materiales para la siguiente clase. Todo aquello que hayan podido conseguir para inmersarse dentro de la época a la que se están trasladando.

Se sugiere que se utilice por lo menos ropas, comida, ruidos, material fotográfico y algunos textos (taxonomía) para las personas ajenas a la vivencia -autoridades y alumnos de otros grupo que motivados por el movimiento se acerquen tratando de saber qué es lo que sucede-.

SEGUNDA SESIÒN. Se coloca en el salón todo cuanto se haya conseguido y durante la tercera sesión se pone en práctica de manera vivencial; para esto, ejemplo de ello sería organizar un desfile de modas o una exposición de comida con la ropa y los alimentos característicos de la época o tal vez rescatar los pregones clásicos de



determinadas momentos de la historia. Con respecto al trabajo puede generarse una entrevista en la que mientras la persona responde utilice alguna herramienta específica como la “coa”, que en México, a pesar del paso del tiempo en determinados lugares aún se usa.

TECNICA VIVENCIAL 2 ESPACIO EX PROFESO PARA CIEGOS

El docente, como trabajo extra clase tendrá que adecuar un lugar o un espacio dentro de la escuela con los recursos que cuente para generar un ambiente vivencial y crear una cueva prehistórica, el coliseo romano u otros. Considerando que los jóvenes irán cubiertos de los ojos con bufandas o paliacates de color oscuro y se trasladarán guiados, caminando y escuchando con atención un texto parecido a este: “Atención, mucha atención: cada uno de los pasos que van a dar con los ojos vendados equivaldrá a cien años, y estaremos caminando hacia el pasado; imaginen como va cambiando el mundo en la medida que ustedes van caminando, Sè como un venado, perceptivo, desconfiado, intenta saber en dónde estás, pero sin tocar; trata de sentir que hay en tus pies, en dónde estás, qué escuchas, qué sonidos son esos”. Cuando se termine la grabación, se les puede permitir que vean un instante lo que el maestro previamente preparò, sin darle mayor detalle; posteriormente regresan al aula y se realiza una lluvia de ideas. Con esta técnica se podrá trabajar el origen de la comunicación, el esquema de la comunicación, el desarrollo histórico de la familia, desde el paleolítico hasta nuestros tiempos, de la familia consanguínea hasta la monogámica. Esta práctica se lleva a cabo en una sola sesión, una vez que el profesor haya podido adecuar el espacio ex profeso, aunque la valoración y el desarrollo pueden ubicar una o dos sesiones extras.

Cómo utilizar la transpolación vivencial como una estrategia para lograr el proceso enseñanza-aprendizaje. En ese apartado se parte de la premisa de que si el alumno vive los diversos momentos de la historia, sus referentes serán situaciones vividas, y por tal razón; el principal obstáculo al que normalmente se enfrenta la enseñanza de la historia (carencia de referentes directos) lo podremos eliminar, logrando que el alumno referencie de manera directa y comprenda los hechos históricos y asimile los contenidos de acuerdo al programa institucional.

Cuando un ser humano, en este caso un estudiante de primero de secundaria se ubica a sí mismo como sujeto histórico dinamiza el concepto del aprendizaje y automáticamente deja de ser espectador haciéndose copartícipe de las situaciones



presentes que por su sólo existir en un espacio y tiempo determinado le corresponden; por lo tanto, esta estrategia relaciona al sujeto con el diario acontecer. Esta situación nos permite inferir que la transpolación vivencial genera dialécticamente a un ser histórico activo y capaz de entender procesos anteriores y ubicarse activamente con una conciencia propia al momento, que por angas o mangas le tocò vivir.

TÈCNICA VIVENCIAL 3. VISITA GUIADA A MUSEOS O ZONAS ARQUEOLÒGICAS EN PRIMERA PERSONA

Considerando que en Valle de Chalco se està llevando a cabo el proyecto arqueológico denominado Xico III y que los hallazgos han sido notables, la sola visita guiada a este sitio resulta significativa, sin embargo; para aumentar el interés invité al grupo de Danza de la Escuela Secundaria Emiliano Zapata “Nahui Ollin” para que danzara ritualmente donde hace 6000 años nuestros antepasados lo hicieron. Contamos también con la exposición del cronista Vallechalquense Genaro Amaro Altamirano, por lo que después de disfrutar de rituales y la charla del arqueólogo, hicimos una corta búsqueda de restos arqueológicos por la zona; encontrando casi todos fragmentos de vasijas cuya antigüedad oscila entre 2,000 y 6,000 años. Cabe señalar que el responsable del Museo Comunitario de Valle de Chalco, al despedirnos nos solicitó que se le entregara todo cuanto se había encontrado. Los jóvenes se pusieron tristes, pero fueron sacando de sus bolsas todos los restos. Cuando estaban haciendo entrega, el compañero Genaro les mencionò que podían conservar algunos si los entregaban a la escuela para una vitrina de exposición, siempre y cuando se hicieran responsables de su limpieza y mantenimiento. Así lo aceptaron los jóvenes y actualmente estas piezas se encuentran resguardadas en la Escuela Secundaria No. 0587 Emiliano Zapata.



TÈCNICA VIVENCIAL 4. PROYECCIONES ALUSIVAS

De acuerdo a la película elegida, se estructura el grupo en pequeños equipos -màximo tres integrantes- y se pide a cada uno de estos subrupos que asuma en primera persona de acuerdo a roles, protagonistas, antagonistas y finalmente los circunstanciales o incidentales. Se inicia formulando preguntas específicas para cada equipo -es decir, la película e proyecta una sola vez, pero cada parte observa la grabación bajo una òptica distinta y sobre todo en primera persona-.

Las preguntas serán del siguiente tipo:

- 1.- ¿Porquè hiciste "X" y en què situación?
- 2.- ¿De no haber actuado así, què hubieras podido hacer?
- 3.- ¿De haber actuado de otra manera, que podría haber sucedido?

Con estas preguntas se desencadena una actitud crítica por parte de los adolescentes y les da automáticamente una visión distinta de la historia. Como producto se presenta el hecho histórico alusivo ilustrado que viniera a sustituir al resumen y queda como una narración en primera persona. Con esto se obtiene un mayor enlace, dividiendo tres momentos:

- a) ¿Què me sucedió?
- b) ¿Cómo reaccionè?
- c) ¿Cuáles fueron los resultados?
- d) ¿Cuáles pudieron ser las variantes?.



TÈCNICA VIVENCIAL 5. ENTREVISTA A UN PERSONAJE HISTÒRICO

Paso 1.

Debe elegirse a un personaje que por su trascendencia pueda resultar importante para los jóvenes: Jesucristo, Aristóteles, Hércules, Espartaco, etc. Para el ejemplo con el que ilustro esta técnica, elegí a Galileo Galilei en el momento del juicio en el que la Santa Inquisición pretendía condenarlo a muerte.

Se crea un determinado ambiente (Juicio a Galileo Galilei y entonces, con una narración tipo comedia de radio se contextualiza a los estudiantes, que previamente deberán haber realizado una lectura -sobre èsto y considerando el momento de la historia elegido, se elaborarán preguntas-

Se recomienda que el personaje lo protagonice un Profesor que deberá indumentarse de manera adecuada, lo más cercano posible. A falta de actores, el contexto puede ser una escenografía y el favor de los muchachos para imaginarse el resto.

Esta técnica se presenta para que los estudiantes formulen inquietudes y preguntas respecto no sólo a los puntos intelectuales que han hecho históricos a estos personajes, sino también a preguntas de la cotidianeidad (que tan frecuentemente se bañaban, qué comían, etc.). Una pregunta que motivò a los jóvenes fue cuando una compañera preguntò si los griegos usaban calzones, a lo que la respuesta fue que no, pues solamente llevaban una túnica como única indumentaria. Cierto es que las preguntas de carácter intelectual son las principales, pero también las otras ayudan, pues da un carácter más humano a los actores de la historia.

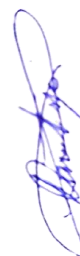
Quitarle a la historia el carácter de fechas y darle una situación más anecdótica, acerca a los jóvenes a esta disciplina y a partir de este acercamiento se puede generar el quitarle a la historia el carácter de fechas y darle una situación más anecdótica, acerca a los jóvenes a esta disciplina y a partir de este acercamiento se puede generar una auténtica motivación intelectual que de otra manera resultaría imposible. De ahí la importancia de lo intrascendente.



CONCLUSIONES

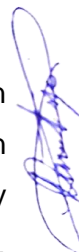
La transpolación vivencial tiene como esencia la primera persona, pues si el adolescente vive en sí mismo los hechos históricos y cuenta con los referentes adecuados podrá establecer los nexos necesarios para ser sujeto de historia. Es necesario conocer distintas formas en donde pueda innovar la educación existente en nuestro país, pero más aun en esta localidad donde se encuentra la escuela. El principal objetivo de implementar la transpolación vivencial como una estrategia para la enseñanza aprendizaje de la historia en Educación Secundaria, fue llegar a una propuesta didáctica para mejorar la asimilación de contenidos tomando en cuenta el contexto donde se ubica la institución facilitando el proceso de aprendizaje de la comunidad estudiantil. Mediante el empleo de las técnicas de vivencialidad fui obteniendo resultados respecto a la comprensión de contenidos de historia. Al principio resultó muy difícil porque los estudiantes no están acostumbrados a dejarse llevar por estas técnicas de vivencialidad y sobre todo en la asignatura de historia; varios muchachos pensaron que sólo estábamos jugando y se dispersaban con facilidad, pues por referentes de cómo estudiar la historia ellos esperaban cuestionarios y guías para la realización de exámenes. Esta forma de conceptualización del aprendizaje de la historia resultó una traba difícil de brincar. Mediante el proceso de investigación obtuve las pautas para ir respondiendo las preguntas, partiendo de conceptos, logros y dificultades encontradas para llevar a cabo la estrategia, lo que me permitió dar respuesta desde la teoría y la práctica. Los alumnos que no se integraban a las técnicas vivenciales dificultaron el desarrollo y permanecieron estancados durante algún tiempo. Mediante el desarrollo de la investigación y aun a pesar de los múltiples tropiezos pude demostrar que mediante la aplicación de la estrategia logré que los estudiantes se apropiaran de los temas de historia. A lo largo de la investigación pude percatarme que el lenguaje que manejé en toda la primera parte no les gustaba o no lo comprendían, por lo que tuve que adecuar mi forma de hablarle a los muchachos. No considero erróneo lo que hice; no bajé mi nivel, sólo retomé el lenguaje de ellos (sin vulgaridades) y con respeto resultó más fácil. Los resultados de la aplicación de la estrategia planteada dió los resultados esperados, sin embargo un número mínimo de alumnos -dos por grupo- declararon que no se adaptaron a las técnicas de vivencialidad, -pero como la mayoría, si recibieron bien el trabajo propuesto- aún con estos tropiezos el balance sigue siendo positivo.

Los resultados arrojados mediante la implementación de la estrategia muestra que se puede dar un cambio radical en la educación tratando de fortalecer el trabajo con el apoyo histórico de múltiples autores. El reto del Profesor crece día con día, y sólo documentándose y actualizándose constantemente podrá salir adelante.



Esta investigación es un avance – o al menos eso pretende- sin embargo, es preciso saber que estoy apenas tocando la punta del iceberg y que aun dando por terminada esta etapa de trabajo, tendré que continuar con esta investigación; espero nunca caer en la monotonía profesional, siendo uno de esos maestros que sólo esperan que llegue la quincena parra cobrar sin importar si los alumnos aprendan o no; los resultados estadísticos de los cuestionarios aplicados son satisfactorios y muestran avances significativos de acuerdo a los planes y programas.

Estoy convencido de que todos los profesores de cada una de las áreas de la educación secundaria pueden contribuir a que los alumnos comprendan los contenidos y logren un aprendizaje significativo para que se desarrolle un maestro ético y un alumno crítico y capaz; para ello es preciso que ambas partes actúen con profesionalismo y convicción.



Además en promedio respecto a las calificaciones los grupos con los que se trabajó tuvieron un incremento de 1 punto subiendo de 7.6 a 8.6, incrementándose también la preferencia de la materia de historia; pues antes de aplicar la estrategia tema de este estudio sólo es 5% tenía la historia con su materia favorita, en cambio después de aplicar la transpolación vivencial como técnica de enseñanza – aprendizaje para la historia del 5% pasaron hasta el 25%, resultado alentador que me impulsa a continuar con la aplicación de dicha estrategia. En fin, cuantitativa y cualitativamente es favorable el uso de esta estrategia de vivencialidad. Ahora quizás, cabría la reflexión ¿Cómo emplear estas técnicas en otras áreas?. En fin, creo que esto les corresponde a los que vienen...