



La Quinta Dimensión: Un sistema de actividades educativas

Graciela Quinteros Sciarano¹

El presente proyecto se desarrolla en un pueblo llamado Santa María Ahuacatlán, ubicado en la zona norte de Cuernavaca, Morelos. La población es tradicionalmente rural (aunque hay vecindados que inmigraron de otros estados), y fundamentalmente se dedica a la producción forestal o agraria y a la atención de pequeños comercios que dan servicio a nivel local.

El pueblo cuenta con tres planteles educativos que imparten la educación primaria en turnos matutino y vespertino, y dos preescolares. Habitan más de dos mil 500 jóvenes y niños. No cuenta con servicio educativo a nivel secundario y, como muchas otras colonias de Cuernavaca, no tiene espacios de esparcimiento social ni cultural, excepto una pequeña biblioteca ubicada en la Ayudantía.

Santa María presenta las mismas dificultades que existen en otros municipios en cuanto al desarrollo educativo-cultural así como la carencia de espacios para el esparcimiento y de servicios. Las actividades culturales promovidas por el Estado -realizadas en su mayoría en el centro de la ciudad-, son virtualmente inaccesibles para la población de estas zonas, por razones económicas y de marginación.

¹ Profesora-investigadora del Departamento de Educación y Comunicación de la División de CSH, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.



En la actualidad, se corre el gran riesgo de que Santa María se convierta en un suburbio urbano marginado, dada la dificultad creciente que enfrenta la comunidad para integrar sus organizaciones sociales:

Uno de los mecanismos vecinales más importantes para mantener la cohesión comunitaria sólida en Santa María es la organización de las fiestas tradicionales a cargo de las mayordomías que reúnen a un vecindario con fuerte arraigo en sus prácticas culturales. Sin embargo, este mecanismo no puede por sí mismo contrarrestar los efectos de la integración forzada del pueblo de Santa María a la vida urbana, ni lograr una integración armónica de los inmigrantes de otros estados a la vida del pueblo.

El pueblo enfrenta día a día el deterioro de las relaciones intergeneracionales, expresadas en las serias fricciones entre adultos y jóvenes; y el estancamiento del desarrollo personal de los jóvenes, quienes terminan por emigrar o automarginarse por no contar con apoyos para su desarrollo personal, o espacios para expresar sus inquietudes y problemas. La marginación de los jóvenes se acentúa por el papel que juegan los medios masivos de comunicación, cuya oferta de valores orientados al consumo, la violencia y el racismo, tienden a alejarlos de su entorno y de su identidad.

Estas son algunas de las principales razones por las que, en conjunto con Cecilia Erna Gutiérrez y René Blancas Richaud, se vio la necesidad de diseñar un programa social en Santa María que contribuyera al desarrollo de los sujetos y de la comunidad en su conjunto, y a una transformación consciente de su realidad, a partir del reconocimiento y aceptación de su cultura y la participación activa por parte de los pobladores.

◆ ANTECEDENTES: EL MUSEO COMUNITARIO

En el poblado de Santa María Ahuacatlán, se constituyó el Patronato Pro-defensa de Costumbres y Tradiciones del Pueblo para rescatar, conservar y defender su patrimonio histórico y cultural. Tal organismo tiene el reconocimiento del INAH y la Unidad Regional de Culturas Populares. El compromiso de este patronato se expresa en múltiples actividades, tales como: gestionar y llevar a cabo la creación de un Museo Comunitario o Casa de la Cultura; impulsar el rescate del Comité de Festejos con el propósito de conservar la Fiesta Patronal, y apoyar a las autoridades tradicionales como



Fiscales y Topiles, quienes se encargan de cuidar los edificios históricos de la comunidad, incluida la parroquia.

En marzo de este año se inauguró el Museo Comunitario, el cual tiene como objetivos conservar el patrimonio histórico-cultural del pueblo, y promover diversas actividades educativas y culturales entre sus habitantes. Se trata de conformar un "museo vivo", una casa de la cultura, que propicie el desarrollo integral de la comunidad.

Las actividades están enfocadas a la promoción de programas y acciones dirigidos a niños, jóvenes y adultos, en las áreas de educación, cultura y comunicación.

La diferenciación de estos subgrupos al interior de la comunidad se basa en las particularidades de cada uno de ellos, en cuanto a sus necesidades, expectativas y formas de participación. La articulación de la propuesta en las tres áreas responde a la necesidad de revalorizar la relación humana para y en la educación, en la construcción de una currícula abierta a los saberes culturales, la creación de nuevos canales de comunicación y la promoción de una cultura de aprendizaje colaborativa, con base en el intercambio generacional.

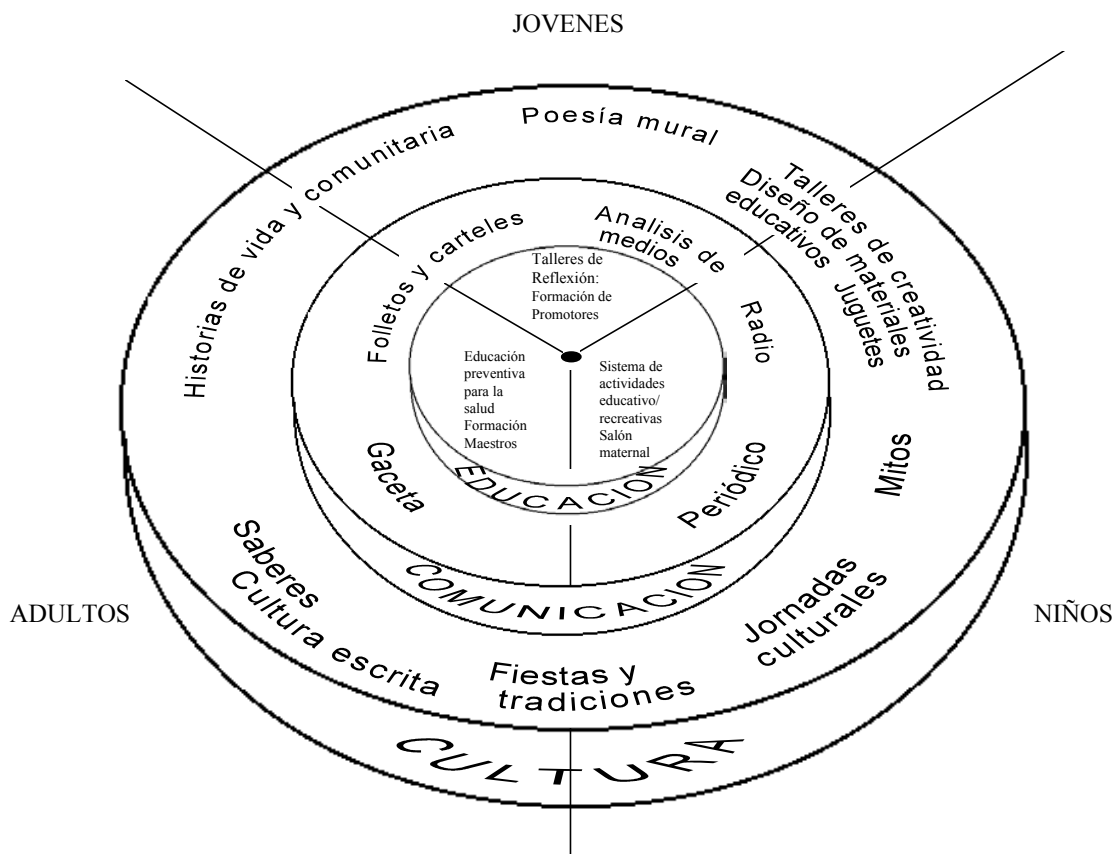
La propuesta a desarrollarse en el museo comunitario, entendido como un espacio mediador





Estas actividades se realizan en conjunto con las organizaciones sociales e instituciones locales de cada comunidad, incluidas las escuelas, y en colaboración con instituciones que operan en el Estado, con el fin de contar con su apoyo en recursos humanos y experiencia.

Diseño de actividades en función de áreas y grupos sociales



La propuesta busca ofrecer las condiciones necesarias para el desarrollo de acciones que posibiliten el establecimiento de puentes y redes de organización social a diferentes niveles:

- Intergeneracional (integración de niños, jóvenes y adultos)
- Intercomunitaria (creación de redes entre los subgrupos)



- Regional (intercambio de producciones culturales del centro con otras zonas)
- Inter-regional (relación entre niños chicanos y mexicanos a través de proyectos en común)

◆ OBJETIVOS GENERALES

- Promover el desarrollo de las competencias cognitiva, comunicativa y cultural de los sujetos, revalorizando las relaciones humanas para y en la educación.
- Favorecer el desarrollo de la comunidad a través de la apertura de canales de comunicación que permitan la conformación de redes de organizaciones sociales con objetivos comunes y su interacción con otras organizaciones e instituciones del Estado.
- Ofrecer condiciones para la conservación del patrimonio cultural.
- Promover la multiplicación de expresiones culturales que favorezcan la recreación de la cultura local y posibiliten una transformación consciente de su realidad.

◆ EL PROYECTO "QUINTA DIMENSIÓN" DIRIGIDO A NIÑOS CON INTERVENCIÓN DE LOS JÓVENES Y ADULTOS DE LA COMUNIDAD

En junio de 1996 se establecieron los primeros contactos con el Dr. Michael Cole, Director del Laboratorio de Cognición Humana comparada de la Universidad de California (LCHC) en San Diego, con el fin de iniciar estudios que nos permitan explorar cómo diferentes formas de interacción social en contextos institucionales diversos intervienen en el desarrollo de los procesos psicológicos, especialmente, los relativos a la cognición humana.

El vínculo con el LCHC se inicia con el conocimiento de "La Quinta Dimensión", un sistema de actividades educativas dirigido a niños de educación básica que funciona como un verdadero "laboratorio viviente". La Quinta Dimensión es una propuesta teórico-metodológica sin igual para abordar el estudio de la cognición humana comparada, que el equipo del Dr. Cole ha estado desarrollando durante más de 10 años. Un equipo coordinado por la Dra. Rosa Montes, de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, retoma esta



metodología para estudiar el desarrollo de las competencias comunicativas. El trabajo de investigación con la Quinta Dimensión que iniciamos en Santa María Ahuacatlán forma parte de este proyecto. La Dra. Silvia Rojas, de la Universidad Autónoma de México, retoma esta metodología para aplicarla en el medio escolar.

Desde el punto de vista teórico, el presente proyecto está dirigido a comprender cada vez más nuevas formas de organización social que favorezcan el aprendizaje y la formación integral de los sujetos; desde el punto de vista práctico, a generar nuevos observables que permitan orientar el diseño de propuestas de tipo educativas en contextos institucionales específicos, al mismo tiempo que los niños, la comunidad y las escuelas se benefician en su propio desarrollo.

Estos objetivos surgen por un principio derivado de nuestro marco conceptual: la necesidad de vincular el estudio del desarrollo humano con una teoría del conocimiento y una teoría educativa si se pretende incluir el mundo social en una teoría sobre el cambio cognitivo.

En la Quinta Dimensión, los niños y las niñas participan en diferentes actividades tendientes a promover el desarrollo de sus competencias cognitivas, comunicativas y socio-culturales. El sistema está diseñado de forma tal que permite favorecer la comunicación y la interacción cooperativa entre niños y niñas, o entre aprendiz y enseñantes, de una manera diferente: participando en experiencias auténticas de solución de problemas, apropiándose de nuevos conocimientos de una forma funcional, y capitalizando al máximo posible la conformación heterogénea y diversas de grupos de niños que trabajan de forma conjunta.

◆ LA DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA CON LA QUINTA DIMENSIÓN EN SANTA MARÍA AHUACATITLÁN

En Santa María Ahuacatlán invitamos a 20 niños (de preescolar y primaria) a participar en nuestra experiencia con La Quinta Dimensión. Estos niños asistieron a un taller dos veces por semana, por las tardes, durante el año 1998. Este taller duró aproximadamente seis meses, y funcionaba en un pequeño local prestado por la gente del Patronato. Lamentablemente hubo que cerrar el taller y esperar hasta que el Museo Comunitario estuviese abierto para



reiniciar con el programa de Quinta Dimensión: el lugar era demasiado pequeño y no contaba con las condiciones mínimas para trabajar con las computadoras.

Nuestra decisión de iniciar el trabajo con niños, aún antes de contar con las instalaciones del museo, se debió a que necesitábamos poner a prueba nuestro modelo, conocer los intereses de los niños de Santa María, y promover que la comunidad se apropiara del proyecto del Museo Comunitario.

Paralelamente, y durante todo el 97, 98 y 99, hemos estado dando otros servicios: En las instalaciones del Museo en construcción, como programa de verano, se ofertó cine para los niños con la ayuda del Instituto de Cultura y del Cine Morelos.

Con el apoyo de "La vecindad" impartimos talleres de arte y de lectura, y abrimos el servicio de préstamos de libros a domicilio a los niños que participaron en estas experiencias. La promoción de los talleres y la invitación a los niños (número restringido por cuestiones de espacio) se realizaron mediante las escuelas: eran los propios maestros los que seleccionaban los niños que consideraban necesitaban más este tipo de espacio y apoyo.

A fines del 98 se realizaron talleres relativos al Día de Muertos que se impartieron durante cuatro sábados seguidos a más de 200 niños. Los mismos se hicieron al aire libre en el espacio del Museo en construcción. Como culminación de estos talleres se realizó un concurso de ofrendas: cada ofrenda fue preparada por la asociación de padres de cada escuela. En los altares se expusieron las producciones que los niños realizaron en sus talleres.

Una vez equipado el Museo (que ya se inauguró), reiniciaremos este programa pero dirigido a un número mayor de niños. Este modelo nos permite trabajar con 100 niños simultáneamente, asistidos por jóvenes y adultos de la comunidad que reciben a cambio la posibilidad de utilizar las computadoras, y un taller de computación a cargo de profesionales o estudiantes voluntarios, entre otros servicios.

◆ DESCRIPCIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS DEL SISTEMA DE ACTIVIDADES "QUINTA DIMENSIÓN"

La Quinta Dimensión es un sistema de actividades que se materializa en un "mapa" o maqueta en forma de laberinto, con 24 habitaciones, que sirve como



un marco de referencia espacial para organizar las actividades de los niños, o su viaje a través del mismo.

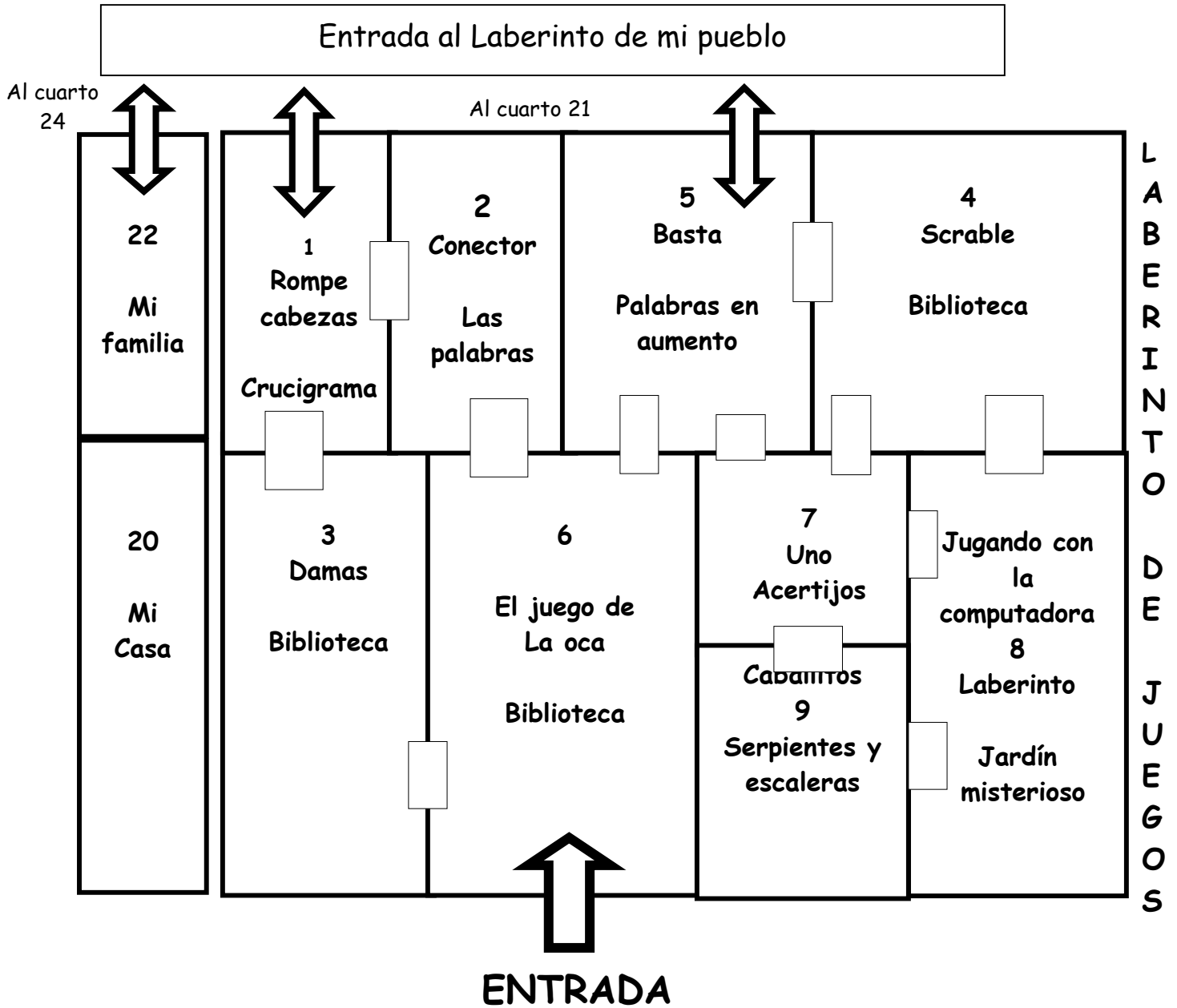
Al participar en el Laberinto de la Quinta Dimensión, los niños entran en un gran juego que consiste en seguir un recorrido, habitación por habitación, o casilla por casilla. Cada vez que se llega a un cuarto, los niños podrán buscar en una caja (la Caja del Laberinto) una carpeta en la que encontrarán las actividades que pueden hacer en ese punto del laberinto. En este juego, ellos saben que tienen que cumplir con los objetivos que se proponen para cada actividad, si quieren pasar al siguiente "cuarto" y seguir el recorrido hasta el final.

Este laberinto está estructurado con base en un modelo abierto, de tal forma que los niños pueden elegir entre diversos recorridos posibles. Esto se representa en la maqueta con aperturas o "puertas" que conectan a cada cuarto con los colindantes. Al salir de un cuarto el niño puede seleccionar entre dos o tres posibilidades: en última instancia, son los propios niños los que finalmente deciden su recorrido con base en las opciones y restricciones que tienen.

LAS ACTIVIDADES DEL LABERINTO

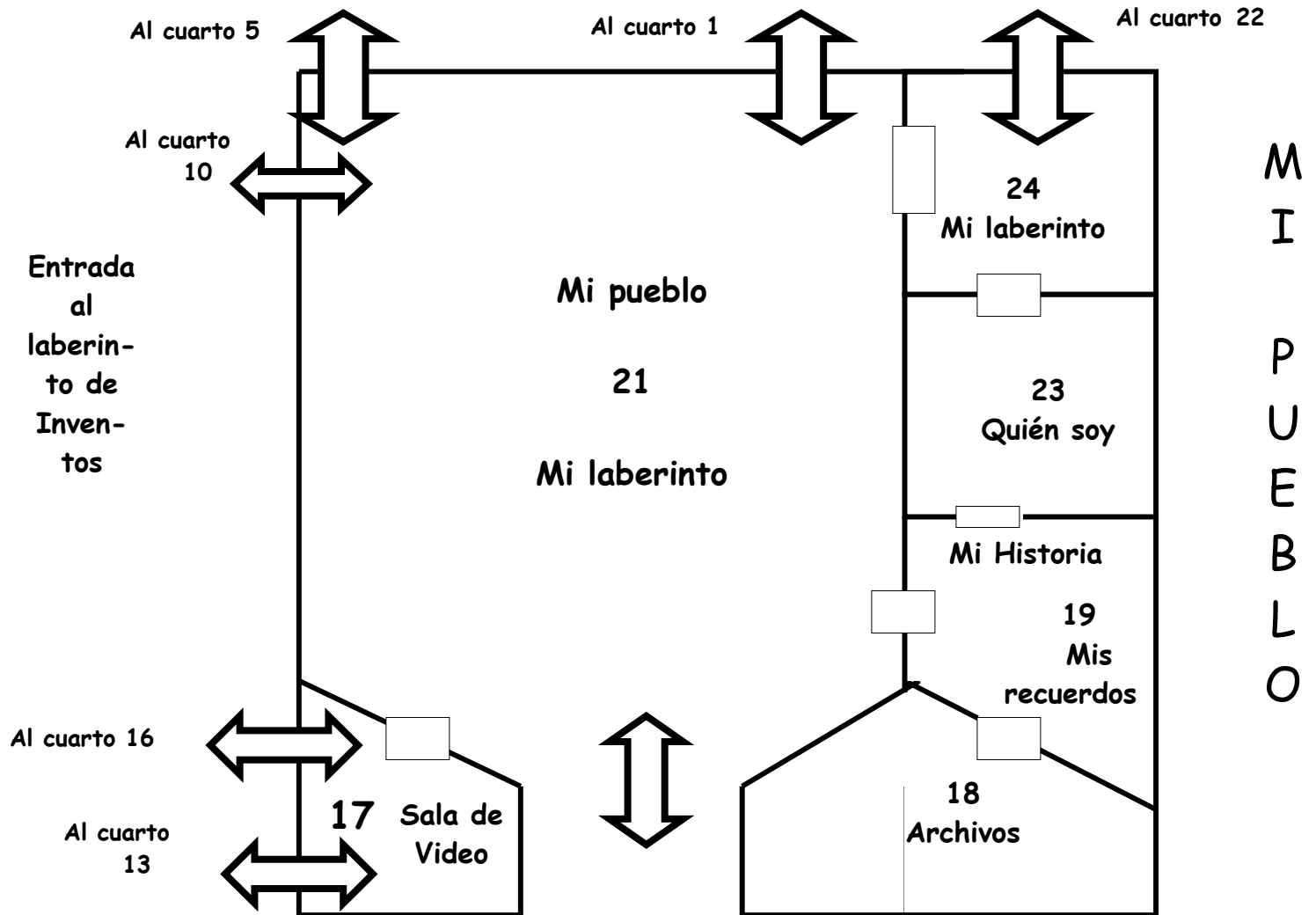
En el caso de Santa María, se utilizaron tres maquetas que se encastran una con otra, y cuyos cuartos se conectan entre sí: "El Laberinto de Juegos" que cuenta con nueve cuartos, "El Laberinto de inventos" que cuenta con ocho cuartos (cuartos numerados del 10 al 17) y "El Laberinto Mi pueblo" que cuenta con siete cuartos (numerados del 18 al 24). En total tenemos un gran laberinto de 24 cuartos. En cada cuarto los niños podían elegir entre dos o tres actividades.

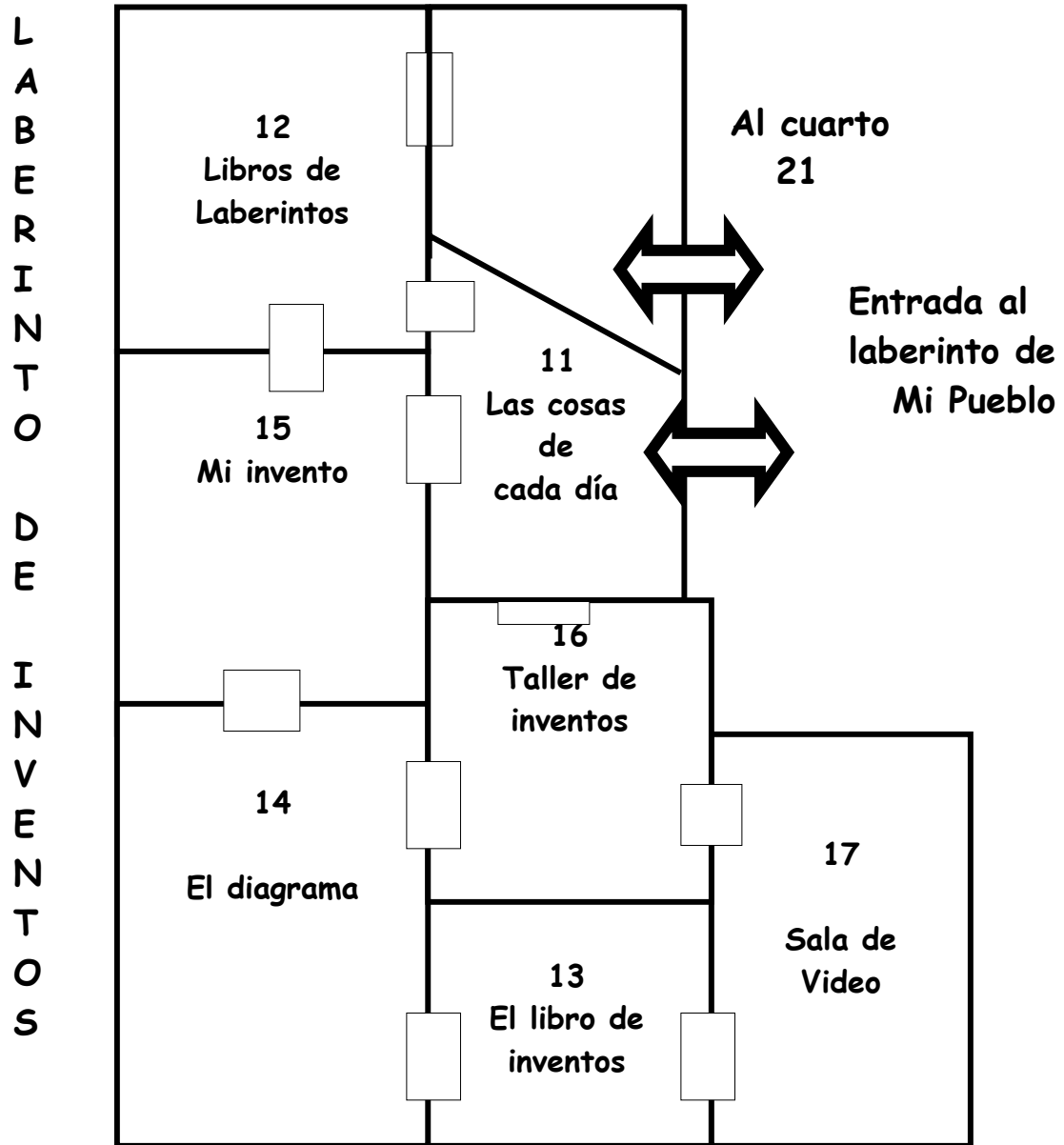
La diferenciación de estos espacios se debe a que el tipo de actividades que se proponen en cada laberinto son diferentes: Juegos libres en el Laberinto de Juegos; observación, registro y conocimiento de sí mismo y del pueblo en el Laberinto Mi pueblo; y conocimiento del mundo y de las cosas que nos rodean en el Laberinto de Inventos.





Entrada al laberinto de juegos







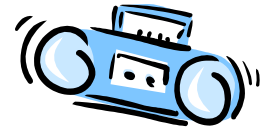
Los niños sabían perfectamente lo que podían hacer en estos laberintos ya que al guiarse con estos esquemas (que se le entregó a cada uno), ayudaron a hacer las maquetas, las adornaron y las pintaron, y pusieron los nombres de las actividades en cada uno de los cuartos. En este momento también se dedicó un tiempo con los niños para revisar cada una de las actividades, explorar cuáles les llamaban más la atención, y pensar juntos -a modo de juego- cómo harían su recorrido para llegar al cuarto que más le gustó lo más rápido posible. Las actividades más motivantes para los niños resultaron ser las que se hacían con las computadoras.

Las actividades que se propusieron en el laberinto se guardaron en la "Caja del laberinto". Esta caja se colocó en un rincón del salón junto a la maqueta. En ella, los niños podían encontrar las carpetas que correspondían a los diferentes cuartos o casillas de la maqueta. En cada carpeta, los niños encontraron varias hojas donde se describían las actividades que podían elegir en cada cuarto.

Las hojas de actividades coorespondientes a cada cuarto están diseñadas con base en diferentes grados de dificultad. Una actividad que puede ser realizada por cualquier niño o versión para "principiantes", y otra con un mayor grado de dificultad que corresponde a un nivel "medio" o "experto" .



◆ CUARTO 11



Las cosas de cada día

Actividad 1

Júntate con algún compañero y exploren el libro "**Las cosas de cada día**". Pónganse de acuerdo y elijan alguna pregunta que sea de su interés. Averigüen la respuesta. Si no entienden pidan a alguien que les ayude.

Envíen una carta a Tiku contándole los objetos que más les haya intrigado saber cómo funcionan o que no conocían o que les gustó mucho. No se olviden de firmar. Pidan a alguien que les ayude.

Peguen este papel en el **Libro de Preguntas y Respuestas del Museo Comunitario**". Pueden pasar al cuarto 15 o 16.

Actividad 2

Júntate con algún compañero y exploren el libro "**Las cosas de cada día**". Pónganse de acuerdo y elijan alguna pregunta que sea de su interés. Averigüen la respuesta. Si no entienden pidan a alguien que les ayude.

Escriban en un papel lo que hayan averiguado. Pidan a alguien que les ayude a revisar lo que escribieron.

Pasen en limpio su trabajo en el Libro de "**Preguntas y Respuestas del Museo Comunitario**". Si se animan pueden agregarle un esquema que muestre cómo funciona la máquina. Pueden pasar al cuarto 15, 16 o al Laberinto de Mi Pueblo. ¡Que se diviertan!



◆ CUARTO 21

MI PUEBLO

Actividad 1

¿Alguna vez viste un mapa de Santa María Ahuacatitlán? Júntate con otros amigos o amigas y pidan el mapa de Santa María.

Coloquen el mapa extendido sobre una mesa y mírenlo detenidamente. Explore sus calles, fíjense por dónde pasa la carretera... y digan: ¿Dónde estará la iglesia, la Ayudantía y tu escuela?

Luego ayúdense para ubicar las calles donde viven. Marquen sus casas con un punto y escriban sus nombres.

Entre todos, escriban una carta a Tiku y cuéntenle lo que quieran sobre su pueblo.

Cuando terminen, pueden pasar al cuarto 23.

Actividad 2

¿Alguna vez viste un mapa de Santa María Ahuacatitlán? Júntate con otros amigos o amigas y pidan el mapa de Santa María.

Coloquen el mapa extendido sobre una mesa y mírenlo detenidamente. Explore sus calles, fíjense por dónde pasa la carretera... Adivinen dónde estará el norte, el sur, el este y el oeste. Luego platiquen entre ustedes: ¿De qué lado del mapa saldrá el sol? ¿De qué lado del mapa será el poniente? ¿Dónde estará la iglesia, la Ayudantía y tu escuela?

Luego ayúdense para ubicar las calles donde viven. Marquen sus casas con un punto y escriban sus nombres.

Cuando terminen, cada uno dibuje en una hoja un mapa en el que señalen el recorrido de su casa a la escuela. No olviden poner los nombres de las calles por las que pasan. Dibujen todo lo que se acuerden que hay en el camino. Pueden pasar al cuarto que quieran.

Cuando termines, no olvides integrar esta hoja en tu folder y luego continúa por los cuartos vecinos.



LAS CARPETAS DE LOS NIÑOS

Junto a la maqueta y la caja de actividades, se colocó otra caja en donde cada niño tenía su propia carpeta con su nombre escrito al frente. En esta carpeta personal, los niños podían guardar sus trabajos e impresiones, o comentarios sobre la misma. En cada carpeta se integró una "hoja de registro", en la cual los niños registraron, día a día, las actividades que realizaban.

Muñequitos

Cada niño eligió algún muñequito u objeto (puede ser hasta una piedrita coloreada) que lo representaba en el Laberinto. Cada vez que el niño avanzaba en el recorrido de este Laberinto, colocaba su muñequito en el cuarto o casilla de la maqueta donde se ubicaba en ese momento. De esta manera, los niños contaron con un objeto que les permitió recordar perfectamente dónde se había quedado la última vez que jugó en el Laberinto de la Quinta Dimensión.

Cada vez que el niño cumplía con los objetivos de la actividad que eligió al entrar en un determinado cuarto, podía cambiar su objeto o muñequito, eligiendo otro que representara los cambios que había logrado al cumplir las metas. Estos cambios tenían que comunicarse en una asamblea, en la cual los niños explicaban por qué cambiaban de muñequito, qué es lo que, según ellos, habían aprendido, y las razones por las que consideraban que habían cambiado un poquito al participar en la Quinta Dimensión. Luego de esta asamblea, el niño tenía que evaluar si realmente ameritaba dicho cambio o no.

Este "rito" de buscar otro muñequito que lo represente en la maqueta del Laberinto, tiene como fin e ayudar a los niños a tomar conciencia de su propio desarrollo, de ese pasaje de ser "novato" a ser un "experto".

Todos estos materiales: maqueta, caja de actividades, caja con las carpetas personales y muñequitos, son instrumentos que permiten a los niños controlar su propio aprendizaje y lograr la mayor autonomía posible en la realización de las actividades educativas.

Desde el punto de vista institucional, esta organización nos permite como Museo atender a un gran número de niños simultáneamente, no importando su edad o nivel, ya que cada niño elige el nivel de dificultad con el que realizará la actividad.

Al representarse de forma espacial el recorrido que deben seguir, los niños adquieren más control y autonomía en la organización de sus actividades,



de sus tiempos y de su propio aprendizaje porque, cuando uno sabe qué es lo que tiene que hacer, cómo hacerlo, por qué y con qué fin; uno adquiere la capacidad de dirigir la actividad y hacerse responsable de ella. Cuando uno logra este control sobre la actividad, también adquiere control sobre lo que aprende en ella.

Asociados al Laberinto, pero como parte del material de este programa de actividades en el Museo Comunitario se incorporó otros materiales que resultaron ser muy útiles para que los niños comprendan que son verdaderos productores de conocimientos, y que sus esfuerzos y trabajo son dignos de ser conservados y comunicados a los demás.

El "Libro de preguntas y respuestas obligaciones que cada quien tenía, al momento en que entraba en este gran juego" y "El libro de inventos"

Uno de estos materiales es el "Libro de preguntas y respuestas" y "El libro de inventos", en los cuales los niños registraban sus descubrimientos y nuevos conocimientos. En las Hojas de Actividades se indicaba a los niños que hicieran esto, como una forma de cerrar la actividad.

LAS RELACIONES SOCIALES EN EL LABERINTO

La Constitución

En el juego del Laberinto, los niños forman parte de una sociedad constituida por los que participan en el juego; es decir, por todos los niños y niñas inscritos en el Museo Comunitario. De esta forma, los niños y las niñas son considerados "ciudadanos" de este gran espacio.

Para que los niños entiendan ésto, la coordinadora del programa les leyó la Constitución con los derechos y. La Constitución es como un manual en donde se indican las reglas y costumbres que los niños debían seguir si aceptaban participar en este juego. Los niños discutieron y comentaron con la coordinadora cada uno de los puntos de esta Constitución, pudiendo modificarla según los acuerdos que el grupo tomó en las asambleas que se realizaron periódicamente.

El objetivo de la Constitución es contar con un conjunto de reglas sociales que promueva el intercambio entre los niños en un ambiente cordial y participativo. La Constitución, a su vez, es un modelo por medio del cual se



aprende que las reglas y normas de una sociedad existen para el bien de los individuos que la conforman.

Los jóvenes asistentes del Laberinto

En nuestra experiencia fueron pocos los jóvenes que participaron en calidad de asistentes para ayudar a los niños en sus actividades dentro del Laberinto. El grupo era pequeño y sólo contamos con la ayuda de una joven y la coordinadora. Esta joven terminó inscribiéndose en un Diplomado del Instituto de Cultura para formarse como promotora cultural para impartir talleres de arte.

Ahora que contamos con las instalaciones del Museo Comunitario estamos reclutando jóvenes interesados en aprender computación y recibir otros servicios. La promoción no es difícil porque muchos jóvenes y adultos de Santa María están interesados en esto. A estos jóvenes se les impartirá un taller de computación y tendrán acceso a las computadoras para jugar o realizar sus tareas. A cambio tendrán que ofrecer un tiempo dedicado a los niños para fungir como asistentes y tutorear el desarrollo de sus actividades.

El alebrije: el creador del laberinto

El carácter de un gran juego que tiene el laberinto no sólo se establece por incorporar actividades entretenidas, sino también por la presencia de un personaje poderoso y benefactor: el creador del laberinto, quien recibió el nombre de "Tiku". Los primeros días, cuando los niños ayudaron a construir la maqueta, la coordinadora les presentó a este personaje y les contó su historia.

Tiku es el personaje que nos regaló este gran juego para que los niños aprendan. Los niños se podrán comunicar con él a través de cartas que podían colocar en un buzón. En el juego del Laberinto, la coordinadora es su principal asistente, la que le hacía llegar las cartas que los niños le enviaban.

Tiku fue presentado como una figura benefactora que se interesa por los niños y lo que ellos piensan, que quiere ayudarlos y acompañarlos en su recorrido para asistirlos cuando les haga falta. También es una figura de gran ayuda cuando hay un problema en el juego del Laberinto, porque siempre se le puede echar la culpa a Tiku. Los niños podían escribirle pidiéndole que cambie alguna actividad, o regañándolo porque no contaban con los materiales, o cualquier otro asunto.

Tiku es una figura que sirve para regular las relaciones de poder que se dan entre los diversos participantes que juegan en el laberinto, y ayuda a



distender los ánimos y las tensiones cuando hay problemas. Es una buena opción para recobrar el equilibrio grupal y expresar los disgustos, sin que esto perjudique al coordinador como autoridad. Por todo esto, es importante que esta figura se vuelva cercana para ellos.

La comunicación entre este personaje y los niños se promueve en alguna de las hojas de actividades: Al final de las mismas se invita a los niños a que le escriban, contándole lo que aprendieron, lo que piensan, o lo que les pareció la actividad que realizaron. Esta invitación tiene la función educativa de promover que los niños reflexionen sobre lo aprendido y lo compartan al comunicarlo; de esta manera, se enriquece la conciencia y el dominio del niño de sus conocimientos, experiencias, actitudes y valores. Por ejemplo:

Queridos niños:

Me gustó mucho sus adivinanzas. Creo haber descubierto las respuestas, pero ustedes díganme si estoy en lo cierto. Ah! Pero como sé que ustedes son muy astutos, no les voy a decir cuál es la respuesta que estoy pensando. Lean esta adivinanza que les mando y díganme si se refiere a lo mismo que la de ustedes: (adivinanza)

Ah! Nunca me contaron cómo se les ocurrió tan divertida adivinanza. ¿A la gente de su comunidad les gusta contar adivinanzas?

*Un abrazo para todos,
Tiku*

La figura de Tiku es muy importante: promueve el aprendizaje, crea un ambiente mágico y placentero para el desarrollo del niño, y mantiene el equilibrio grupal, ya que representa una autoridad de un carácter diferente a la de la coordinadora.

En otras experiencias educativas con el Laberinto, los niños suelen generar una relación muy cercana con este personaje, lo cual los motiva a dialogar con él a través de las cartas. Lo que sucede es que este personaje genera mucha curiosidad: por un lado, es una figura imaginaria (los niños nunca lo ven y quién sabe quién sea, dónde viva, qué edad tenga, etc.); por otro, es alguien amable, benefactor, interesado por el bien de los niños y, lo más importante: muy real (los niños le escriben y les contesta).



Es muy importante mantener este carácter que tiene este personaje de ser imaginario y real al mismo tiempo, por lo cual es necesario que sean los propios niños los que determinen su identidad, sin que la misma sea confirmada por nadie más. Serán los niños los que imaginen qué edad tiene, cómo es, su género, etc. Cuando los niños preguntan sobre estos aspectos siempre se les devuelve una pregunta relativa a cuál es la importancia de saber estas cosas.

Si los niños envían una carta a Tiku, preguntando por su identidad, se puede generar una interesante reflexión sobre: "¿por qué quieren saber eso?" "¿Qué importancia tiene saber si es grande, chico, mujer u hombre?" Este tipo de reflexión puede ayudar mucho a los niños a entender la complejidad del mundo social y a conocer más sobre la naturaleza humana.

Como las cartas que Tiku responde son siempre como un espejo en el que el niño se refleja; el propio niño termina siendo, en realidad, el que responde esta carta. Esta es la idea exacta que hay que conservar: como decía un gran autor, se trata de "guiar a los niños, dejándose guiar por ellos".

◆ REFLEXIONES FINALES

Aún cuando las cifras oficiales muestran en México un avance significativo en términos de la cobertura en la atención educativa a nivel primario, habiéndose logrado disminuir las altas tasas de deserción y reprobación escolar registrada en los 70, aún existen graves problemas del sistema para lograr una equidad educativa en determinadas zonas y estados del país (especialmente zonas con población rural e indígena), y para asegurar el acceso y una eficacia terminal en el nivel secundario, que hoy en día forma parte de la Educación considerada como básica.

Si aunamos estos problemas del sistema a las deficiencias del sistema en cuanto a la calidad educativa, tema que ha sido abordado incluso a nivel oficial, nos vemos en la obligación de admitir que el problema educativo no podrá resolverse en un corto plazo, ni podrá realizarse únicamente desde la escuela: es necesario lograr un mayor grado de participación ciudadana y de toda la comunidad educativa si se pretende una transformación de las prácticas educativas.

Según una investigación realizada por *Nexos* en 1990 con una muestra de tres mil 248 niños de 6o. grado, en la que se evaluaba los contenidos centrales



de los programas de 1o. a 6o. grado, el promedio global de los exámenes es de 4.83 por ciento, y solamente el 16 % de los alumnos los aprobaron. Damos estos datos sólo con el fin de caracterizar de alguna manera, la tan difícil definición de "calidad educativa".² Esta investigación y otras que se han realizado al respecto muestran que "los estudiantes mexicanos no alcanzan el aprovechamiento mínimo de los objetivos académicos de la educación primaria" (Kent, 1992)³

No es nuestra intención realizar un análisis profundo sobre los problemas educativos, ni la relación entre desarrollo cognitivo, cultural y educación básica formal; pero sí lo es como investigadores y profesionales comprometernos en buscar formas de participar en un mejoramiento del sistema como tal, o en la atención de la población que por diferentes motivos no alcanza el aprovechamiento mínimo de los objetivos académicos.

Desde nuestro punto de vista, es imprescindible generar nuevos espacios institucionales y modelos de atención educativa que permitan superar la problemática fundamental en torno a la falta de una relación positiva entre rendimiento escolar y uso eficaz del conocimiento, y que posibiliten estudiar nuevas formas de organización social que favorezcan el aprendizaje y la formación integral del sujeto, desde una perspectiva basada en la diversidad en contextos sociales específicos.

Por los motivos antes apuntados, el interés de este proyecto no se restringe a lo local, ya que es una propuesta que permite generar nuevos modelos de actividad educativa en diversos espacios culturales:

Programas educativos alternativos basados en la integración generacional, una currícula abierta a los saberes culturales, y un funcionamiento bajo la idea de redes sociales flexibles que posibiliten, a su vez, estudiar formas de organización social que favorezcan el aprendizaje y la formación integral del sujeto.

2 "México: ¿Un país de reprobados?", *Nexos*, núm. 162, junio de 1991.

3 Kent Rollin, "Diagnóstico de la educación básica en México". *Educación para una economía competitiva alternativa para el futuro de México*, Diana, 1992. (Centro de investigación para el desarrollo)