

Cómo desarrollar e implementar un grupo de enriquecimiento auténtico¹

Joseph S. Renzulli
The National Research Center on the Gifted and Talented
University of Connecticut

Translated by:
Daniel Hernandez Torrano
Assistant Professor
Graduate School of Education
Nazarbayev University
Kazakhstan

PARTE 1. ANTECEDENTES Y VISIÓN GENERAL

¿Cómo pueden los educadores encontrar el tiempo necesario para realizar actividades de aprendizaje atractivas para que las escuelas sean lugares agradables para los estudiantes (y para los profesores) sin descuidar la necesidad de atender al currículo general y al rendimiento de los alumnos en las pruebas estandarizadas y en los informes internacionales, dentro de un plan de estudios sobrecargado como resultado de la creciente lista de normas, contenidos, y recomendaciones para promover la alfabetización cultural?

Investigaciones llevadas a cabo en distintas escuelas de Estados Unidos durante más de cuarenta años muestran que esta tarea, aparentemente imposible, se puede lograr. El uso de los "grupos de enriquecimiento" es una estrategia que permite organizar el tiempo que los estudiantes que se encuentran en la escuela para que al menos durante algún momento durante la semana estén expuestos a oportunidades de aprendizaje que hagan de las escuelas lugares más atractivos, agradables y motivantes. En estas escuelas, los educadores programan un tiempo y un lugar dentro del horario general semanal que permite a los estudiantes participar en actividades de *aprendizaje auténtico* aplicado a la solución de *problemas del mundo real*. Estas dos características - el aprendizaje auténtico y los problemas del mundo real - son cualidades fundamentales de los grupos de enriquecimiento. Por esta razón, y antes de ahondar en detalles sobre las agrupaciones de enriquecimiento, se describen a continuación ambos términos con mayor detalle.

1.1. Definición de aprendizaje auténtico y problemas del mundo real

Los grupos de enriquecimiento están diseñados para fomentar el aprendizaje auténtico. El aprendizaje auténtico consiste en aplicar los conocimientos pertinentes, las

¹ Traducción y adaptación del documento original *How to Develop an Authentic Enrichment Cluster*, por Daniel Hernandez Torrano, Assistant Professor, Nazarbayev University Graduate School of Education (Astana, Kazakhstan).

habilidades de pensamiento, y las habilidades interpersonales a la solución de problemas reales. Estos problemas de la vida real comparten cuatro criterios.

Primero, un problema del mundo real requiere un marco personal de referencia para el individuo o grupo que lo está resolviendo. En otras palabras, el problema debe ser significativo, tener alguna conexión emocional o interna con el sujeto más allá de las habilidades cognitivas que requiere. Esto implica que un problema puede ser “real” para un individuo pero no para otros. Por ejemplo, el calentamiento global o el aumento del crimen en una comunidad puede ser significativo para unos pero no para otros. En este sentido, el problema “real” no debe ser impuesto por el profesor, sino seleccionado por los alumnos que desean resolver una situación significativa para ellos. Esta auto selección del problema aporta la motivación y el compromiso con la tarea necesarios para desarrollar un producto o servicio que se extienda en el tiempo.

Segundo, los problemas del mundo real no tienen una única solución para los individuos que tratan de resolverlos. Los problemas que tienen una solución predeterminada o requieren estrategias prescritas para su solución pueden considerarse ejercicios de entrenamiento para la solución de problemas, pero no problemas reales. Los científicos resuelven problemas para aportar algún tipo de cambio en la sociedad o una audiencia en particular contribuyendo con algo nuevo en el ámbito de las ciencias u otras áreas. En este sentido, es importante aclarar que cuando hablamos de algo nuevo no nos referimos a algo nuevo en términos globales. No es necesario que los alumnos hagan contribuciones nuevas para toda la humanidad. Por ejemplo, replicar un estudio que ha sido realizado en multitud de ocasiones (e.g., número de horas que los alumnos pasan delante del televisor) puede ser relativamente nuevo en cuanto a que está basado en nuevos datos que han sido obtenidos recogiendo información en la escuela donde los alumnos estudian.

Tercero, un problema real debe ser solucionado utilizando métodos auténticos, es decir, la metodología, el conocimiento, y los materiales típicamente utilizados por los investigadores y científicos de la disciplina. Este tipo de problemas requiere que los alumnos asuman el rol de un profesional para desarrollar las habilidades de investigadores reales y para aplicar conocimiento de vanguardia y contenidos de un área de estudio. Estos roles y habilidades pueden aplicarse a un nivel menos avanzado que químicos, físicos, biólogos profesionales, pero son totalmente diferentes a las habilidades que se aplican para resolver problemas escolares bien definidos. Utilizar metodología auténtica es crucial porque ayuda a los estudiantes a transferir sus habilidades a la solución problemas en el mundo real. Además, la solución de problemas reales implica la consulta de materiales de referencia con contenido avanzado (e.g. revistas científicas, expertos, informes, etc.). Este tipo de consulta es necesario en toda actividad que pretenda aportar algo nuevo a una rama del conocimiento en particular.

Cuarto, un problema del mundo real es aquel cuya solución va destinada a una audiencia real. Los científicos producen tratamientos y crean nuevos productos para clientes específicos o poblaciones particulares. Los alumnos que resuelven problemas en el mundo real también tienen que buscar una audiencia auténtica a la que presentarán sus resultados, conclusiones, soluciones, etc. Las audiencias sirven para proporcionar un propósito, una dirección, o una motivación para trabajar. Las audiencias reales consisten en

gente que voluntariamente atiende a la información, eventos, servicios y objetivos que los alumnos aportan en la solución del problema. Este tipo de audiencias puede ir desde un grupo de compañeros de cursos inferiores, hasta un comité de expertos interesados en la solución del problema específico.

Para comprender la esencia del aprendizaje auténtico es necesario comparar el aprendizaje se lleva a cabo en un aula tradicional con la forma en la que alguien podría aprender los contenidos y las habilidades necesarias para resolver un problema en situaciones del mundo real. Las aulas se caracterizan por un patrón de organización fijo dirigido a adquirir y asimilar información y habilidades predeterminadas e impuestas desde fuera del aula, con horarios, asignaturas y temas establecidos antes de que comience el curso escolar.

Este tipo de organización contrasta enormemente con la cadena natural de acontecimientos que tiene lugar en situaciones del mundo real, incluyendo los laboratorios de investigación, las oficinas de negocios, o los estudios de cine. En estas situaciones, el objetivo es producir un producto o servicio. Todos los recursos, información, horarios y eventos están dirigidos a este objetivo, y la evaluación, en lugar de servir para clasificar a los alumnos en grupos de rendimiento, es una función de la calidad del producto o servicio tal y como se ve a través de los ojos de un cliente o consumidor. La búsqueda de información nueva, la realización de experimentos, el análisis de los resultados, o la preparación de un informe, se centran principalmente en el presente en lugar de en un futuro lejano.

1.2. La planta de ensamblaje de la mente

El aprendizaje auténtico consiste en actividades de investigación y el desarrollo de productos creativos en el que los estudiantes asumen los roles de investigadores, escritores, artistas u otros tipos de profesionales en el ejercicio de su profesión. Aunque en este tipo de actividades los estudiantes participan a un nivel inferior que los profesionales adultos, el objetivo primordial es crear situaciones en las que los jóvenes piensen, sientan, y hagan lo que hacen los profesionales del mundo real en la elaboración de productos y servicios. Estas experiencias deben ser vistas como vehículos a través de los cuales los estudiantes pueden aplicar sus intereses, conocimientos, habilidades de pensamiento, ideas creativas, y el compromiso de trabajo para resolver problemas seleccionados por ellos mismos en las áreas de estudio o trabajo que les interesen.

Además de este objetivo general, el aprendizaje auténtico tiene cuatro objetivos:

- Adquirir nivel de comprensión avanzado de los conocimientos y la metodología utilizada dentro de disciplinas particulares, áreas de expresión artística, etc.
- Desarrollar productos auténticos o servicios que se dirigen principalmente a lograr un efecto deseado en una o más audiencias específicas.
- Desarrollar habilidades de aprendizaje para la planificación, la búsqueda y solución de problemas, habilidades organizativas, utilización de recursos, gestión del tiempo, colaboración, toma de decisiones, y auto-evaluación.

- Desarrollar el compromiso de trabajo, la confianza en sí mismo, los sentimientos de logro creativo, y la habilidad para interactuar eficazmente con otros estudiantes y adultos que comparten objetivos e intereses comunes.

De la misma manera que todas las partes separadas pero relacionadas entre sí de un automóvil se unen en una planta de ensamblaje, el aprendizaje auténtico debe ser visto como el proceso a través del cual todo, desde las competencias básicas a los contenidos y procesos avanzados, "se reúnen" en la forma de productos desarrollados por estudiantes. Así, esta forma de enriquecimiento puede considerarse la planta de ensamblaje de la mente. El papel del estudiante se transforma así en uno en el que aprende actuando como un investigador; el papel del profesor cambia de un instructor y difusor de conocimiento a una combinación de entrenador, procurador de recursos, mentor y, a veces, un compañero o colega. Aunque los productos juegan un papel importante en la creación de auténticas situaciones de aprendizaje, una de las principales preocupaciones es el desarrollo y la aplicación de una amplia gama de habilidades cognitivas, afectivas, y motivacionales durante el proceso de aprendizaje.

1.3. Los grupos de enriquecimiento

Como se indicó anteriormente, la experiencia de algunas escuelas ha demostrado que podemos garantizar experiencias de aprendizaje auténtico para los estudiantes si el horario semanal global dedica cierto tiempo al tipo de aprendizaje que acabamos de discutir. Los grupos de enriquecimiento son grupos de estudiantes que comparten intereses comunes y la voluntad de trabajar de forma cooperativa dentro de un ambiente de aprendizaje relativamente poco estructurado y que se reúnen para desarrollar un producto o servicio. El criterio para formar este tipo de grupos no es la edad o la pertenencia a un determinado curso o nivel educativo, sino el interés por desarrollar un producto creativo en el mismo dominio de conocimiento. La información recopilada en el aula respecto a los intereses de los alumnos puede ayudar a tomar una decisión respecto al área en el que podría funcionar cada alumno. En la Tabla 1 se presentan algunos ejemplos de áreas y grupos de enriquecimiento que pueden organizarse dependiendo de los intereses de los alumnos.

Las directrices para las agrupaciones de enriquecimiento son fáciles de seguir. En primer lugar, toda la actividad de grupo se dirige hacia la producción de un producto o servicio. Los grupos de enriquecimiento no son mini-cursos. No hay unidades o planes de lecciones. Sin embargo, una serie de actividades iniciales puede ayudar a los estudiantes a encontrar y enfocar el problema que la mayoría de los miembros del grupo quiere resolver.

Tabla 1.

Ejemplos de áreas y grupos de enriquecimiento específicos

Áreas generales	Ejemplos específicos de grupos de enriquecimiento
Lenguaje, Literatura y Humanidades	<i>El Gremio de Jóvenes Autores</i> <i>El Taller de los Poetas</i> <i>La Sociedad de Literatura Afro-Americana</i> <i>El Grupo de Periodismo de Investigación</i> <i>La Revisión Trimestral de Literatura Infantil y Juvenil</i>
Ciencias Naturales	<i>La Sociedad “Salvemos a los Delfines”</i> <i>El Instituto de Investigación de Ciencias Físicas</i> <i>La Agencia de Protección del Medio Ambiente de Onte</i> <i>El Equipo de Experimentación Robótica</i>
Artes	<i>El Instituto de Investigación de Música Electrónica</i> <i>Los Talleres de Arte Visual</i> <i>La Compañía de Teatro Meriden</i> <i>El Instituto de Baile Folclórico Regional</i> <i>La Compañía de Producción Audiovisual</i> <i>El Conjunto Musical Juvenil</i> <i>El Gremio de los Fotógrafos</i>
Ciencias Sociales	<i>La Asociación Cultural Hispana</i> <i>La Sociedad Histórica de Jóvenes Investigadores</i> <i>El Equipo de Investigación en Ciencias Sociales</i> <i>La Sociedad Geográfica de Ánferil</i> <i>El Gremio de Cartógrafos Creativos</i>
Informática	<i>El Equipo de Diseño Gráfico Computacional</i> <i>La Compañía de Producción de Videojuegos</i> <i>La Asociación para la Alfabetización Informática</i> <i>La Sociedad Creativa Software</i> <i>La Compañía de Publicidad Desktop</i>
Educación Física	<i>El Equipo de Investigación Juegos Experimentales</i> <i>El Grupo de Estudio de Fisiología del Deporte</i> <i>El Grupo para el Desarrollo de Hábitos Saludables</i> <i>El Instituto de Estudios de la Recreación Multicultural</i>
Economía doméstica	<i>La Compañía de Diseño Creativo de Mobiliario</i> <i>El Equipo de Investigación de Arquitectura</i> <i>El Grupo de Experimentación Dietética</i> <i>El Instituto de Investigación de Moda Futura</i> <i>El Grupo de Asistencia y Cuidado de la Infancia</i>

¿Cómo funcionan? Ejemplo práctico del funcionamiento de un grupo de enriquecimiento

El funcionamiento de un grupo de enriquecimiento puede ser ilustrado mediante un ejemplo en el que un grupo de estudiantes comenzaron a trabajar en un grupo de enriquecimiento llamado “Compañía de Producción Audiovisual”. Los estudiantes eligieron este grupo debido a su interés por los medios audiovisuales y su impacto en el público general. El profesor que coordinaba este grupo estaba familiarizado con el funcionamiento de los equipos de vídeo y conocía a las personas de la comunidad que se ofrecen de forma voluntaria para ayudar en esta área.

El desarrollo del producto requiso que los estudiantes se ocuparan de la edición de las secuencias de comandos, el argumento de la obra, la escenografía, el vestuario, la cinematografía, los efectos especiales.... Una característica única de este tipo de agrupaciones es que no todos los miembros del grupo hacen lo mismo. Hay una división del trabajo de la misma forma que se produce en los equipos de trabajo en el mundo real, donde todo el mundo contribuye en su área de especialización. El grupo está conectado por un propósito común, pero cada persona es especial debido a la contribución única que él o ella hace a la empresa en general.

Las reuniones iniciales de la productora se centraron en responder las siguientes preguntas. ¿Qué hacen las personas que tienen un interés común en la producción de vídeo? ¿Qué productos crean y/o qué servicios ofrecen? ¿Cómo y a quién comunican los resultados de su trabajo? ¿Qué recursos y materiales son necesarios para producir productos y servicios de alta calidad? ¿Qué medidas deben tomarse para tener un impacto en el público destinatario?

En lugar de proporcionar a los estudiantes las respuestas a estas preguntas, el maestro organizó y dirigió el proceso de exploración. Para proporcionar experiencias exploratorias generales, el profesor invitó oradores al grupo, mostró productos típicos de la esfera de la producción de videos, así como vídeos de cineastas donde se describían los productos y servicios que caracterizan este campo de estudio (actividades tipo I). El profesor organizó también una actividad de “caza del tesoro” en la biblioteca de la ciudad para ayudar a los estudiantes a ampliar su perspectiva sobre los productos y procesos que intervienen en los diferentes géneros de la producción de vídeo.

Los estudiantes descubrieron libros "How-To" (actividades tipo II), que proporcionan una valiosa fuente de información metodológica. La técnicas de lluvia de ideas ayudó a los estudiantes a identificar lo que sabían y lo que ellos estaban ansiosos por descubrir. Los intereses mutuos son un buen punto de partida para la aceleración de la motivación y la promoción de la armonía, el respeto y la cooperación entre los miembros del grupo. Los intereses individuales les llevaron a entrevistar a los profesionales locales en la estación de televisión local.

Una vez que los estudiantes entendieron lo que los profesionales en la producción de vídeo hacen, se decidieron por un proyecto común. Encontrar y enfocar el problema es un paso crucial en los grupos de enriquecimiento educativo, porque la naturaleza del proyecto o servicio conduce el resto de la investigación. Los estudiantes parten de sus

propios intereses para desarrollar un documental o una obra de ficción, o pueden optar por vender un producto o servicio audiovisual al Consejo de Estudiantes, a la Asociación Atlética, o la Asociación de Padres y Madres. En este grupo, los alumnos decidieron grabar un programa de televisión en el que mostraban las distintas actividades que se estaban desarrollando en las escuelas del distrito escolar (e.g., Jardín de Infancia, Foro de Inventores, etc.), se entrevistaba a otros alumnos y profesores, se informaba de las novedades escolares de la zona, etc. El programa se emitió semanalmente en la estación local de televisión.

¿Cuál es el rol del profesor en los grupos de enriquecimiento?

Estas actividades deben ser dirigidas e impulsadas por los propios estudiantes, jugando el maestro un papel consultivo y facilitador. Como facilitador del grupo, el profesor ayudó a los estudiantes a seleccionar proyectos desafiantes, desarrollar y confeccionar los horarios de rodaje, y hacer los arreglos para el transporte y la cooperación con otros profesores. El profesor también ayudó a identificar las tareas que debían realizarse para confeccionar el producto, obtener los recursos necesarios, y desarrollar un plan de acción. El profesor trabajó con el grupo en el desarrollo de las habilidades interpersonales, la realización de reuniones efectivas, y el desarrollo de habilidades para gestionar el tiempo de manera eficaz gestión.

Siempre que sea posible, el profesor debe motivar a los estudiantes a imitar las funciones y responsabilidades modeladas por profesionales reales que trabajan en el campo de la producción de vídeo y materiales audiovisuales. Esta división del trabajo permite que todos los estudiantes sean responsables de alguno de los aspectos o partes del producto y de encontrar un lugar donde que satisfaga sus capacidades, necesidades e intereses. La especialidad de cada persona es valiosa para la elaboración del producto.

En todo momento, el papel del profesor es entrenar, apoyar y aumentar la complejidad y la asistencia de la actuación a un nivel superior. Al igual que cualquier puesto de entrenador y facilitador, los profesores desarrollarán rápidamente la experiencia para predecir los problemas y necesidades del grupo antes de que surjan. Esto requiere una gran dosis de paciencia y moderación. Los facilitadores deben permitir a los estudiantes experimentar la frustración y la lucha para convertir los reveses en éxitos. Los estudiantes deben ser responsables del problema en última instancia si queremos que experimenten la satisfacción de su éxito.

La evaluación es una parte integral en el desarrollo del producto y no debe ser impuesta desde el exterior. Los estudiantes deben seleccionar los criterios que se consideran de importancia y juzgar su trabajo en base a ellos. El desarrollo de productos siempre debe ser visto como "un trabajo en progreso", y la retroalimentación se debe utilizar para mejorar la calidad del producto. La evaluación final es siempre una función de realimentación espectador. Cuando un producto esté completo, se debe tomar un tiempo para celebrar el éxito antes de pasar al siguiente proyecto.

PARTE 2. MANOS A LA OBRA NO SIGNIFICA CEREBROS A DESCANSAR

Un problema que se repite con frecuencia en el trabajo con grupos de enriquecimiento es el fracaso por parte de algunos facilitadores para mantener un nivel adecuado de complejidad y exigencia en el trabajo del grupo de enriquecimiento. Normalmente, este tipo de actividades resultan entretenidas y divertidas para los estudiantes. Este disfrute es, sin duda, una de las características más deseables de un buen grupo de enriquecimiento. Sin embargo, algunos críticos han señalado que ciertos grupos no son más que "grupos de diversión y juego", y otros han dicho que los grupos son "débiles en contenido" y que no representan a la "escuela real". Podemos evitar estas críticas apostando por desarrollar habilidades y contenidos auténticos y rigurosos en el campo de estudio en torno al cual se organiza el grupo.

Por ejemplo, en un grupo de enriquecimiento que giró en torno a la construcción de casas y comederos para las aves de la zona, el profesor/facilitador comenzó ayudando a los estudiantes proporcionándoles algunos libros sobre ornitología, marketing y publicidad, así como libros en los que se explicaba cómo construir casas para pájaros y comederos. Además, los alumnos estudiaron documentos científicos y mapas para aprender sobre las aves autóctonas de su región y sus hábitos migratorios; analizaron tratados de anatomía animal de las aves con el fin de determinar los tamaños de las casas de las aves y las aberturas, y estudiaron diferentes tipos de dietas preferidas, colores, hábitos de apareamiento, etc. Se presentaron tablas y fotografías con dibujos atractivos para ayudar a comercializar sus productos y se preparó material impreso para cada casa y comedero que se pretendía vender. Los estudiantes se convirtieron en especialistas en los distintos subtemas, tareas necesarias para desarrollar productos de alta calidad, y procedimientos para investigar, construir y comercializar sus productos.

El profesor/facilitador juega un papel fundamental en el mantenimiento del nivel de complejidad y exigencia del grupo de enriquecimiento. Aunque no es necesario que el profesor/facilitador esté completamente familiarizado con el área de contenido de antemano, es necesario (1) que tenga un interés en el tema y una "sensación de la escalada de contenido", (2) saber cómo encontrar los recursos que harán avanzar el estudio, (3) organizar las actividades de los grupos de manera que la escalada del conocimiento sea parte integrante de las actividades, y (4) documentar el alcance y el nivel de contenido avanzado que se aplicó en el grupo de enriquecimiento. Si se hubiera dejado a los estudiantes sin ningún tipo de asesoramiento por parte del profesor/facilitador, podrían haber suprimido la investigación subyacente en ornitología y la comercialización en favor de serrar, martillar, y pintar la casa. Si tal fuera el caso, el grupo no hubiera tenido la oportunidad de adquirir un mayor nivel de aprendizaje. De hecho, el trabajo realizado podría haber sido descrito por un observador casual como uno de esos grupos de juego y diversión a los que hacíamos referencia al principio de este apartado.

En el siguiente apartado se ofrecen sugerencias para plantear preguntas y obtener recursos que ayuden a los profesores/facilitadores en el proceso de asegurar que el contenido se mantiene en cotas de complejidad y exigencia satisfactoria en los grupos de enriquecimiento. Este proceso es, obviamente, más exigente que simplemente guiar los aspectos prácticos del grupo de enriquecimiento, pero también es una oportunidad para

ofrecer sugerencias creativas acerca de la dirección que el trabajo de un grupo de enriquecimiento puede tener, y de garantizar que el aprendizaje de gran alcance sea el sello que caracteriza el trabajo de cualquier grupo de enriquecimiento.

PARTE 3. DIRECTRICES PARA DESARROLLAR E IMPLEMENTAR UN GRUPO DE ENRIQUECIMIENTO

Las siguientes pautas están diseñadas para ayudar a los profesores y organizadores de este tipo de aprendizaje a planificar un grupo de enriquecimiento auténtico y una descripción del grupo que será a la vez atractiva y precisa en lo que a las expectativas de los estudiantes se refiere. Cada uno de los elementos que se presentan a continuación está relacionado con la Guía de Planificación de Grupos de Enriquecimiento (Figura 1). Además, se proporcionan ejemplos para ayudarle a planear su propio grupo. A medida que comience a revisar y completar la Guía de Planificación de Grupos de Enriquecimiento, es importante no tratar de especificar lo que los estudiantes van a hacer y aprender en el desarrollo del grupo de enriquecimiento hasta que haya completado el punto cuatro de la guía, y antes de escribir el título y la descripción del grupo en el punto seis.

GUÍA DE PLANIFICACIÓN DE GRUPOS DE ENRIQUECIMIENTO	
1. Ideas para comenzar. Primeros pasos:	
2. Ámbito general de conocimiento:	3. Áreas específicas de conocimiento:
4. Preguntas clave:	
5. Recursos:	
6. Título y descripción:	

Figura 1. *Guía de Planificación de Grupos de Enriquecimiento*

3.1. Ideas para comenzar: Primeros pasos

Piense en algunas de las cosas en las que ha tenido un interés personal. Utilice estas ideas para escribir unas pocas palabras sobre el grupo de enriquecimiento que le gustaría ofrecer. Llamaremos a estas Ideas para comenzar: Primeros pasos. En la Tabla 2 se muestran algunos temas que otros han escrito para describir sus primeros pasos. No se preocupe si no está seguro sobre un tema en esta etapa temprana del proceso. Escriba varias posibilidades sólo para echar a rodar la pelota.

Tabla 2.

Ideas para Primeros Pasos en la Guía de Planificación de Grupos de Enriquecimiento

Poesía	Acertijos matemáticos	Cocina
Medio ambiente	Inveniones	Arquitectura
Caballos	Realización de películas	Planificación de una ciudad
Rocas	Conservación	Observación de aves
Paisajismo	Diseño aeronáutico	Historia del cine
Ciencia ficción	Segunda Guerra Mundial	Cerámica
Caricaturas	Fotografía	Antigua Roma
Castillos medievales	Deportes	Etc.

3.2. Ámbito general de conocimiento

Utilice la siguiente lista (Tabla 3) para indicar el ámbito general de conocimiento en la que se ubica su Idea para comenzar: Primeros pasos.

Tabla 3.

Ideas para Área/s General/es de Conocimiento

Lenguaje, Literatura, Humanidades	Informática
Artes	Educación Física
Ciencias Naturales	Tecnología Industrial
Ciencias Sociales	Economía
Matemáticas	Otro (Especificar):

3.3. Área/s específica/s de conocimiento

Indique el área específica en la que se centrará el grupo de enriquecimiento. Por ejemplo, si el ámbito general de conocimiento sobre el que versará el grupo de enriquecimiento son las artes, el área específica podría ser teatro de títeres, diseño de moda, composición musical, danza moderna, cerámica, o colores del agua. En el ámbito general de las ciencias sociales, áreas específicas pueden ser encuestas de opinión pública, geografía, historia local, genealogía, demografía o comportamiento animal. En el ámbito general de Lenguaje, Literatura, y Humanidades, las áreas específicas podrían ser cuentos cortos, poesía, periodismo, redacción de juegos, biografías, crítica literaria y ensayos sobre

temas contemporáneos. Un grupo de enriquecimiento en cualquiera de los ámbitos generales puede incluir oportunidades para los estudiantes en varias áreas específicas.

3.4. Preguntas clave

La condición sine qua non de un grupo de enriquecimiento es que los estudiantes actúan como profesionales en activo en el desarrollo de un producto o servicio. Podemos lograr este requisito respondiendo a las siguientes preguntas:

- ¿Qué hacen las personas que están interesadas en esta área?
- ¿Qué productos crean y/o qué servicios ofrecen?
- ¿Cómo y a quién comunican los resultados de su trabajo?
- ¿Qué recursos y materiales son necesarios para producir productos de alta calidad y servicios en esta área?
- ¿Qué medidas deben tomarse para tener un impacto en el público destinatario?

Las respuestas a algunas de las preguntas anteriores son evidentes. Los dramaturgos escriben obras, los cineastas hacen películas... Sin embargo, otras áreas no son tan obvias. Hay, por ejemplo, muchos tipos de fotografías (retrato, paisaje, moda, noticias, por mencionar algunos), y hay docenas de aspectos sobre la Segunda Guerra Mundial que podrían servir como temas de investigación para un grupo de enriquecimiento. Se debe proporcionar un rango amplio de opciones de productos y servicios para que, incluso dentro de un área temática preseleccionada, los estudiantes todavía tengan la oportunidad de tomar decisiones sobre lo que van a producir.

A menos que usted ya sea un experto en el área específica de conocimiento sobre la que el grupo de enriquecimiento se centrará, las respuestas a las preguntas anteriores requieren algo de investigación por su parte. Esta investigación es importante porque le ayudará a profesionalizar el grupo de enriquecimiento, y le proporcionará información básica para ayudar a aumentar el nivel de contenido y el nivel de la investigación de su grupo. Igualmente importante es el crecimiento personal que nosotros, como adultos, siempre experimentamos cuando nos enfrentamos a algo nuevo, y el entusiasmo que surge al enfrentarnos a una situación de aprendizaje. En otras palabras, el valor afectivo de aprender y aplicar auténticamente nueva información por parte de los adultos, sin duda, dará lugar a una enseñanza más informativa y a un mayor entusiasmo por el trabajo que se realiza en el grupo de enriquecimiento.

3.5. Recursos

Sólo hay dos maneras de responder a las preguntas mencionadas anteriormente. La primera es encontrar un profesional en ejercicio del área específica de conocimiento y discutir las cuestiones con él o ella. La segunda es encontrar uno o varios recursos que describan el propósito y la metodología de un campo en particular. Cada campo de conocimiento cuenta con libros de texto introductorios y libros “How-to” que describen cómo se trabaja en campos particulares. Sólo el examen de los títulos de los siguientes libros le darán una idea sobre el tipo de libro que usted debe buscar:

- Cómo trazar tu árbol genealógico
- Manual de restauración
- Introducción a la Química
- El meteorólogo aficionado
- Escribir historias familiares y memorias
- El libro sobre dónde y cómo ser un buen geógrafo
- Mi libro de Historia
- El naturalista aficionado: Exploraciones e Investigaciones
- Entendiendo la Historia: Una cartilla de método histórico
- Ecología: Una Introducción práctica con proyectos y actividades
- Guía de diseño de moda
- Experimentar con las invenciones
- Comprender y recolectar rocas y fósiles
- Una guía del estudiante y el voluntariado
- Cómo escribir y pronunciar un discurso
- El arte de entrevistar
- Historia Oral: Una guía para los maestros
- Cómo ser publicado
- Realizar Investigación en Ciencias Sociales: Una guía para estudiantes

Estos títulos son sólo algunos de los cientos de libros que pueden utilizarse para aprender la metodología de cómo desempeñar roles profesionales en distintas áreas del conocimiento. La mayoría de ellos fueron escritos para un público joven o investigadores principiantes. Casi todos pueden utilizarse como guías por los estudiantes y adultos que están participando en un grupo de enriquecimiento. El nivel de un grupo también se puede escalar mediante la utilización de libros de introducción a nivel universitario en disciplinas como la Psicología, Sociología, Biología y otros campos de estudio que se suelen incluir en los planes de estudios universitarios. Estos libros son especialmente valiosos para la identificación de principios básicos, conceptos más importantes, y temas que normalmente se estudian en una determinada disciplina. Algunos de estos libros son manuales de laboratorio que guían a los estudiantes a través de actividades reales de investigación en campos específicos de estudio. Otro recurso maravilloso nuevo para todas las áreas del conocimiento es Internet. Si usted no está familiarizado con este recurso, sería buena idea hablar con algún usuario con experiencia o tomar un taller sobre este tema.

3.6. Título y descripción

Ahora que ha tenido la oportunidad de explorar las cuestiones clave y examinar los recursos relacionados con su área específica de conocimiento, es tiempo de pensar en un título creativo para el grupo de enriquecimiento y escribir una descripción del mismo. El título debe ser rápido y, al mismo tiempo, dar alguna indicación del área en el que se centrará. A veces este doble objetivo puede lograrse mediante el uso de los “dos puntos” en el título. Así, por ejemplo, un título como *‘Dig That Dance: Un Taller Coreográfico’* llama la atención y reconoce una zona específica de las artes. Otros títulos que logran este propósito son: *‘Luces, cámara acción: Técnicas de producción de video’*; *‘Estimado Sr. Shakespeare: Escritura para jóvenes autores’*; y *‘Los naturalistas de Mighty Duck: Preservar la ecología de los humedales locales’*. Los títulos también pueden definir el tipo

de trabajo que se llevará a cabo en el grupo de enriquecimiento. Algunos ejemplos son: ‘*Empresa de autoedición*’; ‘*Equipo de Investigación de Historia Local*’; ‘*Grupo de Apoyo de Matemáticas*’; y ‘*Gremio de diseño de mobiliario creativo*’.

La descripción del grupo también debe transmitir dos mensajes. En primer lugar, la descripción debe señalar el tipo de preguntas que pueden ser planteadas y/o el tipo de información que se estudiará. En segundo lugar, y tal vez más importante, es el tipo de productos que se produce en el grupo de enriquecimiento. Recuerde, la condición sine qua non de un grupo de enriquecimiento es que los estudiantes generen un producto o preparen algún tipo de servicio. Es esencial que esta característica se mencione en la descripción de su grupo. Aquí se presenta un ejemplo:

Título: Escuela de Vuelo: Diseña y construye tu propio avión. *Descripción:* En este grupo de enriquecimiento estudiarás los principios básicos de la aerodinámica para aprender lo que mantiene a los aviones en el aire. Diseñarás, construirás y probarás tu propio modelo de avión. Tendremos un concurso para ver qué avión vuela más alto, más lejos, y durante más tiempo.

CONCLUSIÓN: LA IMPORTANCIA DEL APRENDIZAJE AUTÉNTICO

El aprendizaje auténtico es importante por varias razones. En primer lugar, las escuelas deben ser lugares agradables para que los estudiantes quieran asistir, en vez de lugares que en los que tienen que soportar como parte de su camino hacia la incorporación al mercado de trabajo y el mundo adulto. En segundo lugar, las escuelas deben ser lugares donde los estudiantes participen y se preparan para la vida inteligente, creativa y eficaz. Este tipo de vida incluye aprender a analizar, criticar y seleccionar entre fuentes alternativas de información y cursos de acción, pensar eficazmente sobre problemas imprevisibles personales e interpersonales, y vivir en armonía unos con otros sin dejar de ser fiel a uno mismo en un emergente sistema de actitudes, creencias y valores. Por último, el aprendizaje auténtico es importante, porque nuestra sociedad y la vida democrática dependen de un depósito ilimitado de personas creativas y eficaces que sepan aplicar los conocimientos para trabajar en situaciones del mundo real.