

**EN BUSCA  
DE UNA RESPUESTA....**

**UN  
VIAJE  
A CHICAGO**



**¿QUE ES  
UN  
MÉTODO  
ACTIVO?**

pregunta:  
**Ramón PIMENTEL,**  
redacción PM

responde:  
**Escuelas WINNETKA**

# LAS ESCUELAS DE WINNETKA

La finalidad última de la Escuela de Winnetka, su objetivo educacional es "el desarrollo de las facultades de cada niño", integrándolo socialmente con sus compañeros, dentro de un clima natural, basado en los mismos principios de la

democracia americana. En ese clima encuentran aplicación todas las enseñanzas de la escuela, de tal forma que la vida escolar no es algo extraño y ajeno al niño.

Esta finalidad impone dos principios básicos en el funcionamiento de Winnetka:

1. **Individualización:** actuar de la misma forma con niños diferentes, es injusto e ineficaz. Cada niño debe caminar a su ritmo y la Escuela debe proporcionar los medios para que desarrolle todas sus facultades.

2. **Utilitarismo:** en la escuela primaria se debe aprender lo que es de utilidad corriente, los "fenómenos de la vida diaria que requieren algún conocimiento científico para ser comprendidos..." y las cuestiones que plantean los mismos niños. Para la puesta en práctica de estos principios, la Escuela debe rehacer todo el programa de estudios y encontrar los medios aptos para que ese programa sea individualizado.

## EL PROGRAMA

a) **Programa mínimo común:** incluye las habilidades básicas: lectura, escritura, cálculo, historia y geografía.

b) **Actividades creadoras por grupos:** serían el programa de desarrollo de la persona.

a)

Para establecer el programa "básico" W. juega con dos elementos: lo que cada alumno necesitará para su vida adulta, pero teniendo en cuenta la capacidad de asimilación de cada alumno, sin intentar lo máximo posible, porque esto no sería eficaz.

Para el desarrollo del programa mínimo común, la enseñanza sería rígidamente individual, hasta el punto de convertirse en autodidactismo.

En primer lugar, se establece mediante tests la edad mental del alumno. Al mismo tiempo, W. ha favorecido y realizado estudios estadísticos para establecer la relación de los contenidos del programa mínimo común y la edad mental: "¿a qué edad mental se aprende una cosa con el máximo de rendimiento?". La respuesta a esta pregunta condiciona todo el programa escolar.

Una vez establecido el objetivo de cada edad mental y la edad mental de cada niño, sólo resta poner a su disposición los medios autodidactas para que cada uno siga su ritmo.

## MATERIAL AUTODIDÁCTICO

Son las tareas que cada escolar debe realizar con las explicaciones sencillas para que pueda "enseñarse a sí mismo".

Naturalmente, el maestro está presente como animador y ayuda; pero el niño progresa por sí solo, sin distinción de grados y de cursos.

Sigamos un **programa de aritmética:** el contenido está dividido en pasos progresivos de sólo una dificultad. En el material autodidáctico que se le entrega encuentra una explicación sencilla para que la entienda por sí solo y, además, los ejercicios que conduzcan al dominio automático de los mecanismos que están en la base de la dificultad a resolver.

La explicación va acompañada de varios tipos de ejercicios, con la respuesta a su alcance para que haga la autocorrección. Por tanto, entendida la explicación, hace los ejercicios tipo A. Si no los realiza con un 100 % de acierto, debe releer la explicación y hace los ejercicios B. Este proceso

se repite hasta que la asimilación haya sido hecha completamente.

Al final de los ejercicios, el alumno realiza la prueba. Ésta consiste en ejercicios sin el resultado, que serán controlados por el profesor: estos ejercicios están planteados de forma que todo fallo tiene relación con alguna de las dificultades de la explicación, a la que se enviará al alumno. La automatización de los procesos se ve aumentada por el uso de todo tipo de juegos didácticos como una especie de baraja con la que el alumno hace solitarios o juega con sus compañeros.

En el programa de lectura, por ejemplo, el sistema es similar: se comienza por el reconocimiento del programa de palabras, pasando luego a pequeñas narraciones realizadas por ellos mismos; a continuación, lecturas de libros que progresen solamente a razón de 1 ó 2 palabras nuevas por página.

El paso siguiente es la lectura individual de pequeños libros. Para adaptarlos a la edad mental y las apetencias de los niños, se hizo el estudio estadístico que permitiese clasificar las lecturas y constituir las bibliotecas básicas de las edades respectivas.

## RESULTADOS

Podría pensarse que esta concepción de la escuela resulta fatigante para los niños. Washburne aclara que, de hecho, no resulta así. En primer lugar, porque se tiene en cuenta el interés y apetencias del niño. En segundo lugar, porque en el resto de las actividades se utilizan activamente los conocimientos y habilidades adquiridas en el programa mínimo común.

El Plan W, por la adaptación de los contenidos a la edad mental, ha permitido acelerar los aprendizajes y dedicar mayor tiempo a las actividades creadoras por grupos.

## b)

### ACTIVIDADES CREADORAS POR GRUPOS. PROYECTOS

El programa escolar debe ofrecer "tiempo, facilidades y estímulos" para que sea posible el desarrollo de las facultades de cada niño. Debe ponerlo en actividad, estimularlo a su vida social, obligarlo a colaborar y coordinar sus intereses con los de sus compañeros.

Hay una separación de estas actividades respecto al programa mínimo común. Washburne ha sido atacado por esta separación. Él ha defen-

dido que esta separación "también se da en la vida" y que, por otro lado, las actividades creadoras por grupos toman su punto de partida del programa mínimo y lo desarrollan: si el proyecto creativo consiste en una construcción de cualquier tipo, exigirá de los niños sus conocimientos de cálculo.

### UN "PROYECTO DE SEXTO GRADO"

Los proyectos son, pues, actividades que se realizan por grupos, algunos reducidos (en primarias incluyen a toda la clase). Normalmente, duran de 1 a 5 meses y se le dedican cerca de una hora y media diaria.

Estudiando la Edad Media, por ejemplo, han encontrado una leyenda medieval y deciden representarla: trabajando libremente sobre ella, alternándose para representar los diferentes papeles, improvisando y coordinando sus actuaciones, sin que ningún reparto fuese similar al anterior. Después fueron confeccionando el escenario, imitando las vidrieras góticas y, finalmente, representaron la leyenda ante toda la escuela.

Lo importante es que el proyecto no es algo concebido de antemano, sino sometido a la aprobación improvisada de todos y a la creatividad común. En todo proyecto se produce una gran actividad creadora: son las ideas de los miembros quienes "hacen" el proyecto en cooperación. Aunque en su origen están relacionados con el trabajo y el aprendizaje, los proyectos se salen del marco del mismo y no pretenden ningún aprendizaje en especial. Se trata más de expresar libremente que de aprender o recibir algo.

## RESUMEN

En definitiva, ¿cómo se organiza la clase? En W, la clase está concebida como una unidad autónoma que se da normas de conducta a sí misma y se organiza libremente. Elige representantes en el Consejo de la Escuela, que está dotado de poderes legislativos y ejecutivos dentro, naturalmente, de la estructura superior.

### "UN PROYECTO DE PRIMER GRADO"

Cfr. WASHBURNE, C. Winnetka, Losada

Nuestros niños de primer grado buscan familiarizarse con el mundo que les rodea. Supongamos, por ejemplo, que en una clase se ha dictado conjuntamente una carta a la madre de un compañero, que les ha regalado una gallina clueca.



La maestra puede preguntar: ¿cómo le llegará la carta? Los niños contestarán: se le pone una estampilla, un sello y se la entrega al correo. ¿Y cómo la entregaremos al correo? Hay un buzón en la esquina, donde se echa. ¿Pero cómo le llegará la carta? Se la llevará el cartero. Entonces, ¿las saca del buzón con todas las demás cartas y lleva cada una a la persona a la que está dirigida? Algunos niños pensarán que así es en efecto. Pero en el buzón habrá cartas dirigidas a mu-

chas personas que viven en diferentes casas y algunas estarán muy lejos. ¿Podrá un solo hombre repartirlas todas? Vamos a ver cómo se hace.

La clase se dirigirá entonces al buzón, echará la carta, y a la hora de la recogida esperará junto a él. Después los niños acompañarán al recolector hasta la oficina de correos. Observarán cómo las cartas son marcadas y distribuidas y verán cómo cada cartero toma su lote y comienza a repartirlas en su sector. Verán al cartero que habrá de entregar su carta y hablarán con él.

Una vez en la escuela, el tema es objeto de amplia discusión. Los niños dictan una narración sobre él. Después algún niño dirá espontáneamente: ¿jugamos a los carteros? E, inmediatamente, se organizarán entre ellos los recolectores, empleados de oficinas y carteros. "Escriben" cartas simuladas y "las entregan al correo". Al principio, los pupitres sirven de buzones, oficinas y domicilios.

Pronto quieren, sin embargo, dar un aspecto más realista a sus instalaciones. Van a una frutería y piden cajas vacías de naranjas. Durante algunos días están satisfechos construyendo las instalaciones y después juegan al "correo", recogiendo y entregándose cartas mutuamente.

Acaso después sugiera la maestra que tienen un servicio de correos tan bueno que la escuela podría utilizarlo. Aceptan gustosos la idea. En pequeños grupos (para animarse mutuamente) van a otras clases de la escuela, diciendo: "Tenemos una oficina de correos en nuestra clase; si tenéis una carta para alguien de la escuela, la recogeremos y la llevaremos a donde queráis mandarla"; dicen lo mismo al director y todas las tardes, antes de volver a casa, recorren las clases y el despacho del director para recoger las cartas; al día siguiente, con ayuda de la maestra, las clasifican en la "oficina" y diversos "carteros" entregan el correo a las distintas clases y al director. Todo este "proyecto" puede durar un mes o dos. Cuando la maestra observa que ya no quieren los alumnos ni sugieren nuevas ideas creadoras y que pronto perderá su atractivo; ofrece a la clase otra experiencia diferente que conduce a un proyecto totalmente nuevo. O puede apoyarse en el primero para hablar de lo que ocurre con las cartas que van a otras ciudades, llevando a los niños a ver cómo se carga y descarga el correo en un tren. La cuestión de los trenes pronto les embarga. Lo que fue oficina de correos es inmediatamente desmontado para formar un tren. Y ya hay maquinista, fogonero, pasajeros... Un nuevo proyecto se encuentra en marcha.