

Diferencias que cuentan

Adaptar actividades a las edades de los niños

Por

Carolina Giraldo Herrera

Coordinadora Encuentros con la pregunta



Codificando imágenes. ¿Cómo funciona Internet?

Las actividades diseñadas por el equipo creativo son luego realizadas por los talleristas con los niños, teniendo en cuenta que cada grupo, según la edad, tiene características y necesidades diferentes. En este artículo se presentan algunas estrategias utilizadas en Encuentros con la pregunta para introducir y desarrollar actividades con niños de distintas edades.

Cuando una pareja de talleristas se prepara para guiar las actividades de un grupo, debe tener en cuenta las edades de los niños o jóvenes que lo conforman. En este artículo compartimos algunas características de los niños participantes del programa según sus edades, y el rol que deben cumplir en cada caso los talleristas.

Para hacerlo, seguiremos paso a paso los distintos momentos en el desarrollo de las actividades, tal como las llevamos a cabo en **Encuentros con la pregunta:**

1. Momento de apertura y motivación

De 7 a 9 años

Los niños de estas edades disfrutan de las narraciones fantásticas. Con ellos funciona bien comenzar una actividad como si se estuviera narrando un cuento; no son talleristas y niños, son los personajes de una situación imaginaria. Pedir a los niños que cierren los ojos y hacer preguntas que los lleven a imaginar ciertos detalles, les ayuda a recrear la situación y a involucrarse en la actividad.

De 10 a 14 años

Los niños entre 10 y 14 años, motivados de manera natural a comprender el mundo y las cosas -¿qué es eso?, ¿cómo funciona?, ¿cómo se hace?-, se sienten también atraídos por los retos. Constantemente están poniéndose a prueba: ¿podré hacerlo?, ¿cómo lo haré? Con ellos puede introducirse una actividad comunicando el propósito de manera clara y directa, mostrando además los materiales con los que se realizará la expe-

riencia y permitiéndoles hacer preguntas o generar hipótesis sobre lo que se hará.

2. Dar indicaciones y reglas del juego

De 7 a 9 años

Para no perder la atención de los niños, las indicaciones deben darse a todo el grupo, mientras están en círculo, y de forma clara y breve, porque a esta edad les cuesta mantenerse quietos y escuchar instrucciones durante mucho tiempo. Si son varias, no deben darse todas desde el principio; es preferible dar una indicación e ir a la acción antes de dar la siguiente.

De 10 a 14 años

Las reglas de la actividad pueden darse todas desde el principio, ya sea de manera oral o escrita. Entre las indicaciones, vale la pena conversar y profundizar sobre los materiales que se usarán en la experiencia, partiendo siempre del conocimiento que traen los niños: ¿qué ven?, ¿qué es?, ¿para qué sirve?, ¿cómo funciona?

3. Acompañar el proceso de cada actividad

De 7 a 9 años

Después de los siete años, los niños ya pueden realizar actividades por equipos; sin embargo el tiempo de concentración, sin la guía de un tallerista, no es muy largo. Los niños de estas edades están saliendo de la primera infancia, época en la cual aprenden por imitación; vale la pena que uno de los

dos talleristas realice con los niños parte del proceso como estrategia para mantener la atención y ayudarles a superar las dificultades que se presenten.

En la Universidad de los niños, los participantes tienen momentos de trabajo en equipo en los que se interactúa con materiales y se llevan a cabo actividades en pequeños grupos. Después, todos regresan al círculo y participan al resto del grupo de sus experiencias. No es fácil para los talleristas, luego de una actividad donde los participantes están dispersos y activos, captar la atención del grupo; para lograrlo se usan juegos musicales y rítmicos.

De 10 a 14 años

Los niños de diez años en adelante logran mantener la atención por más tiempo y no requieren la guía permanente de un tallerista. Ellos mismos se auto exigen para buscar, explorar y sacar conclusiones. Incluso, desarrollan -de manera independiente- destrezas en la manipulación de las herramientas y materiales brindados para la actividad: separan, dosifican, combinan, organizan, clasifican.

En estas edades, el desarrollo de un proceso puede estar en manos de los niños respetando un tiempo estimado y comunicado previamente por los talleristas. No hace falta un guía que les esté indicando cada paso del camino, sino alguien que los acompañe a caminar.



4. Reflexión final

De 7 a 9 años

Los momentos de reflexión en la Universidad de los niños EAFIT se construyen a partir de preguntas que permiten a los participantes compartir sus hallazgos y comprensiones. Las reflexiones no solo se realizan al final de la actividad; ellas acompañan también el proceso.

Para que se produzca una reflexión que involucre y tenga sentido para todos, es necesario generar un clima de grupo propicio para escuchar, recibir y dar. Con los niños más pequeños, es importante seguir los siguientes pasos:

- Guardar los materiales y herramientas que no sean necesarios para el desarrollo de la reflexión (dejarlos ahí distrae a los niños; los invita a la manipulación y el juego).
- Realizar dinámicas que lleven al grupo al silencio (estrategia más eficaz que pedir silencio con palabras).
- Sentarse en círculo, de tal manera que todos se sientan incluidos y puedan mirarse.



Decodificando imágenes. ¿Cómo funciona Internet?

De 10 a 14 años

Al terminar el proceso completo de una actividad, se ponen en común los resultados, conclusiones, hallazgos. Con los niños más grandes y los jóvenes, el tiempo de conversación es más extenso que con los pequeños. Puede, incluso, durar más que la misma experiencia. A esta edad tienen mayor capacidad y motivación para concentrarse en los momentos de diálogo y conversación; se interesan por conocer, comprender y explicar las causas y los efectos de lo que viven, escuchan y sienten.

Para concluir es necesario decir que no hay una receta infalible, y que la mejor herramienta a mano será siempre el conocimiento que tengamos de los niños. Mientras más cerca estemos de ellos y mejor conozcamos sus intereses y motivaciones, sus habilidades y dificultades, su contexto de origen y sus personalidades, más fácil será hacer de cada actividad una experiencia significativa. 🎯

Bibliografía

Cuadernos de Michael (2003). Pedagogía Waldorf "Innovación Educativa", Medellín.

Piaget, J. (1896 - 1981). *Seis estudios de psicología*. Barcelona: Planeta - Agostini.