

El centro de interés, más allá de la anécdota

En una clase de cuatro años el currículo de todo el curso se organiza en torno a un centro de interés: los piratas. El aula se convierte en un barco corsario y los pequeños piratas buscan al ladrón de su tesoro. Barbanegra, el maestro, define las prioridades educativas y las secuencias en seis fases de trabajo.

José Manuel Roás Triviño*



Ángel Serra.

El centro de interés debe respetar las inquietudes de cada niño y niña

La Escuela Infantil “Hacienda Santa Ana” y el Colegio “Huerta Santa Ana” son dos centros dependientes de una cooperativa de enseñantes ubicados en dos pueblos del área metropolitana sevillana. Ambos se caracterizan por el trabajo en equipo del claustro de profesores, su apertura desde sus inicios, en 1979, a los procesos de renovación pedagógica y su aportación a los nuevos aires de reforma iniciados en los años ochenta.

Al intentar repetir una experiencia de trabajo con un grupo de cuatro años a partir de un conjunto de centros de interés, me vi obligado a reflexionar sobre dicha práctica, en un proceso mediante el que pretendía extraer el *alma mater* de la misma, es decir, las pautas educativas que la habían fundamentado y que, a su vez, posibilitarían su adaptación a una situación diferente. Así fue como surgió un esquema sobre el desarrollo secuencial de los centros de interés, que pretendía superar lo anecdótico, lo inmediato —un curso determinado—, convirtiendo la experiencia en esencia transferible a otras situaciones —otras aulas, centros o profesionales—.

¿Qué entendemos por centro de interés?

En pocos ámbitos como en el de la educación los conceptos gozan de un senti-

do tan escasamente unívoco. Por esto, conviene aclarar que por centro de interés entendemos el eje en torno al cual gira toda la actividad de un grupo, construido a partir de las necesidades y motivaciones del mismo.

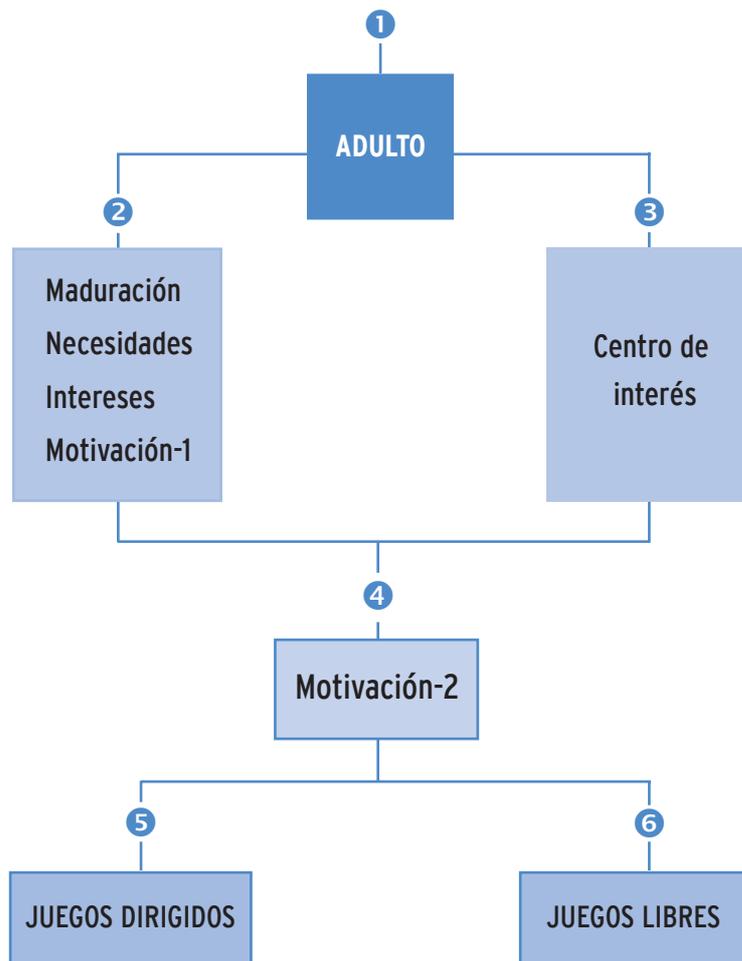
Respetar esas necesidades e intereses significará, en gran medida, centrar la escuela infantil en los juegos de los niños. Y es que, si algo les interesa, es jugar. De ahí que un centro de interés, para que sea considerado como tal, deberá integrar el juego en el programa educativo, impregnarlo de motivos lúdicos mediante contextos globalizadores significativos.

Partir de aquellas dos variables —a saber, necesidades e intereses— impide programar en sentido estricto, expresando los objetivos del programa sólo en términos generales (Kamii, C., y De Vries, R., 1985); resultará así inviable explicitar una planificación exhaustiva, pero sí que podremos establecer tanto nuestras grandes pretensiones como su proceso de desarrollo, es decir, la secuencia de las distintas fases por las que atravesará.

Fases de desarrollo

Para huir tanto del mero activismo sin sentido como de la infructuosa especulación teórica, iré exponiendo la descripción de las distintas fases, acompañada de algunas ejemplificaciones tomadas

Fases de desarrollo de un centro de interés



del curso escolar del que partía, en un intento de minimizar la distancia que media entre teoría y práctica (Equipo Huerta Santa Ana, 1991). En el *cuadro adjunto* pueden observarse las distintas fases, numeradas en función del orden temporal en que se van llevando a cabo.

Adulto

El adulto es el primero en irrumpir en el medio escolar, por lo que cuenta con la ventaja de poder prepararlo según las condiciones que desee. Para ello deberá realizar un diagnóstico de sus posibilidades, a la vez que un plan de actuación. El desfase que exista entre ambos será el que dé lugar a las labores fundamentales de estos días: intentar suplir las deficiencias para la ejecución práctica de esa programación y corregir los desajustes que considere oportunos. Es el momento de negociar con el medio.

Maduración, intereses, necesidades, motivación-1

Se trata del momento del encuentro: la llegada de los niños. Favorecer la realización de un gran número de juegos dirigidos facilitará el establecimiento de una vinculación afectiva con el adulto que, a la postre, contribuirá en gran medida a la culminación del proceso de adaptación.

Pero, a su vez, no pueden olvidarse los juegos libres, fundamentales a la hora de observar y conocer los intereses, necesidades, motivaciones y maduración concretos de los distintos individuos, amén del tejido social que se va gestando en el grupo. Cuanto más amplia sea la gama de juegos que aparezcan, se podrá precisar mejor cuáles son los que más les gustan: estamos localizando el embrión de lo que constituirá el centro de interés.

Corros, canciones, aventuras, juegos

simbólicos, asambleas... son algunas actividades muy propias de este momento. Un juego interesante para realizar en esta fase es el de la construcción de la clase. El primer día se ha dejado el aula vacía antes de la llegada de los chicos (Lledó, A., y Cano, I., 1987): “¿Qué nos hace falta?, ¿para qué?, ¿qué podríamos traer para jugar?”... son algunos de los muchísimos interrogantes que surgen fácilmente.

Centro de interés

Gracias a la observación de los juegos se llega a adquirir una idea bastante aproximada de la maduración, los intereses y las necesidades del grupo. Se puede conocer así qué cosas les motivan o qué tipo de juegos aglutinan esos intereses.

Así, cuando en el curso al que estoy haciendo referencia se convocó una asamblea para elegir el nombre de la clase, ya había observado que jugar a los piratas —un juego que surgió de uno de los muchos cuentos narrados— podía convertirse en un buen canalizador. Por eso yo estaba dispuesto a proponer ese nombre si no eran los propios niños los que lo hacían. Por una u otra vía, el éxito estaba asegurado. El nombre de la clase, “los piratas”, no era sino el centro de interés que, desde ese instante, ya estaba en marcha oficialmente.

Continuar construyendo la clase, pero adaptándola al centro de interés, no sólo fue la primera actividad en este sentido, sino que supuso la reafirmación del grupo en una identidad común: la convertiríamos en nuestro barco pirata. La confección de un ancla y unos banderines y una buena dosis de imaginación fueron los únicos ingredientes necesarios.

Motivación-2

A partir de la elección del nombre de la clase, “los piratas”, que se transforma en motor de nuevas inquietudes, se consiguieron que los niños catalicen sus motivaciones primeras. Pasa a ser una palabra mágica mediante la que cualquier actividad se transforma en juego. Este fenómeno se produce a una velocidad de vértigo, y se acelera progresivamente en un efecto de torbellino: cuanto más jugamos a “los piratas”, más les gusta, más piratas se sienten, más les motiva. La idea de grupo se fortalece cada vez más; tienen algo en común, “son piratas, somos piratas”: me bautizan como Barbanegra.

Un pino caído a causa de un vendaval hace las veces de barco corsario, isla del tesoro o refugio para los pequeños piratas



J.M. Roás.

Juegos dirigidos

El curso va avanzando, y se precisa efectuar sucesivos ajustes entre las realizaciones educativas y la programación de partida. Entre ambas se establece una relación dialéctica, en la que el juego dirigido ejerce un papel regulador: por medio de él se intenta complementar el espontáneo, para facilitar al desarrollo armónico de los niños.

De esta manera, llegado el momento no será complicado para Barbanegra, por ejemplo, incluir en las aventuras de estos piratas todo tipo de conceptos: cuantificaciones, relaciones espaciales y temporales, etc., ni tampoco iniciarlos en un código simbólico de representación partiendo del campo semántico “los piratas”.

Habrá que permanecer atento también para aprovechar esos incidentes que tienen lugar de improviso en todo curso escolar. En nuestro caso, la caída de un pino en la escuela por un vendaval pasó a convertirse en un acontecimiento feliz. La versatilidad del espacio a que dio lugar, ese *mare magnum* de ramas, piñas y palos, indujo a los niños, tras algunos juegos dirigidos, a hacer de él el auténtico centro pirata: tan pronto era el barco pirata como la isla del tesoro; ora una cabaña, otrora un refugio, etc.

Juegos libres

La identificación progresiva con el centro de interés origina el juego espontáneo de “los piratas”. Los niños viven sus propias aventuras: construyen cabañas, hacen la comida de los piratas,

buscan por doquier al malvado enemigo imaginario que les robó el tesoro, marchan a salvar a un amigo de las fauces de un gigantesco cocodrilo, limpian el barco con esmero, salen de pesca... El proceso que se ha puesto en marcha es inagotable, abriéndose un interesante campo de múltiples observaciones e intervenciones.

Consideraciones finales

Antes de concluir no pueden obviarse algunos aspectos fundamentales que cabe tener en cuenta para organizar el currículo mediante centros de interés para estas edades con las suficientes garantías de éxito. A saber:

- Si realizar una programación inicial es tarea común, sea cual fuere el método de trabajo a seguir, cuando la opción que se toma es la del centro de interés programar se impone como una necesidad insoslayable. No puede abordarse sin haber dejado bien sentadas previamente las intenciones y las prioridades educativas; como le sucede a Alicia en el país de las maravillas, “cuando uno no sabe adónde se dirige, generalmente acaba en otro sitio”.

- Al tratarse de algo desconocido para la mayoría de los padres, urge ofrecerles una información clara y lo más detallada posible. De lo contrario, su ausencia se convierte en origen de inseguridad, y ésta de desconfianza. En este sentido, la escuela infantil desempeña un papel ineludible en lo que se refiere a la formación de los padres. Innovar en los albo-

res de la escolarización resulta mucho más fácil, entre otras razones por la existencia de una presión social menor y por las expectativas que se soportan. Si consiguiésemos que los padres comprobaran la validez de planteamientos educativos distintos de los que han conocido y construyeran un concepto positivo de los mismos, estaríamos legando una herencia inapreciable a ulteriores etapas.

- Un requisito indispensable es el establecimiento de vínculos entre el adulto y el grupo. Para conseguirlo, se requiere el acercamiento del adulto al mundo del niño. Al constituir el juego su principal puerta de acceso, el maestro tendrá que convertirse en un jugador más.

- Muchos de los intereses y juegos de los niños tienen lugar en los espacios exteriores —escolares y extraescolares—, por lo que es muy conveniente que recuperemos estos espacios, reconociéndoles su valor educativo. Considerar el interior y el exterior como un continuo espacial, como dos opciones constantes para cada actividad, no es sino un factor enriquecedor para nuestra escuela.

- Existen condiciones muy diversas en los centros escolares que facilitan o dificultan el trabajo mediante técnicas tales como la del centro de interés. Y es que en esta cuestión ningún elemento curricular permanece aséptico. Pero si entre todos ellos tuviese que destacar el más deseable, podría ser la existencia de un auténtico equipo de profesores. La reflexión cooperativa, el diálogo, la discusión y la justificación constituyen un buen antídoto para combatir la desprofesionalización docente.

Para saber más

Equipo Huerta Santa Ana (1991): *El aprendizaje de la lógica-matemática en el espacio exterior*. Memoria inédita de la colaboración en el proyecto de Reforma Educativa durante el curso 1990-1991.

Kamii, C., y De Vries, R. (1985): *La teoría de Piaget y la educación preescolar*, Madrid: Aprendizaje Visor, p. 62.

Lledó, A., y Cano, I. (1987): “Algunas consideraciones sobre la utilización del espacio de la clase”, *Investigación en la escuela*, 2, pp. 50-52.

* José Manuel Roás Triviño es maestro de Educación Infantil.