

**DIMENSION LUDICA, UNA ALTERNATIVA METODOLOGICA
PARA MEJORAR LA ATENCIÓN, PARTICIPACIÓN Y
DESEMPEÑO ACADEMICO EN EL AULA DE CLASE DE LOS
NIÑOS DEL GRADO 4° DE EDUCACION BASICA PRIMARIA DEL
COLEGIO SAN MIGUEL ARCANGEL DE NEIVA**

**ESMERALDA GAMA CADENA
MARIA ZENED DUSSAN DIAZ**

**UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA EXPRESIÓN LUDICA
NEIVA
2005**

**DIMENSION LUDICA, UNA ALTERNATIVA METODOLOGICA
PARA MEJORAR LA ATENCIÓN, PARTICIPACIÓN Y
DESEMPEÑO ACADEMICO EN EL AULA DE CLASE DE LOS
NIÑOS DEL GRADO 4° DE EDUCACION BASICA PRIMARIA DEL
COLEGIO SAN MIGUEL ARCANGEL DE NEIVA**

**ESMERALDA GAMA CADENA
MARIA ZENED DUSSAN DIAZ**

**Trabajo de grado presentado como requisito
Para optar al título de
Especialista en pedagogía de la expresión lúdica**

**Asesor
ALVARO TRUJILLO CUENCA
MG. En Educación y Desarrollo Comunitario.**

**UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA EXPRESIÓN LUDICA
NEIVA
2005**

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
PRESENTACION	6
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	7
1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	7
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	8
2. JUSTIFICACIÓN	10
3. OBJETIVOS	13
3.1 OBJETIVO GENERAL	13
3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS	13
4. REFERENTE TEORICO	15
4.1 LA ESCUELA	15
4.1.1 EL DOCENTE	16
4.1.2 CUALIDADES HUMANAS	18
4.1.3 NIVEL DE CONOCIMIENTO	18
4.1.4 DIDACTICA EN EL TRABAJO	19
4.1.4.1 EL PRFESOR DICRADOR	20
4.1.4.2 LOS PROFESORES MADRES	20
4.1.4.3 LOS PROFESORES DOCTORES	21
4.1.4.4 LOS PROFESORES EDUCADORES	21
4.1.5 EL PROFESOR Y LA LUDICA	22
4.1.6 EL (LA) ESTUDIANTE	23
4.1.7 INTERES QUE MOTIVA EL APRENDIZAJE	24
4.1.7.1 METAS RELACIONADAS CON LA AUTOVALORACION (EL YO)	24
4.1.7.2 METAS RELACIONADAS CON LA TAREA	24
4.1.7.3 METAS RELACIONADAS CON LA VALORACION SOCIAL	25
4.1.7.4 METAS RELACIONADAS CON LA CONSECUCION DE RECOMPENSAS EXTERNAS	25
4.1.8 LA FAMILIA EN EL PROCESO DE FORMACION	26
4.1.9 LA ENSEÑANZA	28
4.1.9.1 ENCEÑANZA TRADICIONAL	29
4.1.9.2 ENCEÑANZA DE LAS CIENCIAS	30
4.1.9.3 EL CONSTRUCCIONISMO EN LA ENCEÑANZA	30
4.1.10 EL APRENDIZAJE	31
4.1.11 APRENDER DESCUBRIENDO	33

4.1.12 AMBIENTE DE APRENDIZAJE	34
4.1.13 LAS TAREAS ESCOLARES	35
4.1.14 LA EVALUACIÓN	37
4.2 DIMENSIÓN LUDICA	38
4.2.1 LA LUDICA EN LA PRACTICA PEDAGOGICA	40
4.2.2 ACTITUD LUDICA DEL DOCENTE	42
4.2.3 MANIFESTACIÓN DE LA LUDICA	45
4.2.3.1 EL JUEGO	45
4.2.3.2 LA CREATIVIDAD	46
4.3 FACTORES QUE INTERFIEREN EN EL APRENDIZAJE	48
4.3.1 LA ATENCIÓN	48
4.3.2 LA MOTIVACIÓN	50
4.3.3 LA DISCIPLINA ESCOLAR	50
4.3.4 BASES FAMILIARES	51
4.3.5 LA AUTORIDAD Y LA NORMA	51
4.3.6 MEDIOS DE COMUNICACIÓN	52
4.3.6.1 LA TECNOLOGIA	53
4.3.6.2 INTERNET	53
4.3.6.3 LA TELEVISION Y LOS JUEGOS	53
4.3.7 TRASTORNOS DE APRENDIZAJE	54
4.3.7.1 TRASTORNOS DE LECTO – ESCRITURA	55
4.3.7.2 TRASTORNOS DEL CÁLCULO	56
5. DEFINICIÓN DE CATEGORIAS Y SUBCATEGORIAS	58
5.1 LA ESCUELA	58
5.2 DIMENSIÓN LUDICA	59
5.3 FACTORES QUE INTERFIEREN EN EL APRENDIZAJE	60
6. DISEÑO METODOLOGICO	61
6.1 NATURALEZA DE LA INVESTIGACIÓN	61
6.2 UNIDAD DE ANALISIS	62
6.3 UNIDAD DE TRABAJO	62
6.3.1 INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	63
6.3.2 RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	63
6.3.3 ANALISIS DE LA INFORMACIÓN	64
7. MOMENTO CONSTRUCTIVO - INTERPRETATIVO	65
7.1 CATEGORIA No. 1: LA ESCUELA	65
7.2 CATEGORIA No. 2: LA LUDICA	76
7.3 CATEGORIA No. 3: FACTORES QUE INTERFIEREN EN EL APRENDIZAJE	87

8. CONSTRUCCIÓN TEÓRICA	94
8.1 CATEGORIA No. 1: LA ESCUELA	94
8.2 CATEGORIA No. 2: LA LUDICA	98
8.3 CATEGORIA No. 3: FACTORES QUE INTERFIEREN EN EL APRENDIZAJE	100
CONCLUSIONES	104
BIBLIOGRAFIA	110

PRESENTACION

En el presente estudio se analizó en especial los aspectos que tienen que ver con la dimensión lúdica, como alternativa metodológica para mejorar la atención, participación y desempeño académico en el aula de clase de los niños del grado 4° de educación básica primaria del colegio San Miguel Arcángel de Neiva.

Analizando los factores que intervienen en el funcionamiento de la entidad, se busco las debilidades que la aquejan y se proponen soluciones para su expansión y fortalecimiento.

Por tanto el enfoque que orienta la presente investigación es el Cualitativo, cuya pretensión es descubrir y comprender a través de una relación empática con el sujeto, el sentido que le da a las experiencias vividas; cuyo énfasis está en lo individual y en la experiencia subjetiva, en donde se busca aprehender de la percepción que el otro tiene del mundo, por esto intenta describir, comprender e interpretar estos significados.

Para el desarrollo del estudio se utilizó la técnica de observación directa del participante, y los instrumentos empleados fueron la recolección de información y su respectivo análisis a través de entrevista estructurada de tipo mixto (preguntas abiertas y cerradas) para estudiantes y una con características similares a los profesores, entrevista grupal y las notas de campo, que se plasmaron en tres momentos investigativos, en donde se exploró, describió e interpretó para realizar finalmente una construcción de sentido dando respuesta a las categorías planteadas en la investigación, rescatando de esta manera el significado que le dan los actores a la creatividad.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Con base en los registros e informes, que durante los dos últimos años los docentes del grado tercero del Colegio San Miguel Arcángel han elaborado acerca de sus estudiantes, frente a su desempeño tanto académico como disciplinario; a través de una rigurosa, permanente y sistémica observación tanto de forma individual como grupal, se logró determinar que la actitud de los niños adscritos a esta institución no es la más apropiada, por que se evidenció la existencia de un alto grado de falta de atención frente a las diferentes áreas del conocimiento que conforman su proceso educativo, situación que arrojó como consecuencia lógica un notorio desfase no solo en su rendimiento académico sino en su crecimiento tanto personal como integral.

De acuerdo a los resultados obtenidos, el grupo de docentes que lideró este proceso, logró detectar en los niños la existencia de una cierta ansiedad, ansiedad por satisfacerse de algo, de algo que ni ellos mismos logran definir. Así mismo consideran que algunos docentes quienes acompañan este proceso, carecían de metodologías y estrategias innovadoras y motivantes, las cuales generan a su vez ambientes de aprendizaje aburridores, monótonos y desmotivadores, que impiden u obstaculizan las perspectivas, intereses y expectativas de los niños y las niñas, dentro de este mismo proceso formativo.

Aunque también es cierto que existen factores determinantes a este tipo de problemas que pueden estar fundamentados en otras causas e inclusive ajenas a

su desempeño escolar, no obstante, y con el respaldo de las respuestas obtenidas por los niños y las niñas en la investigación, se pudo determinar que ellos en su mayoría pierden el interés desde el mismo momento en que se disponen a dirigirse a su colegio; y una vez instalados en la institución no logran adaptarse. Es mas, argumentaron adicionalmente que en reiteradas oportunidades llegan al colegio con intereses muy particulares, que no son propiamente los académicos o el deseo de aprender, sino con el deseo más bien de hablar, correr, gritar, saltar, jugar con sus respectivos compañeritos. Es tal la situación que al encontrarse con la realidad del aula de clases, presentan unos comportamientos que los transforman en personas antipáticos, groseros, violentos e indiferentes, hasta presentan actitudes de adormecimiento; y todo ello por no encontrar eco en sus propias necesidades e intereses.

Aunque algunos profesores al interior de sus áreas específicas del conocimiento, han pretendido mejorar el aprendizaje de sus estudiantes aplicando actividades nuevas y estrategias pedagógicas que facilitan y mejoran la atención en sus estudiantes, hasta el momento no se ha logrado implementar una metodología que logre cautivar y enamorar los estudiantes, de tal forma que estos demuestren agrado, satisfacción por el saber y aún mas, que presten toda su atención, lo cual les va a permitir mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje.

Con base en lo expuesto anteriormente, se formularon los siguientes interrogantes:

1.2 FORMULACION DEL PROBLEMA

¿De qué forma los Docentes del grado cuarto de básica primaria del Colegio San Miguel Arcángel aplican y desarrollan la dimensión lúdica en su praxis profesional?

¿Cuáles son los factores que impiden la atención en los niños y niñas del grado 4 ° de básica primaria del Colegio San Miguel Arcángel?

¿Cómo se podría utilizar la dimensión lúdica para lograr la atención de los niños y niñas en el aula de clase del grado cuarto de básica primaria del Colegio San Miguel Arcángel y con ello mejorar su rendimiento académico y disciplinario?

2. JUSTIFICACIÓN

Si los docentes hicieran de la práctica educativa un espacio fundamentalmente axiológico en el que se generen espacios de comprensión en torno al desarrollo humano, lograrían proponer nuevas estrategias en el quehacer pedagógico.

La lúdica como parte fundamental de la dimensión humana, no es una ciencia, ni una disciplina y mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce el disfrute y el goce, acompañado de la distensión que producen las actividades simbólicas e imaginarias como el juego, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se producen cuando se interactúa con otros, sin esperar más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. Al parecer la mayoría de los juegos son lúdicos, sin embargo la lúdica no se reduce a la pragmática del juego; al contrario, involucra otras esferas del comportamiento humano como la motivación, la afectividad, el disfrute del individuo, generando interacciones positivas en ambientes de comunicación, que implementados de manera apropiada en el aula de clase, permiten el desarrollo de aprendizajes significativos.

La actitud es una forma de motivación social que predispone la acción de un individuo hacia determinados objetivos o metas. La actitud designa la orientación de las disposiciones más profundas del ser humano ante un objeto determinado. Existen actitudes personales relacionadas únicamente con el individuo y actitudes sociales que inciden sobre un grupo de personas. Por ello se puede expresar que la actitud engloba un conjunto de creencias, todas y cada una de ellas relacionadas entre sí, organizadas en torno a un objeto o situación, de ahí que la

manera como cada persona tiende a reaccionar ante cualquier situación son numerosas y variadas.

Consecuentemente y con el conocimiento de la existencia de una aproximación teórica frente al concepto de la lúdica, es por lo tanto necesario reconocer que existe poca asimilación de esta categoría, aunque se siente, se vive y se le reconoce en el diario vivir, en la cotidianidad de las prácticas culturales. Para comprender aún más esta situación es necesario que el docente se aparte de las teorías conductistas-positivistas, las cuales puntualizan el comportamiento lúdico únicamente desde lo didáctico, lo observable y lo mensurable. También es fundamental que se aparte de las teorías del psicoanálisis, pues esta corriente pedagógica se preocupa solo en estudiar el juego desde los problemas de la interioridad, el deseo, del inconsciente y/o desde su simbolismo.

Es así como se pretende resaltar la lúdica como una dimensión del desarrollo y parte integral en los procesos educativos, articulada a las diferentes áreas del conocimiento, en el aprovechamiento, del tiempo libre, en la interacción y dinámica socio educativa y en forma directa en el proceso de formación de los niños y niñas, de tal forma que esta articulación permita facilitar y dinamizar el aprendizaje de los estudiantes del grado cuarto de básica primaria.

Normalmente cuando se habla de procesos de enseñanza, se hace referencia a la formación integral de los participantes, sin embargo, es muy común que la preocupación se enfoque hacia el desarrollo de los contenidos de las diferentes asignaturas, dejando de lado, de pronto sin proponérselo, el aspecto humano, aquel que involucra lo afectivo y las emociones, mas cuando se trata de individuos en edad escolar, quienes por naturaleza requieren del juego y la alegría como parte de su vivir.

Al plantearse la problemática existente relacionada con la falta de atención y como consecuencia el bajo rendimiento académico, surge entonces la pregunta ¿cómo

se puede si no solucionar, al menos contribuir a mejorarlo?. Quizá, poniendo metas más altas o tal vez, logrando una mayor motivación de los estudiantes.

Dando por hecho que el estado de ánimo y las emociones influyen en alto grado la disponibilidad de los seres humanos para el aprendizaje, se hace necesario trabajar en torno a una propuesta que involucre la lúdica como dimensión en el aula de clases de los niños y niñas que a diario se enfrentan a este proceso.

Es así, como se pretende tomar la motivación, a través de la implementación de algunas estrategias lúdicas por parte de los docentes que los atienden, buscando mejorar los ambiente y las metodologías de trabajo, haciéndolos mas agradables, logrando unos mejores resultados de parte de estos niños, no solo en el aspecto académicos, sino en su diario vivir.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Develar alternativas y estrategias enmarcadas dentro de la dimensión lúdica que permitan mejorar la atención y con ello el desempeño académico y disciplinar de los estudiantes del grado cuarto de educación básica primaria del Colegio San Miguel Arcángel del Municipio de Neiva.

3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Identificar y describir la argumentación teórica y práctica, frente a la aplicabilidad de la dimensión lúdica en el aula de clase de los docentes del grado cuarto de básica primaria del Colegio San Miguel Arcángel.
- Determinar factores que imposibilitan los agentes motivadores en el proceso formativo para el logro de la cualificación del rendimiento académico y disciplinar de los niños y niñas del grado cuarto del Colegio San Miguel arcángel.
- Interpretar a partir de las lógicas internas de los actores, los mecanismos indicadores, que permitan viabilizar la dimensión lúdica como una alternativa para mejorar el proceso aprendizaje.

- Construir una argumentación teórica sobre la base de un planteamiento innovador, aplicando la dimensión lúdica como un recurso didáctico, orientado hacia la adquisición y consolidación del conocimiento de manera amena y divertida.

4. REFERENTE TEORICO

4.1 LA ESCUELA

A las puertas del tercer milenio, se hace evidente el papel decisivo que imprime la escuela en la formación de nuevas generaciones, puesto que solo mediante ella se puede propiciar un cambio real en los diversos estamentos de la sociedad.

El progreso educativo implica renovar y dinamizar actividades pedagógicas encaminadas a posibilitar experiencias y reflexiones individuales y sociales efectivas, para la construcción del conocimiento, tendientes a forjar un nuevo tipo de ciudadano capaz de innovar con espíritu crítico, reflexivo, líder, solidario, con capacidad de análisis y abstracción, que puedan responder como agentes de cambio social a los retos de la nueva sociedad.

La escuela debe convertirse, entonces en el espacio ideal para generar alternativas de convivencia democrática y en donde los contenidos temáticos cobren sentido por su aplicabilidad. El entrenamiento de habilidades y fortalecimiento de actitudes para el liderazgo y trabajo en equipo es la combinación de la forma tradicional con ejercicios al aire libre y con una metodología eminentemente vivencial que está basada en el aprendizaje a través de la experiencia directa, abordándose aquellos aspectos que resultan cruciales para la gestión del talento humano en toda organización.

Son muchas las instituciones escolares que, asumiendo una actitud proactiva, presentan alternativas pedagógicas, orientadas al desarrollo de educar con un propósito, a través de lo cual se busca adquirir, integrar y generar conocimiento.

Ya que no es posible educar a los alumnos en un ambiente totalmente fuera de la escuela, se debería al menos organizar el currículo alrededor de simulaciones de clase, juegos de roles, salidas a terreno y otras actividades que se asemejen más a las experiencias y desafíos de solución de problemas del mundo natural. Los programas extracurriculares acercan más al mundo real que aquellas actividades netamente académicas que solo se realizan en el aula de clase.

Una escuela transformadora debe tener como misión formar al ser humano, en la madurez de sus procesos, para que construya el conocimiento y transforme su realidad socio cultural, resolviendo problemas desde la innovación; debe también generar espacios para cualificar los procesos de formación, investigación, extensión y docencia, tareas actuales de la educación. El alumno debe aprender haciendo.

4.1.1 EL DOCENTE

El educador o maestro, es la persona que tiene a cargo la enseñanza, y como tal actúa, como posibilitador de la transformación intelectual, afectiva y moral de los alumnos y como mediador de toda información que conduce a la percepción del estudiante como individuo y de los estudiantes como grupo.

El educador es la persona que se relaciona por medio del diálogo, para permitir la participación espontánea y libre, mediante la valoración de opiniones en desarrollo de la autonomía y en el empleo de alternativas pedagógicas adecuadas y basadas en la realidad. El hecho que el maestro este ubicado en la institución escolar confiere a su labor ciertas características que se derivan de las condiciones

concretas de su trabajo y que le plantean ciertas exigencias, restricciones, limitaciones e incertidumbres que concretan y dentro del ámbito de esas restricciones desde donde el maestro tiene la posibilidad de reflexionar sobre su labor, de generar y de hacer explícito un saber que le es propio y que se manifiesta en el diario quehacer de “enseñar”. Es este un saber complejo cuyo primer sujeto legítimo es el maestro; un saber que se pone en acción primordialmente cuando el maestro enseña.

En cuanto a la función del docente “Hay otro ingrediente que la Escuela tiene que asumir en términos de investigación: la nueva función del maestro. Para los que sufren creyendo que la tecnología va a sustituir al maestro pueden estar tranquilos; ni ésta ni otras mucho más avanzadas van a sustituirlo, pero si van a transformar radicalmente su oficio”¹. De un educador dedicado básicamente a transmitir saberes en un circuito en el cual lo mejor que pueden hacer los alumnos es reproducir con la mayor fidelidad los saberes que el maestro les transmitió, se encuentra que este nuevo ecosistema comunicativo de saberes difusos, diseminados, de multiplicidad de escrituras, va a convertir al maestro en formulador de problemas, provocador de interrogante, memoria viva de la institución, en el que va a hacer posible el diálogo entre generaciones.

De esta manera, la tarea que les espera a los maestros en este sentido, reivindicaría enormemente su oficio, lo cambiaría, de un trabajo eminentemente pasivo, reproductivo, anacrónico, que no tiene nada que ver con el modelo de comunicación actual, el de la realidad actual, a un intelectual capaz de formular problemas, de plantear interrogantes, de sistematizar trabajo.

¹ BARBERO, Jesús Martí. Innovación Tecnológica y Transformación. Pensar Iberoamérica. Revista No. 5. Pag. 20

4.1.2 CUALIDADES HUMANAS

El maestro establece una relación de tipo afectivo con el saber, lo cual se manifiesta en el gusto que siente por profundizar en ella y por enseñarlo, en el entusiasmo con que piensa en la clase, en la creatividad y la facilidad con que renueva su forma de enseñar.

Pueden ser señaladas como cualidades necesarias para el ejercicio docente: capacidad de adaptación, equilibrio emotivo, capacidad instintiva, sentido del deber, capacidad de conducción, interés científico, humanístico y estético, capacidad de comprensión de lo general, espíritu de justicia, empatía y mensaje.

4.1.3 NIVEL DE CONOCIMIENTO

Es común que cuando al docente se le sugieran innovaciones pedagógicas, se observa en algunas oportunidades que reaccionan de forma negativa o renuente, no quiere decir esto que el profesor niegue la importancia científica, teórica o metodológica del nuevo conocimiento, la situación es que no encuentra cómo utilizarlo o aplicarla en su quehacer pedagógico.

Conciente como debe estar de su papel de intérprete de las necesidades del educando y orientador del joven en su propia formación, el maestro necesita de una sólida formación como profesional de la educación, una cultura general y una formación pedagógica y científica, así como desarrollar la dimensión del saber propio del maestro relacionada con el cómo enseñar, que es quizá la que mas directamente se ve afectada por la formación del maestro.

4.1.4 DIDÁCTICA EN SU TRABAJO

El maestro enseña por lo menos en dos niveles, simultáneos e íntimamente relacionados entre sí, pero diferenciables:²

Un primer nivel que corresponde a los contenidos de la asignatura, los cuales se relacionan directamente con el saber producido en el campo científico o en la disciplina correspondiente, y que el maestro puede conocer de manera mas o menos profunda y/o actualizada.

El segundo nivel que se refiere a las formas de trabajo y de pensamiento propias de la comunidad científica que genera el conocimiento correspondiente a la asignatura; de esta manera, el nivel de importancia que el maestro le dé a los procesos de generación de conocimientos, se reflejaría necesariamente en su forma de enseñar. Al respecto manifiesta “Podría afirmarse que el maestro no enseña solamente una asignatura, unos contenidos o unos programas, enseña en primer lugar una concepción de la disciplina o ciencia, una forma de mirarla. Puede suceder y sucede con frecuencia, que el maestro no haga explícita, ni siquiera para si mismo, la forma como concibe su asignatura, su desarrollo histórico, sus formas de investigación y generación de conocimientos. Sin embargo, la manera como asume esos conocimientos y los transforma en objeto de su enseñar, supone necesariamente una concepción del saber, de la ciencia y de esa ciencia en particular”³

En toda actividad humana también en la educación existe tensión entre lo ideal y la realidad, entre aquello que debe ser y lo que es y presenta una clasificación de los profesores existentes en cuatro grupos:

² VASCO M. Eloisa. Génesis, Estructura y Tendencias de los Sistemas Educativos. Artículo. La Educación Especial en Iberoamericana. Revista. Pag. 32

³ REYNALDO, SUAREZ, D. Los Profesores Que Existen. Ensayo. Reflexiones Pedagógicas. Revista N°. 1. SENA . 1999. Pag. 52

4.1.4.1 EL PROFESOR DICTADOR:

A este grupo corresponden aquellos profesores que organizan su trabajo alrededor del principio de autoridad; su objetivo primordial es conservar la autoridad dentro del grupo, con el fin de evitar el desorden y la pérdida de tiempo.

Estos profesores son generalmente dictadores que se caracterizan por su autosuficiencia, sarcasmo e inflexibilidad; generalmente son inabordables, así que sus decisiones y opiniones son infalibles y supremas.

Los profesores dictadores, demuestran cierto sadismo al comunicar los resultados académicos a sus alumnos, se podría decir que gozan con el fracaso de los demás; cuando se presenta un conflicto o desacuerdo, procede a suprimirlo y controlarlo siguiendo su propia opinión. Tratan de encontrar responsables sin analizar las causas siempre los culpables son otros.

4.1.4.2 LOS PROFESORES MADRES:

A este grupo de profesores pertenecen a aquellos que son amantes de la popularidad. Para tener contentos a los estudiantes y gozar de su estimación, sacrifican los objetivos académicos. Confunden la comprensión con “dejar pasar, dejar hacer”, y bondad con justificarlo todo. Cuando surgen problemas buscan negarlos, calmar a la gente, minimizarlos, no mezclarse con ellos o permanecer neutrales.

La estima de que gozan estos profesores es en extremo aparente y frágil; la eficacia de su acción es prácticamente nula. Eventualmente debido a la alineación y al condicionamiento de las calificaciones, son aplaudidas y rodeados por sus alumnos, sin embargo, reflexivamente y a largo plazo serán juzgados por su dimisión. En efecto, su acción es efímera tanto en plano de los conocimientos como en su ejemplo de vida.

4.1.4.3 LOS PROFESORES DOCTORES:

Son profesores “clásicos” academicistas, típicos de los claustros universitarios, personas muy decentes, aplomados, instruidas y responsables. Realizan sus actividades con esmero; son razonablemente exigentes, delicados y precisos en sus obligaciones. Su lema es el equilibrio y la amabilidad calculada, puede esconder cierta desconfianza y temor de perder autoridad y prestigio. Sus clases son ordenadas y ricas en contenido, pero ellos carecen de corazón e ignoran los sentimientos de los alumnos. Están siempre listos para recibir a sus discípulos, pero no se entregan a ellos ni van a su encuentro.

Su misión es dictar clase, este es el único lugar de comunicación con los muchachos. Su labor es preparar buenos profesionales, donde termina su labor académica termina sus obligaciones, consideran que tienen mas compromiso con un programa que con el aprendizaje de los estudiantes.

Los profesores “doctores” son estimados y respetados por sus alumnos, pero con una estimación lejana y con un respeto estereotipo y no desprovisto de latente agresividad. Aislados de la problemática estudiantil y de su medio, e ignorando sus intereses, llenan el proceso de enseñanza aprendizaje con su ambiente adverso o al menos frío.

4.1.4.4 LOS PROFESORES EDUCADORES:

Son académicamente exigentes y humanamente comprensivos. No temen al dialogo y a la libre discusión, pues tienen suficiente claridad ideológica. Diferencian con claridad orden de uniformidad y autoridad de autoritarismo. No temen reconocer sus limitaciones ya que su actividad no esta centrada en su propio prestigio, sino en servir a la humanidad.

Saben que su labor no consiste primordialmente en preparar buenos profesionales, sino en contribuir a la formación de seres humanos. Su actividad académica no se reduce a dictar clases, y estos participan de las inquietudes

estudiantiles y están presentes con sus luces y orientaciones consideran normalmente el inconformismo de sus educandos y ven la inquietud juvenil como un hecho en si mismo positivo, ya que oxigenan el ambiente social y sacuden su tranquilidad, lo cual probablemente proporcionarán un mayor desarrollo humano.

Busca evitar los conflictos, pues comprende que es mejor prevenir que curar; pero cuando se presentan analizan sus circunstancias para buscar las causas y resolverlos adecuadamente, se preocupa por crear una atmósfera de confianza y libertad, así como estimular la participación y la creatividad de todos. Trata además de conocerse así mismo para poder tomar conciencia de las propias maneras de sentir y obrar, lo mismo que de las reacciones del grupo ante ellas.

Situado entre lo que es y lo que debe ser, entre el presente y el futuro, es crítico y ajeno a todo sectarismo. Es buscador de la verdad; no es un enviado ni un poseedor, sino un caminante y un buscador. El hecho de vivir en este mundo cambiante lo torna inquieto, estimulado, deseoso de progreso, en continua actuación y renovación pedagógica; entiende que ser educador más que una profesión, es una vida, y proyecta su acción profesional en función de una concepción amplia y social de la existencia. Encarna en su vida ese ideal de hombre en cuya construcción colabora.

4.1.5 EL PROFESOR Y LA LUDICA

El docente, ha heredado desde la diversidad cultural expresiones de tradición oral, como fábulas, mitos, leyendas, adivinanzas, refranes, retahílas, rondas y juegos, los cuales desafortunadamente se mantienen inmóviles en la memoria colectiva o formando parte de las paginas de libros de folclor olvidados, haciendo que su valor pedagógico permanezca dormido sin aplicarse en el escenario educativo, como instrumento fundamental en proceso de formación.

El profesor en su labor puede y debe hacer uso de estos recursos; buscando estrategias y métodos que lo lleven a convertir su clase en espacio agradable y ameno, para lo cual la lúdica se constituye en una valiosa herramienta.

4.1.6 EL (LA) ESTUDIANTE

Su presencia es necesaria en la escuela como interlocutores cotidianos, situación que sugiere como actividad primordial del profesor la de conocerlos y que ese conocimiento influya necesariamente en su forma de enseñar.

La primera tiene que ver con el conocimiento y comprensión que tenga el maestro acerca de las teorías del desarrollo del niño y del adolescente. El maestro debe saber que no se puede enseñar de la misma manera a alumnos de edades distintas; que los contenidos deben estar acordes con la capacidad de comprensión de los niños.

La segunda tiene que ver con los aspectos afectivos de su relación con el saber y con sus alumnos, pues aunque las relaciones entre el maestro y sus alumnos estén mediadas fundamentalmente por el saber no por eso excluyen los aspectos afectivos de la relación entre personas. El maestro sabe que, una vez planteada una relación tirante o negativa con un grupo de alumnos, es sumamente difícil modificarla en sentido positivo, y hacerlo requiere habilidades especiales.

El ámbito sociocultural de los estudiantes, también es de vital importancia, ya que ellos influyen en todos los aspectos de la vida escolar, lo cual plantea la necesidad de que el profesor lo conozca y lo comprenda, así como las nociones y saberes extra-escolares que el estudiante ha adquirido y elabora en su vida cotidiana.

4.1.7 INTERESES QUE MOTIVAN EL APRENDIZAJE

JESUS ALFONSO TAPIA, en su artículo “Motivar para aprender”, clasifica el interés de los estudiantes acuerdo a las metas que persiguen cuando trabajan o no trabajan en el aula. El determina una serie de aspectos relacionados con la vida y comportamiento del estudiante en la escuela, y establece que todas sus actitudes están de una u otra manera inciden en su nivel de motivación; en la aceptación o rechazo de la tarea, así como en la persistencia en su realización. Por ello, dado que el grado de interés puede ser distinto, al igual que el esfuerzo que cada estudiante posee para su consecución también varía en función de la edad, de las experiencias escolares y del contexto sociocultural del sujeto, describe y expone de qué modo afectan el interés y el esfuerzo, con el fin de establecer criterios para actuar sobre ellos, modificando el contexto de la actividad escolar.

4.1.7.1 METAS RELACIONADAS CON LA AUTOVALORACION (EL YO)

El estudiante experimenta el denominado orgullo que sigue al éxito (Motivo de logro). Se evidencia en la importancia que tiene para ellos el recibir de otros o de sí mismo una valoración positiva de su competencia actual. Son aquellos niños que buscan mostrar sus tareas y pasar al tablero, por cuanto sienten gran satisfacción por mostrar sus logros.

En esta clasificación, también entrarían los alumnos que sienten un gran temor a experimentar el fracaso de algún tipo de rechazo. Estos niños aunque generalmente trabajan, evitan competir con sus compañeros y prefieren no participar al menos de manera voluntaria, aunque conozcan las respuestas.

4.1.7.2 METAS RELACIONADAS CON LA TAREA

La atención de estos niños se centra en la tarea, en incrementar sus conocimientos en relación con algún aspecto de los contenidos presentados o de los procedimientos a seguir para hacer algo bien; el alumno que puede estar

incrementando su conocimiento o sus destrezas, pero lo que determina su actividad no es tanto el interés por incrementar su competencia, sino la propia actividad en la que se siente a gusto.

Los estudiantes actúan por autonomía y no obligados, es la sensación de sentirse obligados hace con frecuencia que la tarea se rechace, en cambio si se les ofrece alguna posibilidad de elegir entre distintas alternativas, se incrementa su interés, el cual se manifiesta en que tras seleccionar el tema sobre el que se va a trabajar, o la forma de realizarlo, buscan mas información e intercambian mas comentarios con sus compañeros.

4.1.7.3 METAS RELACIONADAS CON LA VALORACION SOCIAL

Estos estudiantes se sienten bien al experimentar la aprobación de adultos y compañeros y evitar su rechazo. El niño que no hace las tareas salvo cuando el profesor o el padre se pone a su lado. No se trata de que el niño esté preocupado solo por recibir una valoración positiva por sus éxitos, para él es mas importante comprobar que se es aceptado socialmente y evitar su rechazo.

Así mismo, la posibilidad de que sus compañeros más inmediatos con los que forma su grupo le coloquen la etiqueta de “sabiondo” o lo rechacen, puede hacer que un niño o adolescente evite realizar una tarea que se le propone aunque sepa cómo hacerla.

4.1.7.4 METAS RELACIONADAS CON LA CONSECUION DE RECOMPENSAS EXTERNAS

Para estos niños, el valor de las tareas es mas de carácter instrumental que por lo que en si misma puede aportar.

En esta clasificación, ganar dinero, conseguir premios, evitar castigos, constituyen generalmente los agentes motivantes del esfuerzo selectivo que el alumno pone para conseguir diferentes logros en el contexto de la actividad académica.

4.1.8 LA FAMILIA EN EL PROCESO DE FORMACION

La familia hace un aporte significativo en el proceso de formación del comportamiento de un individuo. En este proceso los padres y la familia como grupo necesitan variar su dinámica y su cotidianidad en forma continua para responder adecuadamente a las necesidades del niño.

Dentro de las múltiples funciones de la familia en la formación de la persona, se constituye de vital importancia la función afectiva, por cuanto contribuye de manera especial en la formación del ser social y que aporta en el desarrollo de su estructura emocional, partiendo de sus características propias.

Para el desarrollo afectivo de sus miembros es necesario que la familia cree las condiciones que lo posibiliten para esta tarea se apoya en dos pilares fundamentales: el vínculo afectivo y la adquisición de la confianza básica, esta le ofrece al niño los elementos que le facilitan construir el concepto de si mismo y de la autonomía.

El vinculo afectivo es la relación íntima que el niño establece inicialmente con la madre y luego con otras personas; este vinculo indica una conducta de apego en la que es significativo sentirse mirado, tocado, consentido, querido, para que el niño establezca la red de relaciones con sus padres y otros parientes, lo que contribuye al fortalecimiento del concepto de si mismo que el niño esta construyendo.

En este proceso son fundamentales las características individuales del niño, cuyo potencial obstaculizara o facilitara las relaciones con otras personas quienes son las que le afirman o reaprueban los comportamiento que él en su proceso de formación expresa; los sentimientos que le generan estas situaciones son los que le facilitan la formación de su propia imagen.

La confianza básica se adquiere gradualmente en la medida en que se solucionan las necesidades básicas y que la persona que se las reserva este vinculada afectivamente con él. En la medida en que el niño logra la confianza básica, fortalece el proceso de diferenciación y adquiere la autonomía que necesita para continuar con su desarrollo.

En la formación del auto concepto, la familia juega un papel fundamental, pues contribuye en la medida en que reconoce sus cualidades y reprueban de manera reflexiva y afectuosa sus aspectos negativos.

En este proceso también son relevantes, los modelos de los padres y de los adultos que el niño tiene a su alrededor, es importante que estos modelos actúen en forma concordante, que lo que manifiesten en forma verbal corresponda con el comportamiento que asumen ante el niño y el grupo social en el que participa.

El acompañamiento a la familia en este proceso consiste en crear y facilitar ambientes que propicien y promuevan actividades en las que el niño pueda observar comportamiento de otras personas de acuerdo con su función social, reflexiones en forma crítica sobre lo observado y, cuando se presente la oportunidad, hablarle de las actitudes que él asume para afirmárselas o para ayudarlo a adecuarlas con su cotidianidad.

El niño a partir de una buena relación afectiva con ambos padres y de un contexto socio-cultural en el que encuentre elementos que lo gratifiquen y reafirmen, logra construir una imagen de sí mismo con la que se siente comprometido y puede edificar su propio proyecto de vida, lo que le ayuda para la convivencia en el grado humano en el que se desarrolla.

4.1.9 ENSEÑANZA

Nadie educa a nadie, nadie se educa solo, los seres humanos se educan en sus relaciones. Entonces, enseñar sería descubrir y orientar acertadamente esas relaciones.

Enseñanza o educación, considerada como presentación sistemática de hechos, ideas, habilidades y técnicas a los estudiantes. A pesar de que los seres humanos han sobrevivido y evolucionado como especie por su capacidad para transmitir conocimiento, la enseñanza (entendida como profesión) no aparece hasta tiempos relativamente recientes. Las sociedades que en la antigüedad hicieron avances sustanciales en el conocimiento del mundo que nos rodea y en la organización social fueron solo aquellas en la que personas especialmente designadas asumían la responsabilidad de educar a los jóvenes.

La palabra enseñar proviene del Latín: in = en, signare = señalar. O sea, indicar. Es algo así como una invitación a ingresar en una realidad concreta o simbólica y encontrar allí el significado, el sentido de esa realidad. Es, como afirma Felipe Prieto Bernal, “acompañar al educando con las manos abiertas y una sonrisa en los labios”⁴, sin cogerlo cerrando las manos, sin agarrarlo, sin forzar su autonomía, sin fruncir el ceño, sin violentarlo, sin siquiera inducirlo. Como se acompaña a una amiga o amigo a quien verdaderamente se ama, es decir, deseando siempre lo mejor para él o para ella. Es indicar el camino, es mediar, es orientar en el sentido de la búsqueda de la correcta orientación. Pero siempre acompañar, porque cuando aprendemos, al igual que cuando amamos, es indispensable la compañía, el afecto es ingrediente insustituible en el acto formativo.

⁴ PRIETO BERNAL, F. Rendimiento Académico y Desarrollo Humano. . Revista Lúdica Pedagógica No. 1. Universidad Pedagógica Nacional. Pag.25.

4.1.9.1 ENSEÑANZA TRADICIONAL

Tradicionalmente, en la enseñanza de las ciencias dominaba un planteamiento sólo atento a la transmisión de conocimientos: el profesor elaboraba contenidos que el alumno recibía pasivamente, muchas veces con indiferencia, complementados ocasionalmente por la realización de prácticas en laboratorio, no menos expositivas y cerradas. Este modelo didáctico, que adopta la “clase magistral” como paradigma, transmitía una visión de la ciencia muy dogmática, con saberes ya acabados y completos, y una fuerte carga de contenidos memorísticos.

Algunas investigaciones pioneras sobre la visión y la actitud que adquirirían los alumnos ante la ciencia, a lo largo de su vida educativa en la escuela, revelaron una situación preocupante. Los estudios más interesados en impulsar la investigación didáctica en busca de nuevas metodologías reflejaron una creciente apatía de los jóvenes frente a las ciencias, cuando no franca aversión, según avanzaban los cursos. El panorama se agravaba al comprobar que esos mismos jóvenes habían iniciado los primeros contactos con la ciencia desde la curiosidad y hasta el entusiasmo.

De alguna manera parecía suceder que la propia enseñanza de las ciencias alejaba a una parte importante de los niños y niñas de su interés inicial por el conocimiento o la explicación científica de los hechos y los procesos naturales.

La enseñanza de las ciencias, bajo el modelo tradicional de recepción de conocimientos elaborados, ponía toda su preocupación en los contenidos, de forma que subyacía una visión despreocupada del propio proceso de enseñanza, entendiéndose que enseñar constituía una tarea sencilla que requería especial preparación. Esta concepción ha pesado sobre la propia formación inicial que se exigía a los profesores tanto de bachillerato como en la universidad, de forma que las demandas se reducían al propio conocimiento de las materias y contenidos a impartir, y muy poco o nada a las cuestiones didácticas o del cómo enseñar. Una buena parte de esta visión permanece aún vigente en la práctica.

4.1.9.2 ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS

Campo del saber y la investigación educativa que, a través del análisis de los resultados de una educación basada en la mera transmisión de conocimientos y la memorización, se propone encontrar nuevas vías para un proceso didáctico más dinámico y participativo.

Saber cómo enseñar ciencias es, lógicamente, uno de los cometidos del profesorado encargado de estas disciplinas. Sin embargo, en las últimas décadas, los avances en el conocimiento acerca de cómo aprenden las personas y cómo puede mejorarse, por tanto, la enseñanza de las disciplinas científicas, han supuesto un salto cualitativo en el campo de la educación científica.

4.1.9.3 EL CONSTRUCTIVISMO EN LA ENSEÑANZA

Un hito fundamental en la didáctica de las ciencias, como en general en toda didáctica, radica en la aparición de lo que se ha dado en llamar el paradigma del constructivismo, a principios de la década de 1980. Personalizado en la obra y las aportaciones de David P. Ausubel, aunque ciertamente arropado por otros muchos investigadores, el constructivismo recoge buena parte de las aportaciones de la psicología cognitiva e introduce una nueva revisión de los conceptos del aprendizaje⁵. En el caso de las ciencias, frente al aprendizaje por descubrimiento, centrado en la enseñanza de procedimientos para descubrir y en la reglas simplificadas del método científico, el constructivismo aporta una visión más compleja, en la que el aprendizaje memorístico se contrapone al aprendizaje significativo, rescatando el valor de los contenidos científicos y no sólo de los procedimientos, estrategias o métodos para descubrirlos.

El consenso que ha alcanzado en la didáctica de las ciencias el constructivismo ha supuesto un cambio fundamental en la orientación tanto de las investigaciones sobre la enseñanza científica, como en las innovaciones que el profesorado más

⁵ AUSUBEL, David P. Psicología Educativa. Un Punto de vista Cognoscitivo. 2ª. Edición. México, Editorial Trillas. Pag 82.

avanzado ha ido ensayando. Aunque moderadamente se han encontrado muchos escollos en la concreción de numerosos planteamientos ligados al constructivismo, puede afirmarse que, en su versión menos dogmática y más abierta, sigue constituyendo el paradigma dominante en el ámbito de la didáctica de las ciencias.

4.1.10 EI APRENDIZAJE

El don más importante que la naturaleza ha concedido al ser humano es el de la adaptabilidad, la capacidad para aprender formas nuevas de comportamiento que permitan afrontar las circunstancias siempre cambiantes de la vida.

Partiendo de este elemento, se puede definir el aprendizaje como un cambio relativamente permanente del comportamiento de un organismo provocado por la experiencia; experiencia y cambio que determinarán en él sus destrezas motoras (desde caminar hasta jugar tenis), sus modales, auto imagen, pensamiento, las motivaciones que los impulsan a actuar, el lenguaje con que se comunican, la capacidad para estudiar o incluso parte de la conducta sexual y afectiva

Se aprenden acciones fundamentales y muy básicas –como esperar la hora de cenar o prepararnos para el dolor- y por simples asociaciones entre estímulos del mundo circundante que ocurren casi simultáneamente y en ocasiones de forma caprichosa o inesperada. También se puede llegar a conocer qué efectos o consecuencias derivan de cada respuesta; Si un niño llora y le dan chocolate para que cese su llanto, el efecto es el esperable. Se presenta aquí el condicionamiento instruccional u operante; gracias a él se puede llegar a ejecutar conductas que provocan resultados positivos o que ayudan a evitar los negativos. Observando a los demás también se aprende nuevas respuestas y adquirir otras formas de conducta.

Se puede aprender mediante la observación de modelos, conseguido en virtud del contacto directo con las acciones y resultados logrados por los demás, es uno de los más eficaces y quizás con el que más se condicionan hábitos e interacciones sociales. Los seres humanos pueden aprender también a través del lenguaje, por medio del cual será dada la enseñanza de cosas que no han experimentado ni observado. Aprendemos a nadar, a escribir, a cocinar. Pero el aprendizaje es más que un conjunto de habilidades. Es un proceso esencial del comportamiento del ser humano que parte de la experiencia vital y que incide tanto en la adquisición de conocimientos como en el desarrollo de la personalidad y en la expresión de los sentimientos.

Se puede aprender a nadar, escribir, a cocinar; pero el aprendizaje es más que un conjunto de habilidades. Es un proceso esencial del comportamiento del ser humano que parte de la experiencia vital y que incide tanto en la adquisición de conocimientos como en el desarrollo de la personalidad y en la expresión de los sentimientos.

El aprendizaje es una experiencia personal ligada al desarrollo humano y consecuentemente influida por los cambios biológicos y psicológicos de cada individuo. Esto supone que cada individuo puede adoptar su estilo de aprendizaje que se corresponda con sus propias capacidades.

El aprendizaje mediante la observación de modelos, conseguido en virtud del contacto directo con las acciones y resultados logrados por los demás, es uno de los más eficaces y quizás con el que más se condiciona hábitos e interacciones sociales. El ser puede aprender también a través del lenguaje, por medio del cual será dada la enseñanza de cosas que no se han experimentado ni observado.

4.1.11 APRENDER DESCUBRIENDO

No todos los profesores de ciencias ni todas las escuelas han seguido el modelo transmisivo-receptivo de conocimientos elaborados.

Diversas escuelas o filosofías educativas se distanciaron pronto radicalmente de este modelo, y es así como en las décadas de 1960 y 1970 se extendió entre muchos profesores inquietos una nueva forma de entender la enseñanza de las ciencias, guiada por las oportunidades pedagógicas del pensamiento de Jean Piaget. La aplicación de las teorías de Piaget a la enseñanza de la ciencia como reacción contra la enseñanza tradicional memorística se fundamentó en el dominado aprendizaje por descubrimiento⁶.

Según la concepción del aprendizaje por descubrimiento, es el propio alumno quien aprende por sí mismo si se le facilitan las herramientas y los procedimientos necesarios para hacerlo. Una versión extrema de esta pedagogía en el ámbito de las ciencias llevó a centrar toda la enseñanza en el llamado método científico, que, además, se presentaba en muchos textos educativos considerablemente dogmatizado en pasos o etapas rígidas. Sin entrar a discutir la existencia de un método científico definible como tal, lo cierto es que el aprendizaje por descubrimiento, al girar en torno a la idea de que enseñar prematuramente a un alumno algo que él pudiera descubrir por sí solo, suponía impedirle entenderlo completamente, llevó a ciertos excesos en el activismo y en el énfasis dado a los procedimientos, lo que hizo perder de vista buena parte de los contenidos.

De todas formas, el aprendizaje por descubrimiento supuso en su momento un importante revulsivo para la enseñanza de las ciencias, al fomentar una preocupación sana en muchos colectivos docentes inquietos por la innovación didáctica y romper así el panorama inmovilizar anterior. A pesar de la fuerte crítica que esta línea educativa ha cosechado posteriormente, muchas de sus

⁶ PIAGET, Jean, Psicología y Pedagogía. Ariel. Barcelona. Pag. 32.

aportaciones representaron la apertura de nuevas vías para entender y abordar de forma más original la enseñanza de las ciencias que tienen su continuidad directa en la didáctica moderna. El acento en la importancia de los alumnos como eje de su propio proceso de aprendizaje científico está, sin duda, entre esas aportaciones aún válidas, al igual que el valor concedido al descubrimiento y a la investigación como formas de construir conocimientos, un aspecto que liga la enseñanza-aprendizaje de las ciencias a la investigación científica.

Sin embargo, la enseñanza por descubrimiento, tal vez como reacción frente a la rigidez de la enseñanza memorística anterior, se olvida bastante de la importancia de los contenidos concretos e, incluso reniega de ellos, centrando todo su interés en las estrategias de adquisición del pensamiento formal y en los métodos, con la vista puesta en la importancia de las etapas psicoevolutivas de los niños, parte esencial de la teoría piagetiana.

4.1.12 AMBIENTE DE APRENDIZAJE

Estructura de relaciones en la cual actúan los primeros agentes protagónicos del proceso educativo. Se refiere a las interacciones y nexos que establecen los educandos y educadores entre sí, para configurar un cierto tipo de red comunicativa, las cuales estarán mediadas por el uso del poder, del saber, del afecto y en general, por los valores culturales del entorno de la institución educativa.

Entendido de esta manera, cuando se habla de ambientes modernos de aprendizaje, no se hace referencia a la utilización tecnológica sino que se refiere “a la posibilidad de construir una red de comunicación en el aula, caracterizada por la vivencia reflexiva de una racionalidad cuyo espíritu está cifrado en la aspiración pedagógica-filosófica de la formación humana. Una formación que reconoce la importancia del encuentro educativo como excelente medio para la construcción

de valores. Como por ejemplo los de la autonomía y solidaridad, indispensables para la convivencia democrática”⁷.

Por estas razones se podrá juzgar como sumamente importante, en el contexto actual, intentar un ambiente moderno de aprendizaje que posibilite la formación humana, sin la cual no se podrá contribuir a consolidar una conciencia ciudadana requerida para la organización de una sociedad civil crítica, participativa y prepositiva; para que ello sea posible es indispensable que el escenario de la experiencia escolarizada sea en verdad un modelo de Ambiente Moderno de Aprendizaje, donde se vive y de educa en los principios y valores que se requieren formar.

Un ambiente moderno tiene el reto de articular sabores sin desconocer los mundos de la cultura que son de interés para el niño permitiendo la expresión de sus manifestaciones culturales.

El ambiente moderno de aprendizaje reconoce la postura epistemológica constructiva como base del aprendizaje humano, según la cual el proceso de construcción de conocimientos será significativo si se articula a las expectativas, necesidades e intereses de la cotidianidad del alumno.

En este tipo de ambiente se evita la represión de la dimensión afectiva y a la expresión cultural, por ello el abrazo, el beso, la caricia, las clases en espacios diferentes al salón pupitre, preferiblemente en contacto con la naturaleza, son convenientes y necesarios, no prohibidos ni censurados.

4.1.13 LAS TAREAS ESCOLARES

Las tareas son labores asignadas a los estudiantes como una extensión del trabajo en el salón de clases, siendo su finalidad reforzar los temas vistos,

⁷ BONILLA, C. Importancia social de los Ambientes Modernos de Aprendizaje. Reflexiones Pedagógicas. Revista No. 1. SENA. Pag. 9

despertar y desarrollar intereses, habilidades y la creatividad. Esta no debe considerarse solamente como requerimiento académico del profesor, debe ser el mismo estudiante el autor y promotor de su investigación. Se puede decir que hay tres clases de tarea: práctica, de preparación y de extensión.

Las tareas prácticas son aquellas en las que se refuerzan las habilidades o conocimientos recién adquiridos.

Las tareas de preparación son aquellas en las que se intenta proveer información que sustente lo que se verá en clase. Algunas actividades de preparación son: leer, buscar información bibliográfica, obtener materiales para hacer alguna demostración en clase y otras actividades que requieran de obtener y organizar información antes de una decisión en clase o demostración.

Las tareas de extensión son aquellas en las que se fomentan el aprendizaje individualizado y creativo al enfatizar en la iniciativa e investigación del estudiante. Algunos ejemplos de tareas de extensión son las tareas a largo plazo, y los proyectos continuos paralelos al trabajo en clase.

El profesor en su responsabilidad educativa, y en su preocupación por formar personas responsables y autónomas, recurre al uso de las tareas para complementar habilidades y destrezas en sus estudiantes encaminados hacia una mejor formación académica. Así también se observa que en algunos establecimientos educativos se preocupan más por abarcar volúmenes de temáticas que por su cantidad no se alcanzan a desarrollar en clase y de esta manera se convierten en complementos de actividades para culminar en casa mediante tareas, trabajos e investigaciones. En ocasiones se crea una sensación de inconformismo en los estudiantes y padres de familia al no lograr comprender las tareas y complejidad para su desarrollo.

4.1.14 LA EVALUACION

En la evaluación tradicional predomina el interés por la medición y se orienta más a los resultados, se centra en lo cognitivo, en la memorización de la información; se realiza al finalizar el periodo aplicando pruebas objetivas y es de carácter autoritario, vertical, rígido y solo el docente tiene el poder de evaluar.

La evaluación como proceso debe ser organizada con base en principios pedagógicos y guardar relaciones con los fines y objetivos de la educación y realizarse teniendo como punto de referencia los logros propuestos, que son los propósitos que orientan los procesos pedagógicos; además debe realizar un seguimiento que permita apreciar el proceso desde su inicio, durante su transcurso y en su finalización, es decir que sea permanente y no la mirada atrás que se hace al finalizar.

La evaluación debe ser la acción permanente por medio de la cual se busca apreciar y emitir juicios sobre los procesos de desarrollo del estudiante o sobre los procesos pedagógicos; lo cual proporciona información confiable sobre el proceso educativo, para tomar decisiones y reorientar o consolidar las prácticas pedagógicas, fortaleciendo aciertos o superando dificultades para de esta manera mejorar la calidad del proceso educativo.

Es al docente a quien corresponde transformar la realidad de las instituciones educativas, iniciar un cambio de mentalidad y de actitud que conduzca a la verdadera renovación del proceso de evaluación, superar las prácticas evaluativas tradicionales, para pasar a la nueva evaluación de visión cualitativa e interpretativa.

La misión del docente es dejar de lado este sistema y poner en práctica la nueva evaluación; la que tiene en cuenta los procesos y no solo los resultados; la que busca ir más allá de la medición porque tiene en cuenta el contexto y los factores

que inciden en el proceso pedagógico; la que es integral, de corte demográfico e interpretativa; la que busca analizar en forma global los logros, dificultades, o limitaciones del estudiante y las causas y circunstancia que inciden en el proceso de formación

También debe tener en cuenta todos los aspectos o dimensiones del desarrollo del estudiante; es por esto, que los logros comprenden los conocimientos, las habilidades, las destrezas, los comportamientos, las actitudes y demás capacidades que deben alcanzar los estudiantes en su proceso de formación.

Los docentes como líderes del proceso de desarrollo integral, agentes dinamizadores y orientadores del proceso formativo, deben mantener un dialogo permanente con los estudiantes para obtener información sobre ellos, integrando la evaluación a los diferentes momentos de la vida escolar mediante la observación, el seguimiento y el registro de hechos significativos para ser justos en las apreciaciones y no emitir juicios equivocados sobre ellos por el desconocimiento de su realidad individual.

4.2 DIMENSION LUDICA

La Dimensión Lúdica hace referencia a la necesidad del ser humano de crear, sentir, comunicar y producir emociones, posee una ilimitada cantidad de formas, medios o satisfactores, de los cuales el juego es solo uno de ellos.

La lúdica permite la construcción de una forma comunicativa que recupera elementos importantes de la emocionalidad, que motivan el auto cuidado, la auto protección y por su puesto la auto estima, perdida en una sociedad mediatizada por los intercambios económicos y poco afectivos.

Se puede definir la lúdica como todos aquellos aspectos placenteros de la vida que son provocados por un movimiento relajado, libre, espontáneo, gracioso de los sentidos; así por ejemplo, dentro de este término se incluye, en primer lugar, el juego como expresión de espontaneidad, de libertad, de entretención, de creatividad.

El economista Chileno Máx. Neef en cuanto a lúdica, plantea⁸ que esta debe ser concebida no solamente como la necesidad del ser humano, sino como la potencialidad creativa, es decir que el hombre no solo requiere de la lúdica para su desarrollo armónico sino que también puede y en realidad lo hace, producir satisfactores de dicha necesidad, durante su desarrollo histórico, social y ontogénico. Por esta razón el hombre ha bailado, cantado, reído y jugado desde tiempos inmemorables y cada nuevo ser empieza su incursión en el mundo de la vida mediante actividades lúdicas con los elementos de su entorno inmediato.

La lúdica como dimensión del desarrollo humano, se constituye en un factor decisivo para enriquecer o empobrecer dicho desarrollo; se puede decir que a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica, corresponden mejores posibilidades de salud y bienestar y por tanto, a ambientes que bloquean o limitan estas expresiones, corresponden personas y sociedades con carencias significativas en el desarrollo humano.

La dimensión lúdica promueve la formación integral del individuo y busca reforzar la curiosidad infantil y el gusto por el aprendizaje; de esta forma permite niveles de aprendizaje hacia la comprensión del mundo mediante una actitud valorativa y crítica frente al conocimiento con la posibilidad de transformar el entorno y adaptarlo a sus necesidades.

⁸ MAX-NEEF, Manfred; ELIZALDE, Antonio y HOPENHAYN, Martín. Desarrollo a Escala Humana. Una Opción para el Futuro. Suecia: Motala Grafiska AB, Pag. 74

4.2.1 LA LUDICA EN LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA

La relación lúdica y pedagogía se remonta a los orígenes de la escuela activa en el siglo XIX, pero su desarrollo se da durante el siglo XX por todos aquellos pedagogos que le dieron proyección para apoyar los procesos de aprendizaje en la niñez.

La lúdica tiene vigencia en los procesos de aprendizaje en la medida en que el vínculo se actualice y se adapte a las condiciones del contexto del conocimiento y la pedagogía. Esto significa, como afirma Héctor Ángel Díaz, que “El conocimiento que desde la pedagogía se pueda obtener de las estructuras del pensamiento lúdico, es importante para orientar procesos hacia el desarrollo de las inteligencias. Concebida desde los presupuestos de la modificabilidad cognitiva y la meta-cognición, es posible generar procesos rigurosamente lúdicos para fortalecer la inteligencia en sus procesos lógicos, y la sensibilidad en el desarrollo de las facultades de la imaginación, desde sus determinaciones inmediatas hacia procesos superiores de la fantasía y la creatividad, sin descender a los usos mecánicos y mediadores de la lúdica para apropiarse del conocimiento”⁹.

Investigaciones pedagógicas en el aula, desarrolladas por la Universidad Lo Libertadores, hacen referencia al modo como pueden relacionarse las prácticas lúdicas con procesos cognitivos orientados al desarrollo del pensamiento, evitando el activismo lúdico.

Es esta perspectiva, se destaca que los procesos cognitivos pueden seguir dos direcciones: Una, a partir de procesos meta-cognitivos sobre las prácticas lúdicas y se orienta hacia la estructuración de competencias simbólicas; y otro, articulando las condiciones cognitivas para la producción del conocimiento con elementos de las prácticas lúdicas para crear condiciones favorables a los procesos de aprendizaje. La conceptualización de la experiencia formula principios como los

⁹ ÁNGEL DÍAZ. H. Interacción Lúdica en Procesos Cognitivos. Ponencia. Congreso Internacional de Lúdica y Pedagogía Siglo XXI. Referenciado en Memorias. Pag. 57

“ambientes lúdicos”, “motivación intelectual”, “alteridad pedagógica”, para fundamentar métodos didácticas alternativas.

Por otro lado, se ha demostrado que las emociones influyen en la cognición de muchas maneras, ya que un estado de ánimo positivo en el momento del aprendizaje mejora los resultados. Investigaciones recientes han sugerido que las emociones no se pueden separar de la cognición. Los procesos afectivos en la atención y en el proceso de la memoria.

Lo anterior pone en evidencia que la vida afectiva y emocional va ligada al desarrollo intelectual. En cualquier situación de aprendizaje, primero se ha de crear un ambiente dinámico y agradable, en donde estudiantes y docentes ejerciten y amplíen sus capacidades, habilidades y destrezas, ya que el potenciarse este ambiente se favorece cambios en las actitudes de estos; ayudando a que el grupo trabaje en forma autónoma y significativa.

También se concluyó que la disminución del estrés y la educación de la emociones mejoran los resultados de las pruebas que miden la inteligencia, la creatividad, las habilidades motoras, en el aprendizaje y en la capacidad para la resolución de conflictos.

Es decir que queda fuera de duda que en la estabilidad emotiva y en el equilibrio de la personalidad de los educandos, la recreación desempeña un papel importante; de ahí, que junto a los juegos tradicionales haya absoluta necesidad de producir y crear nuevas situaciones que estimulen el desarrollo integral a través del juego y el trabajo con los medios pedagógicos, el alumno aprende a compartir, respetar reglas y normas y a enriquecer el lenguaje.

Se hace necesario entonces, la construcción de una aproximación conceptual que supere la visión instrumental de la lúdica como aporte a los procesos pedagógicos, y desarrollar una fundamentación teórica que se articule con la práctica educativa

a partir de la lúdica pedagógica como actitud elemental dentro del proceso de enseñanza aprendizaje para la escuela y la comunidad.

4.2.2 ACTITUD LUDICA DEL DOCENTE

“Para ser lúdico no es necesario disfrazarse de payaso”, es una frase popular en el discurso que propone CARLOS BONILLA, cuando se refiere a la lúdica, pues es muy común que al referirse a esta se asocie automáticamente con el juego. Y es que si bien se puede decir que todo juego es lúdico, por cuanto este se constituye en una de sus manifestaciones, la lúdica no se limita o reduce a ellos.

Si se acepta la lúdica como una dimensión del desarrollo humano que responde a sus necesidades básicas de esparcimiento y manifestación de sus sentimientos y emociones, se constituye en una valiosa posibilidad para contribuir en el desarrollo armónico del niño en el aula de clases.

Este concepto amplía la posibilidad del quehacer del docente, en el sentido de que si se utiliza la lúdica como estrategia para no solo capturar el interés de sus interlocutores, sino también para enriquecer su labor y buscar contribuir en la naturaleza del niño, implementando además de las ya conocidas actividades al aire y de movimiento, variantes como la actitud, optimismo, alegría la espontaneidad y el sentido del humor entre otras, actividades que difieren a las comúnmente aceptadas, se constituirán en una potencialidad creativa para el profesor.

La lúdica como dimensión del desarrollo humano, pone en evidencia otra concepción equivocada, que es la de oponer lo lúdico a lo laboral, asociando lo primero a lo inútil y falta de seriedad y lo segundo con lo serio y útil, o de poner lo lúdico en función de lo productivo.

Por cuanto “la necesidad o la motivación primaria esta dentro del sujeto y el fin mismo no es otro que el de vivir la emoción placentera, la diversión o entretención agradable. El docente tiene que sentir y dejar fluir esta necesidad para vincularla a las clases y provocar a sus estudiantes; porque la lúdica tanto que es emocional, es contagiosa, puede irradiarse de unas a otras personas”¹⁰ .

Si el profesor logra incorporar la dimensión lúdica al contexto escolar, superando la contradicción de hablar de “programas lúdicos obligatorios” y concibiéndola como una posibilidad para mejorar la convivencia y enriquece el proceso de enseñanza aprendizaje mediante la adopción de una actitud de espontaneidad y disposición al momento de desarrollar su trabajo, habrá dado un gran paso hacia el loro de una transformación en el aula y en las interacciones que allí se dan.

El reto entonces del docente, será lograr que los estudiantes dejen de asistir al colegio de manera obligatoria, para lo cual tendrá que buscar que su clase sea interesante y atractiva, logrando motivar a su auditorio, buscando alejarse de aquellas posturas tradicionales de racionalidad, planificación y calculo, buscando controlar todo, propio de las actitudes rígidas y frías centradas en la rutina de pedagogía tradicional.

Si bien es cierto que a la hora de aplicar los juegos, estos implican una reglamentación y todas las actividades lúdicas en general, estas reglas distan en gran medida que aquellos manuales y reglamentos rígidos, ya que operan con flexibilidad de critica, ofreciendo también la posibilidad de que mediante su elaboración concertada, se crean o refuerzan aquellas normas propias de la convivencia necesarias en la vida y desarrollo de individuos en formación.

¹⁰ BONILLA, C. Lúdica Como Actitud Docente. Ensayo. Reflexiones Pedagógicas N° 2, Revista. SENA. Pág. 19.

A la pregunta: es posible la lúdica en el aula? Bonilla responde “La lúdica en el aula o en la institución escolar es una necesidad y un requisito indispensable, donde las perspectivas pedagógicas, humanísticas y socio constructivas que pretenden una formación y un desarrollo armónico, que pretenden una formación y un desarrollo armónico, equilibrado y sostenido. Pero la lúdica es imposible para la institución centrada en las pedagogías de la racionalidad instrumental que ven la educación como adiestramiento, control y conducta.

La mayor parte del éxito de la labor docente descansa en la actitud del maestro. Si un maestro, además de conocimientos, puede irradiar gusto, entusiasmo y convicción por lo que enseña, es muy probable que sus estudiantes se contagien, se encarreten y se comprometen con el estudio.

Si los docentes desean en verdad mejorar significativamente los ambientes de aprendizaje, deberán intentar un cambio en la organización y funcionamiento del aula; un cambio de actitud, tratando de ponerse en el lugar del otro (niño o niña), de ver y sentir como ese niño en pleno desarrollo y necesidad se expresión y satisfacción lúdica.

Solo por esta vía se podría intentar el PEI equilibrado (academia-lúdica). De lo contrario, podrán incorporarse algunos juegos, materiales didácticos, carteleras, etc. Sin que la lúdica aparezca por ninguna parte. Por ello la escuela y el estudio seguirán siendo espacios y momentos aburridos, tensos y desagradables que propician la apatía por el conocimiento, el descalabro y la deserción.

Los profesores, de seguir así no podrán llegar a ser referentes de desarrollo personal, permaneciendo como símbolos académicos interesados en el sentir estudiantil.

4.2.3 MANIFESTACIONES DE LA DIMENSION LUDICA

4.2.3.1 EL JUEGO

JEAN PIAGET, en su obra LA FORMACION DEL SIMBOLO EN EL NIÑO, realiza un estudio sobre las conductas características de la niñez, durante los seis estadios del desarrollo infantil, considerando tres clases de juegos: de ejercicio, de símbolo y con reglas. El juego de prácticas incluido el juego sensorio-motor y exploratorio –de 6 meses a 2 años-, el juego dramático –de 3 a 6 años- el símbolo pierde su carácter de deformación para convertirse en representación de la realidad; los juegos con reglas, -desde los 6 o 7 años en adelante-, donde la regla implica relaciones sociales o inter-individuales: una regularidad impuesta por el grupo y su violación una falta; estos juegos según el autor, son los únicos que subsisten en el adulto. Piaget en la formulación de su teoría, intenta interpretar la estructura del pensamiento del niño a partir del juego, suponiendo dos polos: de acomodación y de asimilación, definiendo el juego simbólico como una asimilación libre de lo real al yo. Las funciones del símbolo, ligadas a los de los esquemas afectivos, interviniendo al igual que la inteligencia en el juego infantil.

Se considera el juego como fenómeno cultural y actividad llena de sentido¹¹, que cumple una función social y se halla en sí, fuera de las normas éticas. El texto gira en torno al elemento lúdico de la cultura, limitándose fundamentalmente al juego de índole social, que surge de las grandes formas de la vida social; la competición como impulso social. El culto como juego sacro en sus símbolos y ritos, el derecho, las luchas con armas el lenguaje como fuente esencial del contacto de relaciones humanas. Observa cómo el juego se debilita actualmente como deporte por la organización técnica, la publicidad y la competencia mercantil. Este texto ayuda a reconocer la importancia vital del juego para la vida y su esencia como fenómeno universal, presente en todas las culturas.

¹¹ HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. Edu.co- Facultades C. Sociales. Pag. 85.

Algunos autores exponen la inquietud que se plantean los maestros, sobre cuáles deben ser las “finalidades de la educación” y cómo éstas han ido cambiando, pues no se trata solamente de adquirir conocimientos, aprender a aprender, sino de aprender a convertirse, a cambiar, ayudar al niño a lograr cierta autonomía, transformar su entorno natural y social.¹²

Exponen la importancia de suscitar el deseo de explotar a través del juego, ciertos temas que en unas ocasiones son favorables, no atraerían la atención de los niños. Proponen diversas formas de juego que deben partir del asombro o de un proyecto, respetando los intereses de los niños, edad, actitudes y de ciertos límites de espacio, determinando ciertas acciones. El maestro debe ser un orientador y motivador, procurando experiencias diversas; proponiendo juegos y estableciendo reglas.

4.2.3.2 LA CREATIVIDAD

MONICA SORIN, en su texto: CREATIVIDAD¹³, ofrece herramientas teóricas y prácticas para desarrollar la creatividad. Considera que las necesidades son la base motivacional de las experiencias de aprendizaje y de contacto con el mundo. Muestra la relación entre la sociedad, la familia y la escuela como estructurantes de un modo de aprendizaje.

Ella aporta el concepto de creatividad: vinculada a la capacidad exclusivamente humana, generación de nuevos significados y sentidos que enriquecen la comprensión y el desarrollo; también muestra cómo se facilita o se bloquea.

Propone que la educación debe crear condiciones de aprendizaje para que el alumno descubra las respuestas y soluciones. Resalta la importancia del trabajo

¹² BANDET, Jeanne. ABBADIE, Madeleine. Cómo Enseñar a Través del Juego. Ed. Labor. Barcelona. Pag. 78

¹³ SORIN, Monica. Creatividad – cómo, porqué, para quién . Barcelona. _Ed. Fontanella. Pag.89

de grupo y los factores que influyen en él: pertenencia, cooperación, pertinencia, comunicación y aprendizaje, teniendo en cuenta el desempeño de roles como facilitadores y obstaculizadores del proceso. La autora presenta una clasificación amplia de los juegos que pueden ser vinculados en forma integral al aprendizaje.

Al cuestionar el carácter tradicionalista de la Educación¹⁴, que se conforma con la transmisión de conocimientos en lugar de adentrarse en la vida de la democracia cultural –posibilidad de que cada cual viva y realice la cultura, mediante la actividad personal, la creatividad y la participación-. Eugenia Trigo, Invita a reflexionar en los propios currículos, acordes con la realidad de nuestros educandos, fomentando la creatividad y la participación, lo cual se logra a través del juego; considerando éste como el medio mejor y más acertado de aprendizaje. Además invita a crear nuestros propios juegos, con el propio material, adaptando el juego al grupo y a las circunstancias del momento; de esta manera se abren las puertas a una salida creativa, más divertida.

Hay que evitar caer en el activismo, la rutina, la pasividad, la ociosidad, pues no favorecen el ejercicio de un buen manejo de tiempo libre. Los chicos suelen ser creativos para encontrar qué hacer y reciben con beneplácito todas aquellas propuestas que satisfagan sus intereses; empiezan a delimitar sus actividades de preferencia y es el tiempo propicio para explorar y afianzar sus aptitudes.

Resulta entonces conveniente relacionar su desarrollo académico con actividades que permitan un equilibrio en su desarrollo personal, en coordinación con actividades deportivas, de televisión, lecturas y encargo de labores en casa; es conveniente también afianzar el manejo de su tiempo construyendo una agenda personal, en donde se anoten tanto tareas escolares como actividades personales y familiares. La creatividad está directamente relacionada con la posibilidad de plantearse una respuesta individual ante la realidad que nos circunda.

¹⁴ TRIGO, Eugenia. Nuevos Enfoques de la Pedagogía. www.aeve.es/Boletines/Novidades

4.3 FACTORES QUE INTERFIEREN EN EL APRENDIZAJE

4.3.1 LA ATENCION

Cuando se habla de atención, se relaciona automáticamente con alguna enfermedad que se convertirá en problema no solo en la casa sino también en la escuela, sin embargo es importante tener en cuenta que no todo niño que tiene déficit de atención está enfermo, puede ser simplemente más ágil y rápido en resolver problemas; así como no todo niño hiperactivo está enfermo, sino que simplemente es mas inquieto y mas curioso.

La atención es la concentración de la actividad mental sobre un objeto determinado o una situación objetivo. Es una actividad selectiva que implica o supone un régimen de intereses o preferencias subyacentes en el sujeto, de allí que toda atención implica una preatención; esta no puede lograrse indefinidamente sobre un objeto, sino que tiene una duración limitada según la edad, el temperamento y el entrenamiento de los niños.

El grado de atención puede cambiar notablemente: desde una ausencia casi total, hasta una atención amplia a casi todo lo que está ocurriendo o intensa hacia un campo pequeño.

Sin embargo es importante que al presentarse problemas de atención en los estudiantes, realizar un diagnostico para descartar problemas de aprendizaje antes de implementar las medidas o estrategias tendientes a mejorar el nivel de atención en el aula; algunos factores que inciden en el nivel de atención son buena visión del objeto, buena escucha y postura adecuada del cuerpo; cualquier alteración en alguno de ellos, puede llevar a una dificultad en la atención.

El niño con déficit de atención, presenta algunas características como distraerse fácilmente ante estímulos irrelevantes, pareciendo no escuchar cuando se le

habla; se demora para hacer sus trabajos y frecuentemente no logra terminarlos presentando a menudo extravía objetos necesarios para tareas o actividades. Al niño desatento se le dificulta respetar el turno, interrumpe a los demás y hace ruido en actividades silenciosas; también acusan a otras persona de sus errores o mal comportamiento y desafía activamente a los adultos o rehúsa cumplir las demandas, su nivel académico en general es bajo.

Cuando se hacen preguntas, el responde antes de que se acaben de formular las mismas, es inquieto y corre en vez de caminar, tiene alteraciones del sueño (dificultades para conciliar o mantener el sueño, o sensación de no haber dormido bien).

Estos síntomas deben ser por un período de tiempo largo y ser constante en las diferentes actividades (caseras, escolares, compras, viendo televisión, en la mesa, etc.). El llamado síndrome de déficit de atención es un asunto común de conducta de los niños en edad escolar; las causas del síndrome no son conocidas, sin embargo, hay claros factores de riesgo genético, prenatales y perinatales relacionados con su aparición. La influencia no es solo hereditaria sino que también ocurre de acuerdo con el ambiente familiar.

Si bien es cierto que para diagnosticar los casos de déficit de atención con hiperactividad o sin ella, se requiere de trabajo de un médico especializado en el área, la familia y la escuela pueden contribuir con la implementación de algunas medidas específicas que ayuden al niño a superar estas deficiencias.

En la escuela los alumnos con frecuencia pueden funcionar bien entre la estructura del salón de clase, pero tienen mayores problemas durante el recreo, en el almuerzo, subiéndose al bus, o sea cuando pasan de un periodo a otro.

4.3.2 LA MOTIVACIÓN

La motivación es considerada en elemento fundamental en el aprendizaje. Es frecuente escuchar a los padres y maestros decir ¿cómo motivar a los niños a aprender? ¿Cómo despertar el interés para que el niño quiera hacer la tarea y se esfuerce por lograrlo?. La realidad practica demuestra que existe posibilidades para que la enseñanza sea mas interesante y amena para los niños; además también son importantes en el proceso modelos como los padres, profesores y hasta algunos personajes de televisión.

4.3.3 LA DISCIPLINA ESCOLAR

Una de las finalidades del proceso de crianza y educación de los niños y adolescentes es, sin lugar a duda el desarrollote un adecuado sentido tanto de la disciplina como de la autonomía. La palabra disciplina se relaciona con los conceptos de orden y educación moral. Ser disciplinado consiste en tener un suficiente sentido del orden para dirigir la propia vida, ser suficientemente capaz para controlar los propios impulsos, es decir, para reflexionar antes de actuar buscando el bienestar propio el de los demás.

Para ayudar a los niños y a los adolescentes a construir un adecuado sentido de la disciplina y de la autonomía, es importante tener en cuenta que no se le puede forzar, por lo que las amenazas y el castigo o cualquier otra forma de presión, no son útiles en sentido aunque algunas veces parezcan que si. Por el contrario el ejemplo aunque no lo parezca se constituye en el método fundamental para que tanto niños como adolescentes logren ser mas disciplinados, el cual debe estar siempre acompañado de palabras, que son el elemento fundamental para dar un sentido al comportamiento de las personas.

Es importante tener en cuenta que la adquisición de la disciplina se adquiere de manera muy lenta y puede llegar hasta el final de la adolescencia. Es en este momento cuando se pone a prueba la calidad y solidez de las relaciones entre el adulto y el niño por lo tanto, para dar ejemplo y ayudar a niños y adolescentes a

desarrollar un adecuado sentido de la disciplina; es mas importante ser un adulto disciplinado, que forzarse por exigir de ellos obediencia y buen comportamiento, y por tratar de imponerles el sentido de la autoridad y el respeto.

4.3.4 BASES FAMILIARES

Los padres son responsables de un proceso educativo y dentro de este nunca podrá faltar para los hijos una educación familiar que aporte a una estructura personal integral, que ayude a formar un nuevo tipo de ciudadano, capaz de innovar, con espíritu crítico, reflexivo, líder, solidario, con capacidad de análisis y abstracción, que pueda responder como agente de cambio social a los retos de la nueva sociedad.

Para ello, es necesario crear espacios abiertos de deliberación y diálogo, en los que se tengan en cuenta los intereses individuales, en los que se propicie el trabajo grupal y la solución de problemas, y se estimulen las actividades psicomotrices y lúdicas como complemento integral del individuo.

Para esta nueva cultura escolar, se debe tener en cuenta por lo tanto, que las normas de autoridad y disciplina nacen en el hogar y trascienden la escuela, por lo que las características del niño, mas que las del adulto son fundamentales para orientarlo en una disciplina que se ajuste a su medio social, familiar y cultural.

4.3.5 LA AUTORIDAD Y LA NORMA

La autoridad es el mutuo respeto, inspirado en la aceptación legítima del otro. En este contexto, para que alguien sea reconocido por otro como autoridad tiene que hacer meritos suficientes para ganarse este derecho. De hecho el adulto no tiene autoridad ante el niño por el hecho de ser adulto o por ser padre o madre o por ser maestro, circunstancias todas que dan poder y lo ponen en una posición ventajosa ante el niño. El adulto sólo tendrá autoridad ante el niño en la medida en que sea reconocido por este.

JEAN PIAGET, plantea que la autoridad debe ser siempre democrática, lo cual no excluye que al niño, en caso necesario, se le impongan sanciones, las cuales deben ser por reciprocidad, de tal modo de le permita al niño construir reglas de coordinación de diferentes puntos de vista y no de la imposición arbitraria de los adultos.

La autoridad forma la disciplina, pero tiene implícita la firmeza, la energía y la bondad que conllevan, por medio de un mensaje, un buen tacto pedagógico, una buena sabiduría, para lograr el respeto, la comprensión y la confianza de aquel a quien vaya dirigida. De este modo es posible que se reconozca la superioridad de quien la impone con bases firmes y sólidas, teniendo siempre presente que la firmeza debe estar acompañada de calma, la que enseña a hablar sin gritar, a reprender sin insultar y a mandar sin atropellar.

4.3.6 MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Las controversias en torno a los efectos que pueden producir en los niños y adultos los medios de comunicación social, y en especial la televisión, han estimulado el interés por el aprendizaje por modelación.

El ser humano desde niño aprende observando e imitando la conducta de los adultos. Este aprendizaje asociado a otros condicionante constituye la base de un comportamiento individual acorde con las exigencias y pautas de conducta del medio en que cada uno se desenvuelve.

Observando e imitando la conducta de otros, los niños aprenden muchos comportamientos que les serán imprescindibles para actuar como adultos en la sociedad. La televisión es una fuente fundamental de modelos de aprendizaje; De ahí las polémicas desatadas alrededor de los efectos que puede ocasionar este medio, especialmente en la infancia.

4.3.6.1 LA TECNOLOGIA

La sistematización al alcance de los niños es una herramienta que les permite aprender mientras juegan.

La tecnología evoluciona a pasos agigantados. Presenta actualmente novedades en sistematización que involucran a los niños como protagonistas en el uso y aprovechamiento de programas y equipos amigables, diseñados especialmente para ellos. Los niños pueden hacer uso del computador, un amigo que les presenta programas a través de los cuales pueden aprender jugando, asimilando nuevos conceptos y reforzando otros, tanto en español como en inglés.

4.3.6.2 INTERNET

Para los estudiantes, el Internet es una fuente de consulta inmensa que les ofrece un sinnúmero de posibilidades de informarse de una manera rápida, sencilla y sin costo alguno; es como tener la mejor enciclopedia actualizada dentro de su computador.

4.3.6.3 TELEVISION Y LOS JUEGOS DE VIDEO

La televisión sí está ejerciendo una influencia en el televidente y es importante que los padres de familia se planteen cómo se usan en su casa.

En muchos hogares la televisión y los videojuegos son la principal fuente de entretenimiento de la familia. Se ha vuelto común sentar a un niño frente a la televisión por “librarse” de él un rato o utilizarla como “tranquilizador” o como “niñera”. La televisión como medio de comunicación no es ni negativa ni positiva, sus efectos dependen de su acertado o equivocado manejo.

La televisión se vuelve una influencia negativa cuando: Se hace uso excesivo de ella, pues reduce el contacto con la persona, con otras fuentes de estímulo vitales para el desarrollo o con otras alternativas de ocupación del tiempo que pueden enriquecer más. Cuando interfiere con el estudio, el sueño o la comida o cuando reemplaza al juego.

Su programación es inadecuada, cuando los programas que transmite no son acordes con la psicología o madurez del niño a demás de sus contenidos transmiten antivalores.

Algunos de los efectos perjudiciales que se le atribuyen al uso negativo de la televisión son: Pasividad, Ausencia de la reflexión, Aislamiento, Distorsión de los valores, Detrimento de la creatividad entre otros.

La televisión bien utilizada puede ser, en cambio, Un medio educativo, si se programan y reglamenta los tiempos para verla, Si se cuidan los contenidos y se sabe utilizar aprovechando los buenos programas procurando que el niño este acompañando y así poder profundizar en sus contenidos, explicándole que está bien y que no, que es real y que no, y fomentando el debate en torno a la programación.

Si, definitivamente, la programación y sus contenidos no ofrece una opción constructiva y educativa en el niño, ya sea por programas y horarios no adecuados una alternativa puede ser los videos bien escogidos y aptos para toda la familia. Todas estas consideraciones son válidas también para los videojuegos o el computador.

4.3.7 TRASTORNOS DEL APRENDIZAJE¹⁵

El aprendizaje en un proceso individual que requiere tiempo, paciencia y amor. El término aprender se refiere al proceso de adquirir un conocimiento de algo por medio del estudio o la experiencia; para poder hacerlo se necesita el sistema nervioso central, ya que este permite almacenar y recordar lo aprendido.

No todo niño aprende de igual manera; hay algunos que aprenden mas rápido que otros y también hay los que se les dificulta aprender cualquier coso; por ello es importante saber como hacerlo.

¹⁵ ZULIANI ARANGO, Liliانا. Trastornos del Aprendizaje. Artículo de Puericultura, el arte de la Crianza. Gómez Ramirez, J.F. Editorial Panamericana. Pag. 69

Entonces, ¿qué hace que los niños tengan dificultades en la escuela y no aprendan con la facilidad con que los padres lo hacían, y como su hermano lo hace?. Primero se debe saber que cada niño es único y su proceso de aprendizaje es individual y se debe respetar; y segundo, se puede tener una dificultad para el aprendizaje.

Las dificultades del aprendizaje consisten en trastornos que se manifiestan por una imperfecta incapacidad de adquirir y usar el razonamiento, la escucha, el habla, la lectura, la escritura, la ortografía, el deletreo o el cálculo matemático. Estos trastornos son intrínsecos al individuo; se cree que se deben a un mal funcionamiento del sistema nervioso central y pueden darse a lo largo de la vida.

Los niños con trastornos del aprendizaje pueden tener dificultades en todas las áreas del aprendizaje escolar pero la mayoría las tienen en las destrezas básicas: lectura, escritura y cálculo. A pesar de su normal capacidad intelectual, no aprenden con facilidad y hay discrepancia entre su capacidad y su rendimiento.

Los trastornos de aprendizaje más comunes, son el trastorno de la lecto-escritura y los problemas del cálculo.

4.3.7.1. TRASTORNOS DE LECTO-ESCRITURA

Para la mayoría de las personas, la adquisición de la lectura y la escritura se hace sin dificultades, por ello, no se consideran a menudo la complejidad de este proceso en el cual intervienen gran cantidad de estructuras, sistemas y funciones del sistema nervioso central que deben actuar conjuntamente para que se den. Algunas de estas funciones son: la visión, la memoria visual, la orientación, la direccionalidad, la integración visio-audición, la discriminación y memoria auditiva, la traducción de sonidos verbales en símbolos visuales y, además de la escritura, la coordinación motriz fina y la integración visio motriz.

La lectura es un proceso activo que consiste en la decodificación o capacidad de transformar los símbolos gráficos en el lenguaje oral, así como captar y comprender el contenido o sentido del mensaje escrito.

La dislexia es la dificultad para aprender a leer sin evidencia de anomalías físicas mentales o emocionales. El niño disléxico tiene desarrollo auditivo normal, buena inteligencia e imaginación para tratar de corregir el problema. La dificultad para la lectura se al confundir e invertir tanto las letras como algunas palabras, con graves impedimentos de pronunciación y frecuentemente dificultades en la escritura.

La disgrafía es la dificultad para aprender a escribir. A veces toma la forma de lentitud extrema a formar letras; en otras ocasiones la escritura es ilegible, ya que se confunden las letras que se diferencian por detalles sutiles como “h” y “n”; “v” y “y”; “a” y “o” y otras veces acompañan a la incapacidad de leer. Esta puede mejorar por un cambio a la otra mano, variaciones en la dirección o con la escritura espejo. La disgrafía es la habilidad manual manifestada por retraso para utilizar la cuchara, abotonar los trajes, anudar cordones y ponerse la ropa entre otros.

La disgrafía se caracteriza por cometer errores de ortografía o confundir palabras homófonas.

4.3.7.2 TRASTORNOS DEL CÁLCULO

El trastorno conocido como discalculia es una incapacidad para efectuar las operaciones de aritmética; no solo consiste en olvidar algunos números; sino también en dificultades en la orientación espacial al situar en forma incorrecta las cifras o sumar por la izquierda, así como dificultades al sumar “llevando” o restar “prestando” y defectos en la lógica y en razonamiento matemático.

Todo niño con problemas de aprendizaje tienen problemas emocionales, pero el fracaso repetido en la clase; las recriminaciones y notas de los profesores, padres y hermanos; las burlas de los compañeros, las consultas frecuentes a varias personas sin saber por qué van deteriorando la auto imagen del niño quien va perdiendo la confianza en si mismo, se va desanimando a continuar estudiando y cree que nunca tendrá éxito. Todo lo lleva muchas veces a tener problemas con los compañeros, competencia con sus hermanos, alteraciones en sus relaciones con sus padres y maestros e incluso, algunos abandonan la escuela y se dedican a trabajar o a formar pandillas.

5. DEFINICION DE CATEGORIAS Y SUBCATEGORIAS

Para el desarrollo del presente trabajo se buscó establecer la concepción y manejo de algunos aspectos innovadores en el proceso de enseñanza aprendizaje y que se consideró fundamentales para determinar la actitud y comportamientos en el contexto escolar, tanto de maestros como de estudiantes, a la hora de desarrollar el proceso y para una mejor comprensión del estudio que se realizó.

5.1 LA ESCUELA

Entendida la escuela como el escenario o espacio en el que la comunidad educativa interactúa, la cual está a su vez inmersa en una comunidad más grande, regulada por normas establecidas por ella misma bajo el marco orientado de la sociedad y el Estado.

Este espacio se constituye en el ambiente en el que se enriquece la formación tanto de los educadores como de los niños y de todos los miembros de esta comunidad, mediante la utilización de algunas estrategias y elementos por parte de los actores, en busca de enriquecer y aportar para transformar sus vidas.

En esta categoría se tomaron como constituyentes fundamentales para determinar la actitud y comportamientos de los actores, algunas subcategorías como las cualidades humanas, el nivel de conocimiento y la didáctica del profesor; así como su influencia familiar y algunos aspectos básicos que tienen que ver con los

procesos de enseñanza y aprendizaje, los cuales se consideraron como factores fundamentales en el presente estudio.

Se buscó analizar algunos aspectos de ese quehacer cotidiano del maestro y de la percepción que de ellos tiene el estudiante, así como las condiciones concretas y las restricciones dentro de las cuales se desarrolla su labor, y la forma como estas circunstancias tienden a afectar la percepción que tiene de si mismo, de su quehacer y de su saber, y el grado de conciencia que tenga de ese saber y de la importancia del mismo, con el fin de mostrar a través de ese análisis, algunos elementos que permitan enriquecer o transformar esa actividad.

5.2 DIMENSION LUDICA

Es cada día mas evidente que el papel tradicional de los educadores, dispensadores y explicadores, debe cambiar, para dar paso a los educadores que se convertirán en diseñadores de ambientes físicos, sociales e intelectuales y en creadores de procesos de aprendizaje, al tiempo que los estudiantes logran el máximo grado de independencia de pensamiento y acción.

El nuevo maestro será un acompañante, un amigo, un inspirador, un aliado en la búsqueda del conocimiento; deberá contar con una gran explosión de creatividad. Así el maestro del futuro, será trascendente e importante para la sociedad, pues tendrá la tarea de hacer todo lo que el computador no hace: transmitir valores, afectividad, ternura, disciplina, compromiso, lealtad, honestidad, ética, solidaridad, democracia, donde sea actor principal consentido de pertenencia y trabajo en equipo.

El maestro nuevo debe de igual manera velar por proporcionar en su clase un clima creativo que favorezca la libertad, el dinamismo, la confianza, el tiempo para pensar, la alegría y el humor, el conflicto, el debate y la aceptación de riesgos.

5.3 FACTORES QUE INTERFIEREN EN EL APRENDIZAJE

Dentro de las funciones del maestro esta el conocer a sus alumnos, estar un poco inmiscuido en su vida personal, en sus problemas, reconociendo que cada uno es diferente, que el proceso en la apropiación del conocimiento es único y diferente, pues depende de experiencias, del entorno, intereses y acercamientos a la realidad.

No es un secreto que para lograr este ideal educativo, así como aspectos que de una u otra manera pueden en determinado momento, modificar sus actitudes o comportamientos.

Para el presente trabajo, se tomaron como factores que pudieron interferir en el proceso de aprendizaje el nivel de atención, la disciplina, los medios de comunicación y los problemas del aprendizaje.

6. DISEÑO METODOLOGICO

6.1 NATURALEZA DE LA INVESTIGACION

De acuerdo a la naturaleza de la investigación, el tipo de metodología que se utilizó para desarrollar el proyecto investigativo es la investigación cualitativa etnográfica, que tiene como fin primordial comprender e interpretar los hechos desde el punto de vista de los implicados en la misma, teniendo en cuenta la fidelidad de la información, la recolección de los informes de manera pormenorizada, observando constantemente los fenómenos, descubriendo el significado de cada situación e interacción con el medio.

En la investigación cualitativa, los sujetos se interrelacionan para descubrir los aspectos relevantes de la cultura, la cotidianidad, con el fin de interpretarla y transformarla.

Por tratarse de una investigación en la cual se pretendió dar respuesta a una problemática de tipo social, corresponde una perspectiva metodológica de tipo cualitativo y como enfoque se empleó el etnográfico de investigación educativa.

El enfoque etnográfico se concibe como proceso de construcción de conocimientos, a partir de la relación entre sujeto y objeto. En este sentido, desde este enfoque no se puede hablar de la dimensión metodológica separada de la dimensión teórica ni de los procedimientos.

La investigación etnográfica se define como una forma de construcción de un objeto teórico que explica la construcción de la realidad social que se estudia, presentando sus determinaciones y dimensionando la posibilidad de hacer transformaciones; razón por la cual, resulta apropiada al momento de abordar un problema educativo que da cuenta de las prácticas escolares cotidianas de la escuela, permitiendo observarla en su cotidianidad y heterogeneidad, absteniéndose de desarrollar formulaciones abstractas desligadas del acontecer real.

En este tipo de investigación, la teoría juega un papel definitivo, pues se constituye en el punto de partida y de llegada; es por ello que esta presente en el momento en que se registra la información recolectada, así como en el momento en que se realizan los análisis más generales de lo observado.

6.2 UNIDAD DE ANALISIS

Para el desarrollo de la presente investigación se trabajó con una población de 54 estudiantes matriculados en el grado cuarto de básica primaria del Colegio San Miguel Arcángel, y con los 04 profesores que dictan las diferentes asignaturas en este grado.

6.3 UNIDAD DE TRABAJO

Como unidad de trabajo se seleccionó o se escogieron 12 alumnos del grado cuarto, teniendo en cuenta que eran dos cursos (4A – 4B), correspondientes a 06 niños y 06 niñas, así como los 04 profesores encargados de sus asignaturas, quienes aportaron la información necesaria en dicha investigación.

6.3.1 INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCION DE LA INFORMACION

Como instrumento para la recolección de la información, se aplicó una entrevista estructurada de tipo mixto (preguntas abiertas y cerradas) para estudiantes y una con características similares a los profesores. El proceso de diseño de las entrevistas fue realizado por parte de las investigadoras y se planeó aplicar en un tiempo aproximado de uno y dos semanas.

La entrevista que se aplicó a los estudiantes constó de veinte preguntas aproximadamente de tipo cerrado (con un rango de posibilidades de respuestas de 2 a 5) y cinco preguntas abiertas que respondieron a los factores considerados en las categorías de análisis.

La entrevista que se aplicó a los profesores constó de ocho ítem de preguntas de tipo cerrado (con un rango de 2 a 5 posibilidades de respuesta) y diez preguntas abiertas, que en conjunto respondieron a los aspectos considerados en las categorías de análisis.

6.3.2 RECOLECCION DE LA INFORMACION

Una vez seleccionado los estudiantes por curso y sexo, se llamaron a una reunión de carácter informativo y posteriormente se inició la aplicación de la entrevista con el apoyo de una grabadora para el registro de la información.

Las entrevistas se realizaron de manera individual dentro de las instalaciones del colegio. Se llevó a cabo en las horas de recreo o de educación física.

Como una de las investigadoras formó parte del grupo de profesores que dictan clases en el escenario de estudio, y con el fin de no sesgar la información y de mantener su objetividad, se utilizó como apoyo dos niñas del grado once de la

misma institución, quienes luego de una previa capacitación, aplicaron las entrevistas a los estudiantes.

La aplicación de las entrevistas a los profesores, se llevó a cabo durante sus horas libres por parte de las investigadoras.

6.3.3 ANALISIS DE LA INFORMACION

La información recolectada fue organizada de acuerdo con las categorías establecidas en el referente teórico.

La tarea del análisis interpretativo se fue cumpliendo a medida que se desarrolló la investigación, tanto en la fase de recolección de la información como en la fase de su organización.

Siguiendo las características del enfoque etnográfico, esta etapa se comenzó teniendo en cuenta, el marco teórico y las categorías seleccionadas.

Se elaboran registros permanentes y posteriormente se realizó una lectura del total de la información por curso y por tema; abordándoles por categorías y subcategorías.

Es importante tener en cuenta que dada la relevancia de algunos de los aportes con relación al tema de estudio, se dejó abierta la posibilidad de sumar nuevas categorías no tenidas en cuenta inicialmente, o hacer cualquier tipo de modificación, teniendo en cuenta situaciones que en su proceso fue arrojando la investigación.

7. MOMENTO DESCRIPTIVO - INTERPRETATIVO

7.1 CATEGORIA No. 1: LA ESCUELA

La Educación es el proceso por el cual la sociedad facilita de una manera intencional o difusa, el crecimiento de sus miembros y es así como la escuela en el sentido más amplio, constituye después de la familia, el agente más importante de formación del hombre, en la medida en que el hombre en sus primeros años se relaciona con su mundo, el impacto de la escuela es decisivo en esos momentos.

Se parte del hecho de que los Docentes entrevistados se sienten identificados con su Profesión como Docentes y de que su preocupación central en la clase es que los Estudiantes adquieran conocimiento a través de un verdadero proceso de aprendizaje; como lo afirman algunos docentes *"...me gusta lo que hago y me siento muy bien con mi profesión. ..."* *Lo que me interesa es que el Estudiante adquiera el conocimiento, de manera que hay que facilitarlo*". Partiendo de esto, es importante resaltar las intenciones que denotan los Docentes; al estar al menos consientes de su labor pedagógica, pero limitando su accionar formativo a la adquisición del conocimiento.

Si se entiende el aprendizaje como proceso continuo y permanente, que ocurre en diferentes contextos de socialización y no solo en las escuelas y las aulas La escasa visión que muestra el docente en su papel de contribuir al crecimiento

continuo de los Estudiantes, en el proceso de evolucionar, desarrollarse, adaptarse, integrarse, asimilar, apropiarse, crear y por ende construir, es poco expresivo o no existe aparentemente en ellos la intención de una formación integral en todos los ámbitos del desarrollo humano.

Siguiendo con las respuestas dadas por los docentes referentes a las estrategias utilizadas para orientar y/o disminuir la falta de atención por parte de sus estudiantes; encontramos respuestas tales como:..."El texto Taller en clase". "mediante libros" "utilizó el trabajo...el Estudiante debe permanecer ocupado, con mucho trabajo" "inicio con una dinámica para quitar la pereza". A la pregunta sobre que actividades, materiales, elementos o recursos tiene en cuenta al momento de preparar la clase, se evidencia la importancia al uso de los textos, láminas o grabadora en el caso del Ingles.

Lo anterior permite visualizar que las estrategias utilizadas para el desarrollo de una sesión pedagógica, esta centrada principalmente en los textos, y talleres para hacer que el estudiante se encuentre "muy ocupado", y no cuente con tiempo para hacer "desorden" o "indisciplina". Estas estrategias tradicionales de los docentes pueden generar tensión, ansiedad y puede perder la posibilidad de los conversatorios animados y espontáneos, donde pueden surgir muchas situaciones que se podrían aprovechar para los desarrollos temáticos, y la construcción de saberes y no en actividades de falsa disciplina y orden.

El tipo de sanción o recompensa que utiliza el Docente a sus estudiantes dependiendo de los resultados obtenidos se encuentran la utilización de las "notas" como lo dicen ellos: "la recompensa es la nota..." "si el alumno hace las cosas bien pienso que con un aplauso es suficiente y en algún caso de indisciplina pues acudo a la nota para los papas. Otro docente dice "la idea no es que pierda sino estimularlo a todo momento...el dialogo, la conciliación y la oportunidad"

Hablar que los Estudiantes de este medio, estén motivados a desarrollar óptimamente sus habilidades académicas, a través de una conciencia propia, autónoma y con responsabilidad a través de la investigación y la apropiación del compromiso académico; esta todavía muy inmaduro. Los docentes aun deben recurrir a la “nota” para lograr que los alumnos cumplan con ciertos requisitos en el aula de clase.

Respecto al interés de los docentes hacía el crecimiento como profesionales en la Educación, se evidencian que sí existe la intención de buscar apoyo, en instituciones o en personas que les puedan ilustrar mejor su labor como docentes, se observa en este testimonio *“soy una docente que le gusta vivir actualizada y compartir mis experiencias con otros colegas de la misma rama”*.

Cuando se indaga sobre los elementos o actividades que el docente inyectaría a su clase para que sea creativa, se oye que les gustaría utilizar la tecnología en los procesos, las exposiciones orales, materiales como videos, juegos, loterías. Participación en olimpiadas, pero afirman que la institución esta muy escasa de estas herramientas y que se ven muy limitados en la adquisición de estos materiales.

Es una realidad la escasez de materiales didácticos a la hora de orientar una clase; pero se observa la disculpa, y la actitud qué se podría hacer si hubiese tal u otra herramienta; se evidencia una actitud de derrota y el no buscar otras estrategias viables para que las clases sean productivas; o el de acudir a la lúdica como ultimo recurso para salvar una hora de clase: *“de pronto acudiría a la Lúdica, en vista de que el colegio carece de material suficiente para el desarrollo de una clase”*. Sin embargo, Se vive en los maestros del Colegio, la reflexión a cerca de los procesos y procedimientos en su praxis profesional. *“Claro que sí, eso es lo que induce a seguir mejorando desde mi organización en el tablero hasta la interacción con cada uno de los niños.”*

De acuerdo a la entrevista realizada a los Docentes; y siguiendo la importancia que le dan al conocimiento en sí, se indaga entonces sobre la manera como ellos detectan si el Estudiante esta asimilando el conocimiento y se encuentran respuestas como... *"Mediante Ejercicios de manera individual y con la ayuda de evaluaciones permanentes"... "realizando trabajos en la clase, evitando dejar tarea para la casa, porque los padres son los que terminan haciéndole todo a sus hijos"*. La evaluación que se realiza tiene muy en cuenta los casos individuales y la observación del trabajo del alumno dentro de la clase.

Hasta aquí la visión del docente de su quehacer pedagógico dentro de la Institución; se abordará ahora la percepción que tienen los Estudiantes de los Profesores en cuanto a los procesos de enseñanza aprendizaje.

Cuando se les pregunta a los niños que describan a sus maestros, lo hacen algunos con adjetivos de regañones, mal geniados, bravos o que el docente se refiere a los alumnos con términos peyorativos: *"...el lo sacude mucho a uno..."* *"...a un niño le dice tramposo... que son ladrones y entonces a mi no me llama nada de eso la atención"* *"...el prácticamente todos los días está de mal genio..."* *"...le pasa lo mismo que a los otros profesores, cuando llega de mal genio se pone a regañar a todo el mundo..."* *"...el profesor cuando se nos olvida algo nos regaña y nos pega con el marcador"* *"lo sacude mucho a uno, o sea...y cada rato lo está pellizcando"*

Algunos valoran la responsabilidad que tienen los docentes y hablan con mucha comprensión sobre la labor docente: *"muy buenos porque nos enseñan, son muy rígidos, pero yo los entiendo y ellos se portan así para que nos vaya bien en el estudio..."* *"...enseña matemáticas para que nosotros aprendamos a manejar aviones"*

La apreciación que el niño describe aquí, sobre lo que observa en el trato recibido por los profesores; muestra actitudes, contrarias a lo que respondían los docentes

cuando se les preguntaba sobre como se sentían en su práctica docente. Aquí se muestra el docente en disgusto con su trabajo; la insatisfacción de su labor es percibida por los niños.

Existen muchas investigaciones cualitativas colombianas y del exterior, como lo dicen Parra Sandoval, (1995), Bonilla Baquero, (1997), Woods y Hammersley,(1995) donde se evidencia que el tipo de actitud asumida por el profesor resulta decisiva, no solo para la calidad de las interacciones humanas en el aula, sino además para la disposición anímica que el escolar dedicará a la asignatura. De esto último se desprende que "todo el esfuerzo de capacitación convencional de un maestro puede irse a tierra con facilidad, como de hecho ocurre si su actitud frente al grupo es fría, distanciadora, poco comunicativa, o, en el peor de los casos, francamente autoritaria y humillativa".

A la pregunta que se hace a los niños, sobre si les gusta la forma como los profesores dictan las clases; algunos contestan que si les gusta pero..." *Me gusta como ellos dictan la clase, pero me gustaría que regañaran menos (con una expresión de angustia en la cara) ¡es que uno se cansa de tantos regaños!*". *"He...a veces me gusta y a veces no, porque a veces uno se queda atrasado y uno le dice al profe, pro, me quede atrasada, entonces lo grita a uno. En cambio la profesora de..., son las únicas que no gritan tanto". Con gesto de timidez alguien responde: "si señora"... otro con actitud de desagrado arrugando la frente dice: "A veces si, pero a veces no". "pues, un poquito, porque el profesor cuando está bravo, él lee muy rápido y uno le dice que no dicte tan rápido y él sigue igual".*

Se observa aquí la ambigüedad en sus respuestas; que si les agrada las clases; pero ellos expresan algunas inconformidades como lo es la actitud del maestro; con trato de gritos y regaños hacia los Estudiantes, como se analiza en la pregunta anterior.

Algunos enfáticamente contestan que no: *“No me gusta y sobre todo cuando la clase es con el profesor...”*

Pero otros niños afirman que si les gusta la forma de las clases; se evidencia en estos testimonios: *“si... me gusta...la mayoría de ellos si uno no entiende ellos vuelven a explicarlo todo con otras palabras”. “...si... me gusta como ellos dan las clases porque yo escribo rápido y me gusta que la clase sea así”. “...en general si... las dictan muy bien...”*

Aquí cuando afirman su agrado a la clase; no se encuentran motivos que muestren su satisfacción y gusto total a la clase; el “si” se refiere a actividades como el dictado, explicaciones o simplemente que si; pero sin poder explicar porque. Las actividades lúdicas; como el juego, la creatividad y la espontaneidad no están implicados en estos testimonios.

Cuando se indaga a los Estudiantes de cómo prefieren que el profesor dicte la clase, en sus testimonios existen términos de juego, actividades fuera del salón, paciencia, diversión, materiales, cariño, despacio, no regaños, no gritos: *“...con paciencia, con cariño, despacio”. “...hablando de historia, pero de fósiles y todo eso...” “pues que la dicte jugando...bueno a veces, que sea de buen genio, y no así como todos bravos”. “...fuera del salón porque dentro no me gusta”. “que no deje tanta tarea”. “que lleve diferente material que se encuentra en la biblioteca porque es muy divertido y yo aprendo mucho más y mejor”.*

Es claro que a los Estudiantes les gustaría que las clases se involucraran **“estrategias didácticas que la actitud y la pedagogía tradicionales han vetado: el chiste, o broma, el juego, el conversatorio, el pensamiento metafórico, la música el socio drama, el acertijo, el cine, el contacto corporal...son estrategias sencillas, económicas y accesibles, que recrean el ambiente de aprendizaje dotándolo de**

dinamismo, gracia, entusiasmo e imaginación; todo aquello que los jóvenes reclaman con insistencia”¹⁶

El ser buen docente; no es solamente saber mucho; tampoco es suficiente que sepa solucionar algunas dificultades docentes con ciertas técnicas didácticas o curriculares o saber mucho de cómo está estructurado el cerebro de los escolares; ser buen docente es más que eso: “ **...lo que demuestra la opinión estudiantil generalizada mediante la cual se reconoce que algunos profesores saben pero, son aburridores, cansones, agresivos (son cirujanos – se dice- primero lo duermen a uno y después lo raja) pueden que hasta se reconozca que las clases son ordenadas, activas y organizadas; pero el escolar no se siente a gusto.**”¹⁷

Esto lo confirma los testimonios de los niños cuando respondían a la pregunta de cómo cree que debe ser un buen maestro. En sus respuestas se encuentran: “*...yo pienso que un buen maestro debe ser chévere, amable, alegre y respetuoso*” “*debe enseñar mucho...los profesores son de mal genio y no les gusta que los niños pregunten nada*”. “*...que no regañe tanto*” “*...que nos entienda, que no nos regañe y que nos haga reír*” “*...que le guste dictar clases chéveres*” “*...que nos enseñe juegos en la clase no sea solo escribiendo, escribiendo, eso también es aburridor*”.

Y sobre cual es el profesor que más les ha gustado, escogen a aquellos maestros que no son tan “regañones”, y a aquellos a quienes les comprenden las explicaciones de las clases; a demás valoran aquellos docentes que desarrollan las clases fuera del aula de clase, o aquellos que se acercan y saludan. Se ve en los testimonios: “*el profesor de informática porque el nos deja jugar y hacer muchas cosas en el computador*” “*Ella era simpática y jugaba mucho con nosotros y además bailaba cuando teníamos la chiquiteca*” “*...me ha gustado porque él es divertido y buena gente y siempre lo saluda a uno*”. “*porque nos*

¹⁶ BONILLA, B. Carlos. La Lúdica como Actitud Docente. Ensayo Publicado en la Revista Reflexiones Pedagógicas. Sena. Pág. 23

¹⁷ BONILLA, B. Carlos: op.cit. Pag 94.

hablaba de buen modo”. “porque nos saca a un día de campo”. “ nos explica bien , nos trata bien y nos saca del salón”.

Es claro que al ser humano le gusta que lo traten con afecto y atención, y eso lo viven todos cuando siempre se recuerda al maestro por alguna actitud (bravo, chévere, alegre, estricto, de mal genio), y casi nunca por el aspecto cognitivo (la división, los verbos o la geografía); sin quitar importancia a los conocimientos; es importante subrayar una y otra vez; que la actitud que muestre el docente a sus Estudiantes es parte esencial en ese proceso tan importante en el aula de clase, como es la enseñanza – aprendizaje. Ellos aprenden a amar o a odiar una determinada asignatura por la manera como el profesor se relaciona, actúa, o se involucra con sus Estudiantes.

Y se observa en otros testimonios: *“me gusta el profesor de matemáticas y geometría porque es muy bueno y le gusta mucho trabajar con fichas y rompecabezas, además lo que más gusta es que no deja tarea para la casa...”*
“...el profesor de matemáticas porque me gusta mucho la matemática y me tiene en cuenta en clase”

Respecto a la pregunta que se les hizo a los Estudiantes sobre lo que hace que ellos le pongan atención a una clase estas son algunas de sus respuestas:

“...cuando yo llego al colegio y voy a recibir la clase y veo que el profesor llega serio entonces yo pienso que también debo estarlo”. “Si es chévere le pongo más atención” “uno que no me regañe” “que hayan competencias” “por lo divertido que sean y por las dinámicas que pongan” “...a la de Inglés no porque ellos no entienden” “cuando me gustan los temas.... Y también que el profesor sea agradable”.

O se interesan por la clase por miedo: *“Primero a la de castellano, porque ella a cada rato nos está regañando y uno despierta y tiene que estarle poniendo cuidado”.*

Y esa atención de los niños que a veces, se torna difícil de lograr, se tiene en su mayoría de veces cuando se realizan con ellos actividades interesantes, amenas, ricas en donde su creatividad pueda desarrollarse, **“El espacio del "recreo", el tiempo del juego, también es tiempo de construcción de saber y de afianzamiento o de despegue a valores; por ello, los maestros debemos tener presente también este espacio de la vida escolar, para orientarlo hacia los fines de la formación integral.”**¹⁸

La actividad lúdica ejerce una función de distensión, de esparcimiento, de diversión y libertad, permitiendo vivir en un micro mundo relacionado con todo un universo simbólico lleno de significados sociales.

El juego debe ser un instrumento pedagógico indispensable en la actividad del maestro, pues liga el trabajo escolar al hacer libre, responsable y lúdico. El juego exige y posibilita el desarrollo del pensamiento creativo; los caminos no están dados de antemano, las reglas se conocen y se aceptan por acuerdo y, en el andar, nuevas reglas, nuevos juegos y nuevos caminos se construyen colectivamente.

En su mayoría los Estudiantes consideran que el trabajo dejado por el maestro para complementar los programas curriculares; “son fáciles” y “adecuados” y que cuentan con la asesoría de los profesores. Esto evidencia que se sienten con las capacidades necesarias para desarrollarlos, y que cuentan con el acompañamiento y el apoyo del docente.

Dentro de los trabajos que más les gusta realizar, mencionan que se sienten a gusto especialmente con aquellos que tienen que ver con la investigación en

¹⁸ MUÑOZ, A Elvia Rosa. LUDICA Y CREATIVIDAD EN LA ESCUELA. Universidad Distrital de Bogotá. Pag 88.

ciencias naturales, porque hay experimentos y porque hay una huerta casera; además porque les gusta salir y observar

Después se les pregunta a los niños, cual es la recompensa que recibe por parte del docente cuando hace bien su trabajo; y se observa el sentimiento de satisfacción cuando el profesor les registra la valoración de Excelente, Acompañado de una felicitación: “me pone una carita feliz, una E o una S y me felicita ante todos mis compañeros y eso me gusta muchísimo porque me hace sentir muy importante”.

Es bien importante la seguridad y el sentimiento de crecimiento personal que genera cuando se está motivado para realizar una actividad, y cuando ese esfuerzo que se realiza se reconoce, se valora y se hace resaltar públicamente; individualizar cada caso, detectar las potencialidades de los niños, trabajar en el desarrollo de cada y diferente potencial, es una de las delicadas tareas que tienen los docentes hoy en día. No quedarse en mirar sus limitaciones, sino construir con ellos los saberes sobre sus habilidades y destrezas esto ocasiona que el trabajo en equipo tan importante para el desarrollo de las habilidades sociales, sea participativo, donde cada niño desarrolle y muestre lo que más sabe hacer Y entre todo el equipo del aula de clase, construir los saberes.

“La actitud lúdica se hace palpable en comunicar sin ofender, en escuchar con empatía, en corregir sin amenazar, en sugerir sin obligar, en aconsejar sin regañar, en reír más y vociferar menos, todo este comportamiento contribuye a hacer sentir bien al otro, a desbloquear los encuentros , a facilitar el dialogo” ¹⁹. Esta reflexión de Carlos Bolívar Bonilla, nos hace pensar que la actitud que a veces los docentes muestran cuando un Estudiante no cumple con sus trabajo, o no responden académicamente como ellos desean, no sea la más adecuada. Algunos afirman que sus docentes: “*Se ponen bravos*” “*una mirada fea, y una carita triste*”, “*me colocan una D y, me mandan para la casa*” “*pues se ponen*

¹⁹ BONILLA, B. Carlos. La Lúdica como Actitud Docente. Ensayo Publicado en la Revista Reflexiones Pedagógicas. Sena. Pág. 65

como tristes y furiosos”, “...empiezan a pelear y nos ponen D o I” “Mmm... lo gritan a uno....y parece que hubiéramos hecho algo y hasta rompen el cuaderno...”.

En muchas ocasiones, los maestros no saben abordar a los estudiantes que presentan ciertas dificultades académicas, se piensa que son ellos los que no están aportando lo que deberían; y se olvida que en la mayoría de los casos son los pedagogos los que no buscan estrategias a través de estudio, investigación, observación de casos individuales, y se limitan a colocar una simple valoración por el desempeño académico de los niños a la hora de evaluar. **“No repitas la explicación al alumno que no entendió. Si nos atenemos al diccionario, repetir es "volver a hacer lo hecho" y si esto es así, de nada nos va a servir. Es decir, si repetimos la misma explicación, de la misma manera, lo más seguro es que no nos entiendan, no porque nuestros alumnos sean de pocas entendederas, quizá nosotros somos de "pocas explicaderas". En fin, lo mejor es buscar otros caminos, otras formas de ayudar al estudiante a que comprendan o aprendan lo que deseamos. Si sólo se tratara de repetir la explicación o la lección a los que no entienden, no tendríamos un solo alumno atrasado. La verdad es que sólo demostramos que somos buenos profesores cuando auxiliamos con éxito a aquellos que tienen problemas para aprender. Con los otros, los que aprenden fácilmente, cualquiera es maestro y muchos de ellos aprenden sino a pesar del profesor”**

20

²⁰ GONZALEZ V. Luciano. Algunos Consejos para Intentar Ser Buen Maestro. Ensayo. Escuela Normal Superior de Jalisco. Chile. Pag. 25

7.2 CATEGORIA No.2: LA LUDICA

“El juego del niño con objetos para suplir demandas y conocerlos, es una actividad ligada a la vida cotidiana, en la que el juego actúa como mediador del proceso psíquico (interioridad) y del proceso de socialización externa (demandas institucionales, instintivas y culturales). En cuanto al primero, el niño liga su acción lúdica a situaciones imaginarias para poder suplir todas aquellas demandas (biológicas, psíquicas, sociales) producto de su dependencia. En consecuencia podríamos afirmar retomando a Vigotsky que “Para resolver esta tensión, el niño en edad preescolar entra en un mundo ilusorio e imaginario, en el que aquellos deseos irrealizables encuentran cabida: este mundo es lo que llamamos juego. La imaginación constituye un nuevo proceso psicológico para el niño, éste no está presente en la conciencia de los niños pequeños y es totalmente ajeno a los animales”.²¹

Los Docentes del Colegio; afirman que encuentran importancia en la lúdica en la medida que la ven como *“...una herramienta útil de trabajo, con ella los niños aprenden mucho más y se interesan por mi clase...”* otro dice: *“incrementar, mejorar y facilitar el conocimiento, nada más”, “...Es muy importante, porque con ella se expresan sentimientos de manera espontánea como el canto, el baile y el teatro”*.

Se puede apreciar como los docentes manejan el término de Lúdica; como una herramienta muy importante donde hay que incrementar la creatividad para facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Cuando se les pregunta a los profesores; de cómo ven reflejada la lúdica y la creatividad en su acción docente; sus respuestas se observan en los siguientes testimonios: *“...la lectura desde la lúdica, la cual proporciona actividades suficientes para desarrollar una clase”* *“En una clase amena. Donde exista un aprendizaje total del 80 al 90% de los temas”*. Yo lo defino así: *“una persona que es lúdica es creativa”*.

²¹ JIMENEZ Carlos Alberto. Lúdica, Creatividad y Desarrollo Humano. Ponencia. I simposio Nacional De Investigación y Formación en Recreación. Pereira. Pag. 62.

Como se observa; se percibe en los docentes cierta falencia en el manejo conceptual de esta estrategia pedagógica, como lo es la lúdica. A pesar que este concepto de lúdica es familiar, se detecta escasa convicción en el accionar pedagógico del docente.

Hablar de actitud; es también hablar de términos y expresiones no verbales que se utilizan para llegar a los Estudiantes. Y dentro de las respuestas de los profesores referentes a esto se encuentra: *“quedarme callada”*. *“Detener la clase, si se presenta un caso de indisciplina o utilizar expresiones para llamar la atención, como una orden fuerte. “con el marcador, golpeo duro el tablero y observo que todos me hacen silencio”...*

Dentro de las expresiones no verbales que utilizan los docentes; Se evidencia que acuden a producir miedo, a través de una fuerte orden, o una expresión agresiva; entonces la creatividad y la investigación concienzuda que todo docente debe hacer para desarrollar una mejor labor pedagógica se ve sumamente limitada y condicionada por la ley del orden aparente o la autoridad mal entendida.

La actitud del docente en el aula de clase es un elemento importantísimo dentro del esquema de la lúdica que se quiere mostrar, y la actitud lúdica como lo ha dicho el profesor Bolívar, es un factor decisivo para los aprendizajes escolares; ya que la mayor parte del éxito en la labor docente descansa en la actitud del maestro. Porque si un docente, además de tratar de construir conocimiento con los estudiantes; se muestra a gusto, con entusiasmo y muy convincente de lo que enseña, es muy probable que sus alumnos también tengan esa disposición para el aprendizaje, y así habría más compromiso de parte de ellos.

Cuando se les pide a los profesores que describan los eventos relacionados con la lúdica que ellos promueven; sus respuestas siguen siendo muy evasivas, denotando que la práctica de esta estrategia pedagógica es muy pobre. Es así como responden: *“El círculo de apoyo se acabó porque no le dieron mucha importancia a la lúdica, solamente existe la semana cultural y una jornada*

deportiva...” “Lúdica como tal. Muy poca” “Realmente no; existe la idea de que si no está en clase se está perdiendo el tiempo con ese tipo de actividades.

Pero al preguntar a los docentes sobre cómo exteriorizan los estudiantes cuando se trabaja con alguna estrategia lúdica en el ejercicio de su práctica docente; y que logros y/o dificultades se le han presentado; sus respuestas son las siguientes: “ *Encuentro muchos logros para mejorar procesos en la expresión oral, perder el miedo ante el público, los niños conceptualizan mejor los temas, hay un verdadero trabajo en equipo y sobre todo competitividad*” “*noto que mis estudiantes ese tipo de actividades son significativas, por eso insisto que la lúdica es elemental en la enseñanza de los niños. “...desconozco herramientas de la lúdica para el desarrollo de la clase. Creo que hace falta una capacitación para saber que tanto comprende esta área”.*

Se ve; a pesar de que los profesores; no evidencian la lúdica en su práctica docente; si están concientes de la importancia que tiene para lograr afianzar en los Estudiantes actitudes de seguridad, de competitividad y avanzar en el desarrollo cognitivo, además falta capacitarlos y darles a conocer las ventajas de esta estrategia a través de acciones cotidianas desarrolladas en la comunidad educativa y orientadas por los directivos o personal experto en el tema.

"El proceso creativo implica la transformación del medio y, por tanto, del individuo, en el que se anota lo que se aprende y las habilidades para abordar y solucionar los problemas de manera diferente. De ahí su relación con el proceso de aprendizaje".²²

El trabajo docente que se propone contribuir a la formación integral de los educandos, deberá planear las estrategias con las cuáles contribuirá al desarrollo de la creatividad. Esto supone, conceptualización acerca de la creatividad, conocimiento de diferentes vías para su desarrollo, creatividad para generar

²² MARTINEZ, Llantada, M. La creatividad del maestro. Vías para su evaluación. *En* Varona. Revista Científico-Metodológica. N° 29. Instituto Superior Pedagógico Enrique José Varona. Pueblo y Educación. Ciudad de la Habana. Pág. 52.

nuevas posibilidades con respecto a dichas vías, conocimiento de los estudiantes para identificar factores que les interesen, habilidad para reconocer los factores positivos en el medio y aprovecharlos; y para identificar los elementos negativos para contrarrestarlos o para resolver cómo aprovecharlos, competencia para la comunicación efectiva, actitud de respeto, honestidad y solidaridad, entre otros.

Una estrategia que puede ser tenida en cuenta para el desarrollo del pensamiento creador es la realización de juegos en el entorno escolar. Por ello, la reflexión se centra seguidamente en el juego, elemento constitutivo del hacer lúdico humano. Toda actividad humana, en tanto orientada a cumplir un fin, a obtener un objetivo, permite la puesta en escena de valores y conocimientos de las culturas humanas; el juego es una de dichas actividades. El espacio del "recreo", el tiempo del juego, también es tiempo de construcción de saber y de afianzamiento o de despegue a valores; por ello, los maestros deben tener presente también este espacio de la vida escolar, para orientarlo hacia los fines de la formación integral.

En cuanto a las relaciones de los Profesores con sus Estudiantes y la incidencia de la afectividad en el proceso de aprendizaje. Se encuentra que los profesores catalogan sus relaciones con los Estudiantes como "buenas" de respaldo, de acercamiento, de entendimiento y de conciliación. Sobre la afectividad se evidencia los siguientes testimonios: *"yo creo que es un factor indispensable e importante dentro del proceso de desarrollo de un niño"* *"...es necesaria para que un alumno tenga gusto por aprender cada día más"* *"...es básica e importante dentro del proceso y desarrollo de todo ser humano"*

Según el filósofo alemán Emmanuel Kant quien contribuyó de forma decisiva a su consolidación como categoría diferenciada de los procesos cognitivos y apetitivos. **"La afectividad puede clasificarse en distintas modalidades (sentimientos, emociones, pasiones y otras) en función de la intensidad, duración, las bases fisiológicas, etcétera, aunque lo que realmente la caracteriza es la experiencia de agrado o desagrado que se hace patente. La afectividad juega un papel fundamental en el desarrollo de la vida humana: mediante ella nos unimos a los otros, al mundo y a nosotros mismos. Este sentimiento aparece en las conductas más elementales**

de la vida animal y se va volviendo más compleja según nos elevamos en la escala. En el ser humano sufre un proceso de maduración y desarrollo desde la infancia, donde aparece como difusa y egocéntrica, hasta que en la vida adulta se diversifica como tonalidad que tiñe todo nuestro acontecer”²³.

Indagando a los Estudiantes sobre el concepto de la Lúdica; Ninguno da razón de lo que significa: *“pues yo creo que es como...algo...una materia...no no se”* *“Como así, no entiendo. No he escuchado esa palabra en mi vida”*.

Se observa que el término no es familiar para los Estudiantes; pero si nos referimos a lo que el Profesor Carlos Bolívar reflexiona sobre la actitud del docente como un factor primordial para los aprendizajes escolares, pero, muy poco estudiado por los modelos pedagógicos, ni siquiera por el socio constructivismo; Los Estudiantes valoran esa actitud docente donde se muestre entusiasmado, alegre, dispuesto permanente para desarrollar su clase, creativo, donde utilice variedad de estrategias que incluya el juego y la diversión.

Estos son los testimonios de los niños, donde se les preguntaba por la actitud que más le gusta y la que menos le gusta de sus profesores: *“...que sean alegres y respetuosos y no me gusta que sean bravos”* *“...que nos saquen de vez en cuando del salón, y lo que no...es que sean regañones”* *“...no me gusta que dicten una clase”* *“...que me tengan en cuenta”* *“...que ella siempre está feliz...”* *“...que sean aburridos...”* *“...los profesores chéveres...”* *“...no hace nada y solo es escribiendo...”*

Se ha demostrado en infinidad de situaciones, como los Estudiantes aprenden a odiar o a amar un área; pensando que no son hábiles en las temáticas de algunas materias, y muchas veces; la mayoría de veces creemos, es por la experiencia que vivieron con determinados profesores; donde está implicada las relaciones

²³ BONILLA, B. Carlos. La Lúdica como Actitud Docente. Ensayo Publicado en la Revista Reflexiones Pedagógicas. Sena. Pág. 55

que se han creado entre alumno-docente, y las actitudes que se reflejan de los docentes hacía los Estudiantes

En cuanto a las materias que más les gusta a los niños, mencionan las asignaturas de Ciencias y Español, y dentro de las que no les gusta hablan de Sociales; sí se compara las materias que les gusta con la actitud que encuentra en el docente, se encuentra muy relacionado: actitud del docente - gusto o disgusto por la materia. Y esto muestra como esa actitud del profesor influye en el interés que el niño muestre en la asignatura. Esto se observa en este testimonio que es típico del grupo:

“De la profesora.... (De ciencias) me gusta la actitud por que ellas siempre son feliz, y el profesor.... (De Sociales) no me gusta de que nos regaña a todos, aunque solo tenga la culpa uno solamente”.

Es así como una actitud lúdica propiciará el ambiente grato y ameno requerido por los niños para construir saberes, en cambio la pedagogía tradicional, no ha avanzado mucho en el proceso de aprendizaje, y en cambio ha conseguido aburrir a los Estudiantes, y lograr que no quieran Estudiar.

Que hace que la clase del profesor sea chévere, es otra pregunta que se le hace a los niños, con respuestas muy interesantes como lo vemos a continuación: *“...que hace cosas nuevas y que lleva implementos para que nosotros aprendamos mucho más” “...que nos pongan a jugar y a cantar” “Los juegos, las canciones y hablar sobre cosas diferentes de la materia” “que le ponga una sonrisa y que nos explique mucho más los talleres que nos dejan en clase” “Esto, que haga que haga juegos en la clase y que al mismo tiempo escribamos, que juguemos a ratos y a ratos escribamos, pero no que toda la clase estar escribiendo”. “como la de inglés, porque uno participa, nos hacen juegos de Inglés”.*

El juego en los niños, a partir de los dos años, se produce en los juegos cotidianos o protagonizados, los mayores logros en un sentido básico de acción lúdica y del

aprendizaje de las reglas de la cultura -moralidad entre otras. Estas situaciones imaginarias que construye el niño desde pequeño, no son necesariamente como se ha creído acciones simbólicas, pues, según Vigotsky, existe el peligro de asociar al juego con una actividad semejante al álgebra; se podría preguntar: ¿Qué significado tiene el juego del niño en una situación imaginaria?, para lo cual se podría argumentar que el juego que comporta una situación imaginaria, es de hecho un juego provisto de reglas, en la que los niños al final del período preescolar y a lo largo de algunos años construyen y se apropian de las reglas de la cultura, es decir, el niño imagina ser maestro y en consecuencia está obligado a observar e imitar las reglas de la conducta de un maestro.

En los juegos cotidianos los niños, por primera vez descubren el mundo de los conflictos y de las relaciones que existen entre los adultos: sus derechos, sus deberes y de esta forma, el niño al imitar a los adultos, después de haber adquirido su autoconciencia, puede situarse en la realidad del otro, para poder hacer predicciones de sus comportamientos sociales y poder obrar en tal sentido.

Fuera de los anteriores logros, los juegos de rol o protagonizados, son básicos para el desarrollo de la fantasía, de la imaginación y en consecuencia de la creatividad humana; Valeria Mujina, señala al respecto: **"El niño aprende a sustituir unos objetos por otros, a interpretar distintos papeles, lo que servirá de soporte al desarrollo de la imaginación... A esta edad (preescolar), crean con su imaginación los objetos, sus actuaciones con ellos y las nuevas situaciones. Surge entonces el juego interiorizado"**²⁴.

Con respecto a los ambientes facilitadores de estos juegos, es necesario explicitar que cuanto más experiencias de este tipo y cuantos más realidades los niños conozcan, serán mucho más amplios y variados los argumentos de sus juegos. Mujina, considera que: **"Con el aumento de la variedad de los argumentos se incrementa también la duración de los juegos. Los juegos de los niños de tres a**

²⁴ MUJINA. Valeria, Psicología de la Edad Preescolar. Madrid: Pablo del Rio Editor. 1979 Pág. 120

cuatro años duran diez o quince minutos; los juegos de los niños de cuatro a cinco duran cuarentas, cincuenta minutos y los de seis a siete, horas y hasta días²⁵.

Para Enrique Velásquez: "En el período comprendido entre los 7 a los 12 años de la vida individual, el placer del juego consiste en someterse a la norma. La última prima sobre lo imaginario, sin que éste desaparezca. A través de la experiencia de aceptar libremente la norma, reformarla o formularla para que el juego pueda ocurrir, los niños aprenden a comportarse en relación con la realidad de las instituciones. Aprender a usar la regla a través del juego es muy distinto a someterse a ella mediante la presión adulta y la represión"²⁶.

En la medida que el niño va creciendo el juego se vuelve más complejo y argumentativo, pues los niños empiezan a penetrarse en el mundo del adulto para aprender sus reglas sociales de convivencia.

Esas actividades diferentes que a los niños les gusta que el docente realice: las referimos en los testimonios aquí presentados: *"...nos pone hacer noticieros y a veces somos líderes; en una ocasión nos puso a desarrollar una entrevista y nos sentimos muy chéveres e importantes"* *"...Nos lleva a una parte, luego a otra y así vamos descubriendo más cosas para aprender..."* *"Rondas y salidas"* *"...primero juega con nosotros y luego desarrollamos talleres"* *"...que a veces la profesora de Ciencias que lleva cosas para que nosotros armemos esto...o nos deja un taller sensacional para que lo realicemos"*

La creatividad, que se gesta en el juego en la que en forma directa o indirecta se produce en la cultura humana que logra potenciar las zonas de desarrollo humano, desde lo cognitivo, cognoscitivo y de operaciones mentales; desde la creación de normas sociales e institucionales; desde la creación de nuevos objetos y productos de la literatura y el arte a través del sentido y del "sin sentido" y desde la

²⁵ MUJINA, Valeria, Psicología de la Edad Preescolar. Madrid: Pablo del Rio Editor. 1979 Pág. 121

²⁶ VELASQUEZ, Enrique. Jugar: Vivir, crear lugares. Memorias del Segundo Congreso del Juego y del Juguete celebrado en Cali. Pag. 89

relación del desarrollo emocional y afectivo que produce el juego con la inteligencia, favoreciendo los procesos psicológicos superiores del ser humano.

Valeria Mujina, sintetiza lo anterior así: **"De hecho, el niño humano está presente todo el tiempo, en todas las etapas, por más que pueda decirse que prevalece una de éstas. Las tareas primitivas jamás se completan, y a lo largo de la niñez ese carácter incompleto plantea un desafío a los padres y educadores"**²⁷.

Como crees que se pueden hacer juegos durante la clase? Es otra pregunta donde los niños expresan a gritos, la importancia del juego lúdica en sus jornadas escolares: *"Que los niños pudiéramos conseguir los materiales que hagan falta para una clase divertida porque en el colegio faltan muchos" "con lo que el profesor dicta, se pueden hacer juegos" "que los juegos no sean bruscos y que sean sentados en sillas" "pues diciendo las palabras, y el que las va diciendo correctamente que vaya ganando puntos para que le vaya mejor en el boletín" "en español, pues...uno puede hacer juegos con palabras y leer" "...aquél día la profesora nos hizo un jueguito a formar parejas con figuras y los números en inglés y si coincidía ganaba un punto"*.

Es innegable la infinita capacidad que el niño tiene para crear juegos, y la necesidad que debe percibir el maestro en el niño, para entender que la vida plena de todo niño, aun siendo adulto, es el desarrollo de su personalidad, a través de la creatividad, de la recreación, y del juego que representen su vida, su cotidianidad o sea el vínculo que debe existir permanentemente entre escuela y vida.

Es indispensable hablar también de ambientes interactivos en las pedagogías interactivas, los cuales se asocian a la existencia de micro-mundos (mundos reducidos) donde se pueden vivir situaciones de las que se aprende a vivir de experiencias directas con la cotidianidad, como en el juego de roles donde se modela una situación que se rige por reglas de interacción. Estos ambientes no se

²⁷ MUJINA. Valeria, Psicología de la Edad Preescolar. Madrid: Pablo del Rio Editor. Pág. 121

limitan a los medios materiales de aprendizaje sino que, también, propende por motivar a los estudiantes para que indaguen y descubran conocimiento, generando sus propios procesos. En otras palabras, se acompaña al estudiante en el proceso de creación y construcción, así, el maestro es un facilitador de conocimiento que acompaña un proceso en donde el aprendizaje gira alrededor de la actividad motivada del sujeto que aprende.

Para que la pedagogía interactiva funcione es necesario recurrir al trabajo en ambientes lúdicos, en el que el juego es un recurso educativo que proporciona al niño el desarrollo de su capacidad de asociación entre un mundo real y su mundo imaginario, permitiéndole construir un sendero abierto a los sueños, a los conocimientos, a las incertidumbres, al sin sentido, a la libertad y por lo tanto a la construcción de mundos posibles.

La escuela desarticulada de la vida, fragmenta al ser humano; esta fragmentación se evidencia en la ruptura de la relación entre juego y conocimiento y en la introducción, entre ellos, de una fisura profunda; hasta el extremo de asociar conocimiento con seriedad y juego con ocio e improductividad. Así, se desarrolla una acción escolar que consolida un modelo pedagógico que, en palabras de Jiménez Vélez, **"(...) se sustenta en lo tradicional, que no tiene en cuenta el contexto lúdico en el que se desenvuelven los individuos cuando se comunican"**²⁸

En la transformación que ha tenido la escuela en las últimas décadas se evidencia que la actividad lúdica y la creatividad han adquirido importancia.

Es por esto que surgen pedagogías que como la constructivista y la interactiva propenden por un reconocimiento importante del estudiante como gestor de su desarrollo. La primera corriente abre las puertas a una relación del individuo con su medio, dejando de lado el aspecto emotivo del alumno, formando personas

²⁸ JIMENEZ VELEZ. Carlos. Juego y cultura. Editorial Pregón. Pág. 75.

únicamente que construya conocimiento. La segunda busca que el estudiante relacione su mundo social, cultural e individual con lo enseñado proyectando así un desarrollo de la creatividad en donde el aspecto afectivo es importante en la relación entre maestro y alumno.

En cuanto a las relaciones que se van construyendo entre maestro y alumno es importante que el niño se sienta querido, aceptado, que se le tiene en cuenta y que es importante para su maestro; en los niños encuestados se encuentra al respecto los siguientes testimonios: *“siento que todos los profesores nos quieren mucho porque hacen fiestas, jornadas deportivas como patinaje, fútbol, y el concurso de elevar cometas que es mi favorito”*. Aquí se observa que el niño relaciona el afecto que debe sentir su profesor hacia él, con el entusiasmo que percibe, cuando su maestro se recrea, juega y se divierte con él, dentro de los espacios escolares.

En la pregunta que se le hacía al Estudiante respecto al trato que recibe de su profesor se encuentra que el niño es capaz de percibir que su maestro lo trata con brusquedad o con suavidad: *“el trato es brusco”* o la ambigüedad entre el afecto y la agresividad: *“...Brusco y tierno” “todos los profesores son muy tiernos conmigo aunque a veces gritan” “suaves. Hay algunos que no lo tienen y hay otros que si lo tienen”. “a veces brusco, el profesor...., a veces no pellizca” “ha, el profesor ...lo pellizca a uno el profesor ...le pisa los Zapatos y la profesora lo toca y la profesora de ... a veces...”*

El problema de la violencia en el aula no es cosa solamente de tiempos pasados; aun infortunadamente, se evidencia, malos tratos no solamente, físicos sino también psicológicos y emocionales que lesionan la integridad del ser humano. La violencia se presenta en el aula de clases, como algo que inhibe la generación de ambientes gratos y propicios para el desarrollo intelectual, afectivo y lúdico del Estudiante. Y es importante anotar que la violencia no esta solo en las actitudes agresivas externas, sino que afecta principalmente en la actitud afectiva del estudiante ante los demás. Pablo Freire (1979) plantea que las pedagogías

obsoletas son formas de violencia, al respecto dice: **“las instituciones escolares, mantienen una pedagogía represiva en el alumno, al considerarlo una caneca vacía, la cual hay que llenarlo de información y datos”**²⁹, cuando el maestro olvida crear y recrear ambientes agradables donde la espontaneidad y la construcción de saberes sea rica y divertida; y sigue con sus clases monótonas, repetitivas, aburridas está generando también un tipo de violencia que afecta su desarrollo integral..

En los testimonios de los Estudiantes se nota algunas muestras del valor que le dan cuando a un profesor le parece divertido: *“El profesor de Música...trae su guitarra y canta con nosotros y me parece divertido”*. *“El profesor....a veces en clase es muy chistoso”*. *“habla de otras materias”* *“hace actividades donde nos hace reír mucho”* *“hace muchos juegos que no conocíamos”*.

Los ambientes interactivos y lúdicos se convierten en espacios creativos, constructivos y abiertos al mundo del conocimiento, en los que los ambientes de colaboración presentan la oportunidad de aprender el uno del otro, apreciando los diferentes puntos de vista y compartiendo responsabilidades. El maestro aprende del alumno y el alumno del maestro y de sus otros compañeros; en este constante aprender el uno del otro se hace necesario, un educador estudioso, un cúmulo de conocimientos teórico-experienciales, un nuevo contexto educativo, un buen grupo de trabajo y muchas opciones para crear.

7.3 CATEGORIA No. 3: FACTORES QUE INTERFIEREN EN EL APRENDIZAJE

Para lograr el desarrollo satisfactorio del proceso Enseñanza – Aprendizaje, hay que pensar en las ventajas del desarrollo tecnológico y de los avances experimentados en el campo del conocimiento, los cambios tecnológicos han transformado las sociedades modernas en realidades complejas, afectadas por un

²⁹ FREINET, C., citado en FANDIÑO G. Tendencias Actuales en Educación. Universidad Santo Tomas. Pag. 89.

fuerte dinamismo que tiene en el conocimiento y en la información el motor del desarrollo económico y social. En este nuevo contexto, las expectativas de los ciudadanos respecto del papel de los sistemas de educación y formación han aumentado notablemente. En consonancia con ello, la búsqueda de políticas educativas acertadas, más ajustadas a las nuevas realidades, se ha convertido en una preocupación general en todas las sociedades.

Y al hablar de la creatividad como una herramienta que contribuye notablemente en el desarrollo humano y por ende en los cambios tan significativos que viven las sociedades actuales; se encuentra que esa tecnología debe de estar al servicio de la educación como herramienta fundamental para que el docente pueda ejercitar de mil maneras las estrategias pedagógicas interesantes y lúdicas donde el conocimiento y la ciencia puedan entrar al ámbito escolar; la no utilización de la tecnología es un factor que ha incidido grandemente, para que los procesos se tornen muchas veces monótonos, y obsoletos. Los testimonios aquí presentados dan cuenta de la inconformidad de los docentes para ejercitar su función respecto a esto. Sus respuestas a la pregunta de lo que utilizan como apoyo a su labor docente, se encuentra: *“...si un profesor necesita material debe obtenerlo con mucho esfuerzo. “Los implementos no se utilizan porque no existen los recursos en el colegio” “los espacios e implementos son muy pocos, ya que el colegio no presenta autonomía para conseguir apoyo económico. La cabeza de este colegio se encuentra en la ciudad de Bogotá y por esto se dificulta el presupuesto” “no hay nada, aunque yo solamente necesite la grabadora; yo casi no pido apoyo económico”.*

Siguiendo con los factores que interfieren en el aprendizaje; se les pregunta a los profesores sobre los factores externos que ellos consideran interfieren en el proceso; y estas son sus respuestas: *“el hogar, el contexto familiar y el contexto social. Los resultados académicos que encuentro en los niños son diferentes; no es lo mismo tener un niño con una imagen estable de papá y mamá que otro con uno de ellos o con ninguno”. “los problemas del hogar...existe un déficit de*

afectividad, en muchas ocasiones los padres envían a sus hijos al colegio por que no se lo aguantan en la casa; otro factor es la influencia de los amigos que se dan en la básica secundaria y que conlleva a problemas de alcoholismo, drogadicción y embarazos a temprana edad. “pienso que la televisión y los juegos electrónicos son motivos suficientes para lograr que el niño le pierda el interés al estudio”

Los docentes comprenden la influencia de los ambientes de armonía en las relaciones familiares con el desempeño óptimo de un niño; cuando el niño avanza no solo en su desarrollo cognitivo, sino social, mental y físico, por lo general este desarrollo está estrechamente ligado con un alto grado de afecto que el niño recibe de su entorno familiar. Los “aparatos” electrónicos que existen en otros ambientes no escolares; a veces suplen la soledad y el abandono que el niño sufre; por no contar en cantidad y en calidad de la compañía de sus padres.

Los profesores encuestados afirman no estar de acuerdo con las tareas que se dejan para la casa, y no creen que sirva como apoyo para reforzar las temáticas dadas en las clases; consideran que estas tareas las terminan haciendo los padres; y no sería una manera de obligar a que los padres contribuyan a la formación no solo académica sino afectiva del niño, sino más trabajo para los padres, y poca ayuda para los Estudiantes. Este testimonio de un docente refleja tal reflexión: *“No soy amigo de dejar tareas, yo pienso que los ejercicios y sobre todo de matemáticas se deben desarrollar en clases, puesto que si se mandan para la casa, terminarían haciéndolo sus familiares”*

Al preguntarles cuál sería el papel que desempeñan los padres en el proceso de aprendizaje de los niños; éstas son algunas de sus respuestas: *“el papel de los padres de familia es clave, pero lamentablemente no se interesan mucho por acudir a un profesor y preguntarles como le va a su hijo” “el papel de los padres es importantísimo; es el principal respaldo dentro del proceso de aprendizaje, por*

eso lo describo como algo básico y principal dentro del proceso de aprendizaje del niño”

El nivel de afecto que el niño recibe de su entorno; especialmente el familiar; contribuye a que se presente ciertas características de su personalidad; niños sanos mentalmente, o niños tristes y huraños, niños con altos grados de agresividad o niños con grandes habilidades sociales, niños inseguros o niños con alta autoestima y todo esto es complementario con el éxito de niño como Estudiante y como hombre con alta calidad humana.

Otro factor que interfiere en el aprendizaje y que en este estudio se analizó es el de los agentes distractores que afectan el atrabajo pedagógico. Los docentes consideran los siguientes: *“...actualmente en mi clase el mayor distractor es la misma disciplina, tengo dos niños que la pasan dando quejas con el fin de interrumpir las clases. “en una ocasión fue un palo de mango, debido a que los estudiantes estaban más atentos de observar la caída de un mango que de la clase, razón por la cual se tuvo que hacer un cambio en el salón” “...esos ensayos de danzas, teatro y demás que impiden el desarrollo de la clase”.*

Resulta interesante observar como los docentes consideran que situaciones de la cotidianidad de cualquier ser humano, como es ver la caída de un mango; o los conflictos que se presentan entre los niños; o las actividades artísticas que son tan importantes en la formación integral del ser humano; sean consideradas por ellos como distractores, y no conciben la idea lúdica, de que pueden ser situaciones que se debieran aprovechar para enriquecer, afianzar, o desarrollar cualquier temática de cualquier área en el proceso de una clase académica.

En el aula lo más importante para el niño es la flexibilidad, que aunque parezca contradictorio es establecer los límites claros para los niños; así se favorece el aprendizaje de las normas de comportamiento, y el desarrollo de la auto dirección personal y de la conciencia. Ser flexible implica por parte del educador, actitudes

de empatía y comprensión y captar necesidades que no siempre se manifiestan ostensiblemente y que su detección supone un desafío para el profesor.

“Redimensionar los ambientes educativos en la escuela implica, además de modificar el medio físico, los recursos y materiales con los que se trabaja, un replanteamiento de los proyectos educativos que en ella se desarrollan y particularmente los modos de interacciones de sus protagonistas, de manera que la escuela sea un verdadero sistema abierto, flexible, dinámico y que facilite la articulación de los integrantes de la comunidad educativa: maestros, estudiantes, padres, directivos y comunidad en general. En este orden de ideas, la escuela "permeable" se caracteriza porque se concibe abierta, lo más arraigada posible a su medio, con fronteras no claramente delimitables y relaciones con el conocimiento y entre los individuos que buscan establecer vivencias culturales cruzadas por prácticas democráticas altamente participativas”³⁰

La lúdica y la creatividad son una necesidad y función del ser humano ya que posibilitan preparar y potenciar todos los procesos de desarrollo del ser humano; hacen posible los espacios abiertos a la incertidumbre, a partir de los conocimientos que sirven de base para nuevas creaciones; posibilitan nuevas miradas sobre la realidad y la construcción de alternativas cada vez más certeras.

La actividad lúdica ejerce una función de distensión, de esparcimiento, de diversión y libertad, permitiendo vivir en un micro mundo relacionado con todo un universo simbólico lleno de significados sociales.

En esta tercera categoría se abordó los testimonios de los docentes, sobre los factores que intervienen en el aprendizaje; ahora se mostraran estos factores, pero a través de lo que los niños dicen:

³⁰ DUARTE D. JAKELINE. Ambientes de Aprendizaje. Una aproximación conceptual. Ensayo. Universidad de Antioquia. Colombia. Pag. 73.

Se les pregunta a los niños sobre como son las relaciones con sus compañeros, y en su mayoría sin profundizar mucho en las respuestas contestan que “son buenas” otros dicen: chéveres (se ríe) cada nada jugamos en el recreo y en educación física, porque hay niños que juegan en clase y otros no” “Mnn...A veces mal, a veces bien, a veces no ponen cuidado a lo que digo o algo...y a veces si”. “Este...mas o menos...o sea que casi no me la voy con todos. Con unos si, con otros no”.

Se observa que las relaciones entre ellos, son normalmente buenas, y esto es importante porque los conflictos que surgen a veces entre ellos; los adultos no los conciben como importantes; Por consiguiente es importante recordar que los niños vivencian dentro de sus “micro mundos” a través de sus relaciones todas las situaciones que se presentan en una sociedad adulta: los celos, las envidias, los egoísmos, la agresividad o como también los lazos afectivos, la solidaridad, los apoyos y todas las situaciones que se presentan dentro de las relaciones humanas: es importante pues, prestar mucha atención al tipo de vivencias que en ellos se observan a diario, y no desconocer ni quitar importancia a lo que puede haber detrás de cada una de ellas.

En cuanto al tiempo diario que dedican en hacer sus tareas, contestan en general que de 2 a 3 horas y en ver televisión sus respuestas van entre 2 a 4 horas, para jugar juegos electrónicos en su mayoría contestan que no tienen acceso a este tipo de juego. Aquí se observa, que el tiempo que le podrían dar por ejemplo al juego en cualquiera de sus expresiones, o a la formación de una actividad artística como el teatro, la pintura, o la actividad de algún deporte, si se hiciera, contarían con muy poco tiempo; ya que si están mas de 6 horas en el colegio; y el resto del tiempo lo dedican a hacer tareas o a ver televisión y si en el colegio las actividades lúdicas se desarrollan en muy poca intensidad, nos encontraríamos que el desarrollo integral del niño está seriamente afectado.

Las reglas, la normatividad y el desarrollo volitivo es vivenciado en estos niños al parecer sin mucha agresividad; donde se establecen horarios para ir a la cama y

para las obligaciones domésticas, la supervisión de las tareas generalmente las hace la madre, el castigo que reciben cuando no les va muy bien en el estudio van de no permitirles salir o ver televisión hasta el de castigos físicos, cuando los recompensan porque les va bien en el colegio al parecer lo hacen con manifestaciones de felicitaciones, besos, dejarlos salir, ver más televisión o comprarles helados.

Estos límites son muy necesarios para desarrollar en ellos seguridad: El niño necesita de un mundo de estímulos continuos y ser orientado en los mismos para ir adaptándose exitosamente y en dónde encontrar ánimos para ir descubriendo nuevas experiencias. El niño debe ser preparado poco a poco para enfrentarse a lo nuevo, sin ser engañado ni avergonzado, con pautas concretas para controlarse y aprender los límites, y aceptar las correcciones sin sentirse amenazado ni protegido en exceso por parte de educadores y familia.

La independencia ha de ir desarrollando autonomía e intentar hacer cosas por sí solo. La esfera en donde se desenvuelve es muy importante que sea atractiva y que asocie el trabajo a lo distraído o divertido, para que se convierta en un estímulo y lo vivencie positivamente. La manera en cómo vaya superando las dificultades con éxito, irá fomentando su propia autonomía, estima e independencia.

En cuanto al respeto y confianza. Estas actitudes el niño las incorpora con las distintas experiencias y por observación de padres y educadores. Inculcar el respeto y la confianza a través de la lectura, llamando la atención sobre aspectos concretos en los cuentos y en las distintas situaciones de la vida cotidiana en los que hay que recapacitar. Es interesante dar explicaciones concretas y puntuales, resolver dudas, hacer numerosas preguntas acerca de temas relacionados con los valores, en definitiva ir asentando las bases para prepararlos para el futuro.

8. CONSTRUCCIÓN TEORICA

8.1 CATEGORIA No. 1: LA ESCUELA

La Escuela se convierte en muchos casos como el segundo hogar de los niños, siendo un contexto muy influyente en su Desarrollo Humano, es por esto que las Instituciones Educativas, deben estar conscientes de la enorme responsabilidad social que tienen con estos niños, responder a sus necesidades de recibir la educación para adquirir competencias para el trabajo, o para formarlos en una sociedad cada vez más compleja, pero mostrarles que la vida es bella y que se puede crecer disfrutando cada momento, cada encuentro y cada aprendizaje.

En este estudio realizado a través de la Investigación Cualitativa Etnográfica; Se logró encontrar una Escuela con características muy marcadas en la Educación fundamentada con las teorías de Escuela Tradicional.

La escuela tradicional, se destaca por la importancia que se le concede a los conocimientos y a la cultura. Los conocimientos son valorados por su utilidad para ayudar al niño en el progreso de toda su personalidad; Según Snyders, **“el fundamento de la Educación tradicional es la ambición de conducir al alumno al contacto con las mayores realizaciones de la humanidad”**³¹: la utilización de talleres y textos como una de las estrategias más utilizadas para la formación de los Estudiantes con el propósito de que estén sumamente ocupados y no realizar otro tipo de actividad dinámica y variada, donde la lúdica y la creación

³¹ SNYDERS G., Historia de la Pedagogía, dirigido por DEBESSE, Oikos- Tav, Barcelona, Pag. 91

lleven también al conocimiento; para que no encuentren el “desorden” y la “indisciplina”; es otra característica de la Escuela Tradicional. El maestro busca con el trabajo académico utilizado a través de los textos y los talleres dentro del aula escolar; confrontar a sus alumnos con **“la majestad de los teoremas y con la poesía más elevada, con los tesoros de los políticos, los moralistas y los pensadores”**³². Educar, por lo tanto, es para ellos elegir y proponer modelos a los alumnos con claridad. El alumno debe someterse a estos modelos, imitarlos, sujetarlos a ellos. Chateau decía que **“el único método para inventar era imitar y ése es el papel del alumno: imitar los modelos propuestos, apoyarse constantemente en ellos.”**³³

En consecuencia, se puede definir la educación tradicional como el camino hacia los modelos, de la mano del maestro. A través de los ejercicios y los talleres escolares que pretenden hacer adquirir a los Estudiantes unas disposiciones intelectuales que faciliten su contacto con los modelos.

Los maestros buscan por lo general que los niños estén disponibles y atentos en clase, que estén quietos y en silencio, y lo logran a través, de muchas normas estrictas que le impiden liberarse de su espontaneidad y sus deseos, pero esa organización debe abarcar, el interés, el gusto, la motivación en el proceso a través de clases activas, ricas, bien programadas, y participativas **“mantener el orden es importante, y controlar es parte de la tarea docente y si no obtiene éxito en ellos, el trabajo se tornará desagradable, y sin organización, el profesor organizado se encuentra en mejor posición para ser agradable a sus alumnos, el dominio de las técnicas de dirección del grupo libera al profesor de preocupaciones de su control”**.³⁴

Pero a pesar de que el interés de los Docentes es que los muchachos adquieran unos conocimientos que les puedan servir para su vida futura; y que el conocimiento a través de estrategias con modelos ya definidos, y con la intención

³² CHATEAU, J., Los Grandes Pedagogos. FCE, Mexico, Pag. 67

³³ Ibidem. Pag. 102

³⁴ MARLAND, M. el Arte de Enseñar. Ediciones Morata, S.L. Madrid Pag. 98.

de que debe haber absoluto orden y disciplina para llevar a cabo tal objetivo; Se ve que aun así el Estudiante no se encuentra lo suficientemente motivado para la adquisición del saber con la actitud que se requiere para tal fin; el hecho de que el maestro deba recurrir a la nota como única “arma”, como estrategia de recompensa o sanción dice mucho de la forma en que los maestros llevan al Estudiante al conocimiento a través de modelos ya impuestos: el que el Estudiante construya ese saber a través de diferentes técnicas, didácticas, donde la creatividad, la innovación, el error, la socialización, logren que el proceso de aprendizaje sea ameno, agradable y hasta divertido y que la valoración de la nota sea solo una consecuencia de la dinámica del proceso enseñanza- aprendizaje. Es así como la labor de cada maestro, la organización de su trabajo, donde planea sus actividades convertir su labor en “arte” de enseñar es tan compleja, y requiere de tanta dedicación, que se cree que en estos momentos los maestros no están realmente concientes de su verdadera labor.

El éxito del profesor depende de algo más que de una notable personalidad y de su erudición. Se necesita de un “arte” para dirigir al grupo en un aula de escuela; que supone control del grupo, manifestación del tiempo, organización de materiales de aprendizaje, forma de actuar e inclusive la voz del profesor. **“El arte de enseñar es algo que se puede trabajar y considerar mejor, el profesor no solo incrementará su control de la clase sino que, paradójicamente, presentará menos atención a su labor en ella, acercándose a los alumnos, enseñando más felizmente y sobre todo, dándoles más alegría”.**³⁵ Pero actuar en forma repetitiva y ligera es producir una confusión que sólo conducirá a irritaciones y palabras enojosas, menor alegría en los alumnos y un aprendizaje deficiente.

Los maestros entrevistados expresan una limitante en cuanto a la escasez en herramientas y recursos didácticos que la Institución poco apoya; a pesar de que la creatividad debe ayudar a crear esos ambientes agradables y si la labor del docente esta en función de crearlos; es importante resaltar la importancia de la

³⁵ MARLAND, M. el Arte de Enseñar. Ediciones Morata, S.L. Madrid. P. 27

implementación de la tecnología como ayuda o complemento básico a su labor. Son escasas las instituciones educativas que disponen de todas las condiciones técnicas para facilitar la implementación de recursos educativos, los medios audiovisuales, artesanales, impresos, expositivos, artísticos que el mismo pueda hacer o que la institución apoye en la adquisición de estos recursos es importante. **“La motivación constituye una fuerza poderosa en el proceso de aprendizaje, y puesto que los recursos de apoyo motivan, no se les puede pasar por alto en ningún programa de educación”**³⁶

Pero ninguna tecnología despierta de manera mágica las ansias de aprender, ni tampoco deja fuera el papel de la institución y del educador. El educador no desaparece, se traslada en estos casos de escenario. Por ello, la mediación pedagógica alcanza a la tarea directa del educador y a los materiales que, mediados, resultan útiles para promover y acompañar el aprendizaje. **“Y alcanza fundamentalmente, a las prácticas de los estudiantes, que consisten en apropiarse de lo que les llega mediado y a la vez en hacer sus propias mediaciones, a través de la expresión de sus progresos por diferentes tecnologías de comunicación”**³⁷ luego un maestro es dueño de sus recursos, comprometido con un proceso educativo que se ha apropiado de las tecnologías para utilizarlas sabiamente en su tarea cotidiana; **“es aquel que acompaña a los jóvenes en el vértigo de la construcción de su ser y de la apropiación del mundo y de sí mismo a través de todos los recursos, desde la palabra dicha cara a cara hasta las infinitas navegaciones por las redes”**.³⁸

En cuanto a la actitud del maestro en su aula de clases; se observo lo importante y necesaria que son las relaciones que el niño entabla no solo con su maestro, sino con todos los procesos pedagógicos que se generan alrededor de la Escuela. **“la mayor parte del Éxito en la labor docente descansa en la actitud del maestro, además de conocimiento, puede irradiar gusto, entusiasmo, y convicción por lo que**

³⁶ VILLAREAL, M. Recursos Didácticos al Alcance de Todos. Editorial el Buho. Bogotá. Pag.19

³⁷ PRIETO C. Mediaciones Pedagógicas de las Tecnologías. Utopía y comunicación en Simón Rodríguez. Ed. CIESPAL. Quito. 1985. p. 45

³⁸ Íbdem, p. 47

enseña es muy probable que sus estudiantes se contagien, se encarreten y se comprometan con el estudio.”³⁹.

El gusto que los niños manifiestan cuando las clases se hacen fuera del salón, cuando manipulan a través de experimentos, cuando tienen que observar los hechos por ellos mismos; dice que el niño desea apropiarse de su realidad; que sus ansias de conocer, de saber sobre ciertos fenómenos que ocurren en su entorno es evidente; el aprender es construir, cuando se adquiere competencias que permitan apropiarse de las posibilidades que ofrece la cultura y el mundo. **“apropiarse del mundo significa hacerlo de uno, relacionarse con él de manera fluida, poder moverse en distintas situaciones con la capacidad como para enfrentar y resolver problemas, para buscar causas y prever consecuencias de las ajenas y propias acciones”⁴⁰.**

8.2 CATEGORIA No.2: LA LUDICA

“El concepto de experiencia lúdica hace relación al conjunto de vivencias, experimentaciones y fundamentaciones generadas desde el juego hacia los distintos procesos del desarrollo humano. Ello significa que la experiencia lúdica no se reduce a un acto espontáneo, sino que implica una orientación pedagógica que no puede confundirse con esquematismos o abusos de uso del juego hasta hacer perder su sensibilidad y su sentido”⁴¹

La actividad lúdica no es solamente en el ámbito del juego, la lúdica según Max Neef, es concebida no solamente como una necesidad del ser humano sino como una potencialidad creativa. Todo juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego, no se trata solamente de eso, se trata de reconocer que la lúdica va más allá

³⁹ BONILLA, C. La Lúdica como actitud Docente. En Reflexiones Pedagógicas. Revista No. 2. SENA. p.20

⁴⁰ PRIETO C. Mediaciones Pedagógicas de las Tecnologías. Utopía y comunicación en Simón Rodríguez. Ed. CIESPAL. Quito. 1985. p. 33

⁴¹ M.E.N. Lineamientos Curriculares, Educación Física, recreación y Deporte. Publicación. Pag. 45.

trascendiéndolos, con una connotación general, mientras el juego es algo más particular.

La lúdica en la escuela es un aprendizaje necesario, indispensable e inigualable para el conocimiento del mundo de la vida, de su complejidad y de la posibilidad de actuar sobre él para ponerlo en las manos creativas y sensibles a la imaginación y construcción de nuevos mundos.

La autoridad que se ejerce en el aula de clase; con regaños, reclamos constantes, llamadas de atención, por la indisciplina y violación de las reglas de convivencia; y a veces maltrato verbal y hasta físico; sin llegar muchas veces a conocer los ambientes y las circunstancias vividas por cada niño. Sin buscar explicaciones de su comportamiento se llega a la medida poco adecuada que es violentar al Estudiante con un trato áspero y agresivo. **“Es necesario recordar que la formación recibida por los maestros a través del desarrollo de una sesión pedagógica muy influyente en la actitud y la disposición del niño en el aula; la Escuela es formadora de conciencias, de valores, de concepciones de mundos posibles o imposibles y es allí precisamente donde el maestro tiene una acción comprometida”**⁴² con el desarrollo integral de los niños.

Los espacios, objetos, juguetes y ambientes están relacionados con el contexto de la experiencia humana. Por ello su aporte es fundamental para la creación de una nueva alternativa de acción y expresión en las instituciones escolares que buscan romper esquemas rígidos que habían negado o discriminado el mundo de la lúdica como propio para la función de la escuela. Un nuevo concepto de la recreación se relaciona con la apertura de posibilidades democráticas, de reconocimiento de la diversidad, la participación y la expresión de los actores educativos en un proceso que debe caracterizarse por la sensibilidad, el reconocimiento del otro, el respeto a la dignidad y la posibilidad de intercambiar habilidades y posibilidades de expresión y creación.

⁴² PERDOMO B. Pedagogía y Violencia. Ensayo. Revista No. 2. Reflexiones Pedagógicas. SENA. Pag. 97.

Es importante avanzar en los procesos afectivos, psicomotores, volitivos a través del trabajo lúdico, hasta convertir las materias en estructuras de valor, capacidad, rendimiento y comportamientos personales. La relación que se va entablando entre maestro – alumno debe ser con trato afectuoso, de involucrarse más con la vida del niño, de conocerlo, y de adecuar el trabajo pedagógico a cada caso en particular, y llevar a través de los procesos pedagógicos todas las estrategias y esquemas que puedan ayudar al niño a superar algunas de sus dificultades y carencias que la vida le ha creado.

Carlos Bolívar Bonilla muestra la lúdica como **“una dimensión del desarrollo humano, esto es, como una parte constitutiva del hombre, tan importante como otras dimensiones históricamente más aceptadas: la cognitiva, la sexual, la comunicativa. Como dimensión del desarrollo humano, la lúdica se constituye en un factor decisivo para enriquecer o empobrecer dicho desarrollo, puedo afirmar que a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica corresponden mejores posibilidades de salud y bienestar y, por tanto, a ambientes que bloqueen o limiten la expresión lúdica corresponden personas con carencias significativas en el desarrollo humano, tanto así como si se reprime o bloquea la sexualidad o el conocimiento”**⁴³.

8.3 CATEGORIA No. 3: FACTORES QUE INTERFIEREN EN EL APRENDIZAJE

El primer factor que se determinó para lograr un óptimo aprendizaje en la escuela, es sobre la implementación y utilización de herramientas tecnológicas que ayudan a desarrollar y enriquecer el aprendizaje mediante variadas estrategias pedagógicas. **“Utilizar la tecnología es reconocer su valor pedagógico, es decir su capacidad de comunicar y de ser utilizada para llegar a la información, producirla y**

⁴³ BONILLA, B. Carlos. La Lúdica como Actitud Docente. Ensayo Publicado en la Revista Reflexiones Pedagógicas. Sena. Pág. 32.

aplicarla; para crear a la vez con estos recursos y a para acceder al goce estético y al juego⁴⁴

El lenguaje y las posibilidades de comunicación de esos recursos como impresos, audio, visuales, audiovisuales, hipertexto, multimedia, redes cada uno con sus posibilidades de comunicación pero sin olvidar la gran función del maestro como mediador y orientador en la utilización de estos equipos.

El lugar primario, donde el niño se forma los aspectos del carácter y la personalidad y que se proyectan a lo largo de su vida en sus aspectos biológicos, Psicológicos y sociales, es el hogar. El ambiente que exista en su medio familiar, la armonía, el acompañamiento y el afecto son influyentes para su desenvolvimiento en las dimensiones volitiva, afectiva, social y cognitivo que desarrolle junto a la labor formativa de los maestros. Las familias de hoy en día donde el niño después de salir de la escuela encuentra que en su hogar no hay nadie, los distractores que existen en casa, juegos de videos, televisión; frente a esto se observo que el acompañamiento de una persona adulta, en el afianzamiento de los procesos académicos no existe; y si a esto se suman, los problemas interfamiliares que infortunadamente son más frecuentes en sus hogares; encuentran niños que deben aprender a responder solos a las obligaciones escolares; de ahí la importancia de la asesoría, acompañamiento, comprensión, y actitudes agradables que un maestro debe desarrollar y expresar a sus estudiantes es fundamental hoy en día. ***“el origen de la interacción social puede hallarse en la relación padre-niño y señala que una afectiva y estimulante interacción padre-hijo en los años tempranos desarrolle motivos psicológicos fuertes y sanos en una persona, mientras que la privación social por parte de estos tiene efectos nocivos y algunas veces irreversibles en el comportamiento social del niño y también en su funcionamiento total. De tal manera que los padres pueden facilitar estos procesos tempranos de socialización”⁴⁵***

⁴⁴ PRIETO D. Mediación, Pedagogía y Nuevas Tecnologías. Ensayo, Modulo Esped. Docencia Universitaria. Universidad Santo Tomas. P. 39.

⁴⁵ RUBIO. B. Deporte para Todos. Ensayo. Modulo Ludiexpresión Deportiva. Jaime Mahecha. Facultad de Educación. Pedagogía de la Expresión Lúdica. Universidad Surcolombiana. Pag. 45

Los micro mundos que los niños crean en su cotidianidad; las situaciones normales que vivencian, los conflictos interpersonales que presentan, las dificultades de adaptarse a su grupo, las peleas, los motivos de risa en fin todas estas situaciones se deben vivenciar tanto en la realidad como en el juego, en las actividades que se representan muchas veces en un socio drama y que están mostrando su realidad inmediata, desconocer esto es no relacionar las diferentes temáticas de las asignaturas con su vida real y cotidiana. Para ilustrar este aspecto de la educación se toma la frase de Whitehead: **“solo existe un tema para la educación: la vida en todas sus manifestaciones”**.⁴⁶ Freinet también hace referencia a esto cuando dice **“A nivel de los contenidos de la Educación, la formulación no debe descender de lo alto, sino que asciende de la vida ambiente, bien arraigada, bien nutrida, vigorosa, robusta ; puede que esto sea más complejo, pero es necesario”**⁴⁷. o **“A nivel de renovación de la escuela, de los maestros de base, con su trabajo cotidiano, con sus esfuerzos permanentes por transformar la vida escolar, con su solidaridad y organización, hay que esperar más de ello, que de las grandes obras teóricas elaboradas exclusivamente sobre los conocimientos o las doctrinas.”**⁴⁸

En cuanto a lo normativo; Se encuentra que los padres establecen algunas reglas claras en sus hogares para la disciplina del niño; horarios para acostarse, para ver televisión, hábitos que se deben vivenciar en cada hogar, sanciones y recompensas que asumen de acuerdo a su comportamiento. Pero en la esfera del ambiente lúdico no se opera con esa normatividad, según lo que dice Carlos Bolívar Bonilla: **“Lo lúdico no opera con normatividad rigurosa, opera con flexibilidad de criterios. Por supuestos que existen criterios básicos para regular un juego infantil, una competencia adolescente, una colección de latas de cerveza o una fiesta. Pero ellos distan significativamente del manual o reglamento laboral, ya que en la experiencia lúdica constituye guías para la acción que, además, pueden**

⁴⁶ Citado en SKIDELSKY, R. La Escuela Progresiva, A. Redondo. Barcelona. p. 160.

⁴⁷ FREINET, C., citado en FANDIÑO G. Tendencias Actuales en Educación. Universidad Santo Tomas. Pag. 46

⁴⁸ FANDIÑO G. . Tendencias Actuales en Educación. Universidad Santo Tomas. Pag. 66

ser modificadas, suprimidas o renegociadas constantemente, tal como lo exige un Ambiente Moderno de Aprendizaje”⁴⁹

Se ha determinado a lo largo de este estudio, la necesidad urgente que los docentes sean capacitados en el manejo de la teoría lúdica en el aula de clase; para que en cada asignatura se analicen las diferentes actividades que se puedan realizar, utilizando esta valiosa teoría.

⁴⁹ BONILLA. C. La Lúdica Como Acitud Docente. Citado en . Modulo Ludiexpresión Deportiva. Jaime Mahecha. Facultad de Educación. Pedagogía de la Expresión Lúdica. Universidad Surcolombiana. Pag. 89

CONCLUSIONES

CATEGORIA No. 1: LA ESCUELA

- Los Docentes se sienten identificados con su Profesión como Docentes y por su labor pedagógica. Su preocupación central en la clase es que los Estudiantes adquieran conocimiento a través de un verdadero proceso de aprendizaje. Limitan su accionar formativo a la adquisición del conocimiento o al menos poco expresan y no se evidencia en ellos la intención en contribuir a una formación integral de los Estudiantes en todos los ámbitos del desarrollo humano.
- Las estrategias utilizadas para orientar y/o disminuir la falta de atención por parte de los estudiantes; en el desarrollo de una sesión pedagógica, esta centrada principalmente en los textos, y talleres para hacer que el estudiante se encuentre “muy ocupado”, y no cuente con tiempo para hacer “desorden” o “indisciplina”.
- El tipo de sanción o recompensa que utiliza el Docente a los estudiantes dependiendo de los resultados obtenidos se encuentra la utilización de las “notas”. Los docentes aun deben recurrir a la “nota” para lograr que los alumnos cumplan con ciertos requisitos en el aula de clase.
- En los docentes sí existe la intención de buscar apoyo, en instituciones o en personas que les puedan ilustrar mejor su labor como docentes, en busca del crecimiento como profesionales en la Educación.
- Los elementos o actividades que el docente inyectaría a su clase para que sea creativa, se ve que les gustaría utilizar la tecnología en los procesos,

las exposiciones orales, materiales como videos, juegos, loterías o participación en olimpiadas, pero afirman que la institución esta muy escasa de estas herramientas y que se ven muy limitados en la adquisición de estos materiales.

- Se evidencia en los Docentes, una actitud de derrota al no buscar otras estrategias viables para que las clases sean productivas; o considerar que la lúdica es un último recurso para aprovechar al máximo una hora de clase.
- Se encuentra como la Evaluación que realizan los docentes a los Estudiantes, tienen muy en cuenta los casos individuales y la observación del trabajo del alumno dentro de la clase.
- Los Niños describen a sus maestros, con adjetivos de personas con muy poca paciencia, encontrándolos con poca disposición y falta de comprensión hacia ellos; inclusive reciben de sus docentes términos peyorativos y la insatisfacción del Docente en su labor es percibida por los niños.
- Algunos niños, valoran la responsabilidad que tienen los docentes y hablan con mucha comprensión sobre la labor docente.
- Se presenta ambigüedad en lo que los niños expresan sobre el nivel de agrado en las clases y la forma como los profesores la dictan; afirman que sí les agrada las clases; pero expresando algunas inconformidades como lo es la actitud del maestro; con trato de gritos y regaños hacia los Estudiantes. No se encuentran motivos que muestren su satisfacción y gusto total a la clase; el “sí” se refiere a actividades como el dictado, explicaciones o simplemente que sí; pero sin poder explicar porque. Las

actividades lúdicas; como el juego, la creatividad y la espontaneidad no están implicados en los testimonios de los niños.

- Los Estudiantes prefieren que el profesor oriente la clase a través de juegos, actividades fuera del salón, encontrar paciencia en el Docente, que haya mucha diversión, con materiales, con cariño, despacio, sin regaños, sin gritos. Estrategias didácticas que la actitud y la pedagogía tradicionales han vetado.
- La actitud mostrada por el Docente es valorada en estos niños; Ellos aprecian y desarrollan con más interés una determinada asignatura por la manera como el profesor se relaciona, actúa, o se involucra con ellos.
- En su mayoría los Estudiantes consideran que el trabajo dejado por el maestro para complementar los programas curriculares; “son fáciles” y “adecuados” y que cuentan con la asesoría de los profesores. Esto evidencia que se sienten con las capacidades necesarias para desarrollarlos, y que cuentan con el acompañamiento y el apoyo del docente.
- Dentro de los trabajos que más les gusta realizar, mencionan que se sienten a gusto especialmente con aquellos que tienen que ver con la investigación en ciencias naturales, porque hay experimentos y porque hay una huerta casera; además porque les gusta salir y observar
- La recompensa que reciben por parte del docente cuanto hacen bien su trabajo; lo expresan en el sentimiento de satisfacción cuando el profesor les registra la valoración de Excelente, Acompañado de una felicitación.

CATEGORIA No.2: LA LUDICA

- La creatividad y la investigación concienzuda que todo docente debe hacer para desarrollar una mejor labor pedagógica se ve sumamente limitada y condicionada por la ley del orden aparente o la autoridad mal entendida.
- A pesar que los profesores; no evidencian la lúdica en su práctica docente; si están concientes de la importancia que tiene para lograr afianzar en los Estudiantes actitudes de seguridad, de competitividad y avanzar en el desarrollo cognitivo, a demás se nota que falta capacitarlos y darles a conocer las ventajas de esta estrategia a través de acciones cotidianas desarrolladas en la comunidad educativa y orientadas por los directivos o personal experto en el tema.
- Los profesores catalogan sus relaciones con los Estudiantes como “buenas” de respaldo, de acercamiento, de entendimiento y de conciliación.
- Está muy relacionado: actitud del docente - gusto o disgusto por la materia. Y esto muestra como esa actitud que demuestra el profesor influye en el interés que el niño muestre en la asignatura.
- Es claro que los niños expresan, la importancia del juego lúdico en sus jornadas escolares.
- Se observa que el niño relaciona el afecto que debe sentir su profesor hacía él, con el entusiasmo que percibe, cuando su maestro se recrea, juega y se divierte con él, dentro de los espacios escolares.

CATEGORIA No. 3: FACTORES QUE INTERFIEREN EN EL APRENDIZAJE

- La insuficiencia tecnológica en el ámbito escolar es un factor que incide, para que los procesos pedagógicos se tornen a veces monótonos, y obsoletos. Y esta inconformidad lo expresan los docentes cuando deben ejercitar su labor en el aula de clases.
- Los Docentes relacionan la influencia de los ambientes de armonía en las relaciones familiares con el desempeño óptimo de un niño. cuando el niño avanza no solo en su desarrollo cognitivo, sino social, mental y físico, por lo general este desarrollo esta estrechamente ligado con un alto grado de afecto que el niño recibe de su entorno familiar.
- Los profesores afirman no estar de acuerdo con las tareas que se dejan para la casa, y no creen que sirva como apoyo para reforzar las temáticas dadas en las clases; consideran que estas tareas las terminan haciendo los padres; y no sería una manera de obligar a que los padres contribuyan a la formación no solo académica sino afectiva del niño, sino más trabajo para los padres, y poca ayuda para los Estudiantes.
- Resulta interesante observar como los docentes consideran que situaciones de la cotidianidad de cualquier ser humano, o los conflictos que se presentan entre los niños; o las actividades artísticas que son tan importantes en la formación integral del ser humano; sean consideradas por ellos como distractores, y no conciben la flexibilidad de la lúdica, en situaciones que se debieran aprovechar para enriquecer, afianzar, o desarrollar cualquier temática de cualquier área en el proceso de una clase académica.
- Las relaciones que los niños han entablado entre si, son normalmente buenas, y vivencian dentro de sus “micro mundos” todas las situaciones

que se presentan dentro de las relaciones humanas de una sociedad adulta.

- En el tiempo que dedican a su formación integral no se referencia el juego en cualquiera de sus expresiones, o la formación de una actividad artística como el teatro, la pintura, o la actividad de algún deporte, y sí se hiciera, contarían con muy poco tiempo; ya que si están mas de 6 horas en el colegio; y el resto del tiempo lo dedican a hacer tareas o a ver televisión y si en el colegio las actividades lúdicas se desarrollan en muy poca intensidad, se encuentra que el desarrollo integral del niño está seriamente afectado.
- Las reglas, la normatividad y el desarrollo volitivo es vivenciado en estos niños al parecer sin mucha dificultad; donde se establecen horarios para ir a la cama y para las obligaciones domesticas, la supervisión de las tareas generalmente las hace la madre, el castigo que reciben cuando no les va muy bien en el estudio van de no permitirles salir o ver televisión hasta el de castigos físicos, cuando los recompensan porque les va bien en el colegio al parecer lo hacen con manifestaciones de felicitaciones, besos, dejarlos salir, ver más televisión o comprarles helados.

BIBLIOGRAFIA

- AUSUBEL, David P. Psicología Educativa. Un Punto de vista Cognoscitivo. 2º. Edición. México, Editorial Trillas. 1987. Pa g. 73
- BANDET, Jeanne. ABBADIE, Madeleine. Cómo Enseñar a Través del Juego. Ed. Labor. Barcelona. 1992. Pag. 83.
- BONILLA, Carlos B. Conferencia. Una aproximación al Concepto de Lúdica. 1997. Pag. 69
- _____ . La Lúdica Como Acitud Docente. Citado en: Modulo Ludiexpresión Deportiva. Jaime Mahecha. Facultad de Educación. Pedagogía de la Expresión Lúdica. Universidad Surcolombiana. Pag. 128.
- _____ . La Lúdica como Actitud Docente. Ensayo Publicado en la Revista Reflexiones Pedagógicas. Sena. 2000. Pag. 128
- _____ . La Lúdica como actitud Docente. En Reflexiones Pedagógicas. Revista No. 2. SENA. 2000. Pag 126.
- CLASE ESCOLAR. Revista. 1º edición. E. Publilegis S.A. 2001- 2002 Pag. 78.
- _____ . Revista. 2º edición. E. Publilegis S.A. 2002- 2003. Pag. 162
- _____ . Revista. 3º edición. E. Publilegis S.A. 2003- 2004. Pag. 160
- CONGRESO INTERNACIONAL DE LUDICA Y PEDAGOGÍA. Publicado en Memorias 2004. CENCAD. Centro Nacional de Capacitación a Docentes. E. proiser. Bogotá . 2004. Pag. 78.
- CHATEAU, J., Los Grandes Pedagogos. FCE, Mexico, 1964. Pag.260

- DUARTE D. JAKELINE. Ambientes de Aprendizaje. Una aproximación conceptual. Ensayo. Universidad de Antioquia. Colombia. 2003. Pag. 120
- FANDIÑO G. . Tendencias Actuales en Educación. Universidad Santo. Pag. 118. Tomas. 1989
- FREINET, C., citado en FANDIÑO G. Tendencias Actuales en Educación. Universidad Santo Tomas. 1989. Pag. 320.
- GOMEZ R., POSADA D., RAMIREZ G. Puericultura. El Arte de la Crianza. Universidad de Antioquia. E. Panamericana. 2001. Pag. 282.
- GONZALEZ V. Luciano. Algunos Consejos para Intentar Ser Buen Maestro. Ensayo. Escuela Normal Superior de Jalisco. Chile. 2004. Pag. 120
- HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. www. Javeriana, Edu.co- Facultades C. Sociales
- JIMENEZ Carlos Alberto. Lúdica, Creatividad y Desarrollo Humano. Ponencia. I simposio Nacional De Investigación y Formación en Recreación. Pereira. 1999. Pag. 80
- _____ . Juego y cultura. Editorial Pregón. 1994.Pag. 82
- LABINOWICZ, Ed. Introducción a Piaget. Pensamiento, aprendizaje, enseñanza. Edt. Fondo Educativo Interamericano. E.U.A. 1980. Pag. 250.
- MAX-NEEF, Manfred. Desarrollo a Escala Humana. Una opción para el futuro. Cepaur. Fundación Dag Hammarskold, 1986. citado por Miryam Oviedo y Carlos A. Monje en : La lúdica en el Desarrollo Humano y social. Postgrado Especialización en Pedagogía de la Expresión Lúdica. Universidad Surcolombiana. Neiva, agosto de 1997. Pag. 108.
- MAX-NEEF, Manfred; ELIZALDE, Antonio y HOPENHAYN, Martín. Desarrollo a Escala Humana. Una Opción para el Futuro. Suecia: Motala Grafiska AB, 1986. Pag. 150.
- MARLAND, M. el Arte de Enseñar. Ediciones Morata, S.L. Madrid. Pag. 92.
- MARTINEZ, Llantada, M. La creatividad del maestro. Vías para su evaluación. En Varona. Revista Científico-Metodológica. Nº 29. Instituto Superior Pedagógico Enrique José Varona. Pueblo y Educación. Ciudad de la Habana. Pág. 98
- M.E.N. Lineamientos Curriculares, Educación Física. recreación y Deporte. Publicación. 2005. Pag. 92

- MUÑOZ, A Elvia Rosa. *Lúdica y Creatividad en la Escuela*. Universidad Distrital de Bogotá. 2003. Pag. 102
- MUJINA. Valeria, *Psicología de la Edad Preescolar*. Madrid: Pablo del Rio Editor. 1979. Pag. 320
- PERDOMO B. *Pedagogía y Violencia*. Ensayo. Reflexiones Pedagógicas. Revista No. 2. SENA. 2000. Pag. 180.
- PIAGET, Jean. *Psicología y Pedagogía*. Ariel, Barcelona. 1973. Pag. 120
- PRIETO C. *Mediaciones Pedagógicas de las Tecnologías*. Utopía y comunicación en Simón Rodríguez. Ed. CIESPAL. Quito. 1985. Pag. 115
- REFLEXIONES PEDAGOGICAS. Revista No. 1. Sena Regional Huila. 1999. Pag. 60.
- _____ . Revista No. 2. Sena Regional Huila 2000. Pag. 60
- _____ . Revista No.3. Sena Regional Huila 2002. Pag. 62.
- RUBIO. B. *Deporte para Todos*. Ensayo. Modulo Ludiexpresión Deportiva. Jaime Mahecha. Facultad de Educación. Pedagogía de la Expresión Lúdica. Universidad Surcolombiana. Pag. 205.
- SNYDERS G., *Historia de la Pedagogía*, dirigido por DEBESSE, Oikos- Tav, Barcelona, 1974. T.II Pag. 320
- VELASQUEZ, Enrique. *Jugar: Vivir, crear lugares*. Memorias del Segundo Congreso del Juego y del Juguetes celebrado en Cali noviembre 7-8-9 1996. Pag. 252
- VILLAREAL, M. *Recursos Didácticos al Alcance de Todos*. Editorial el Buho. Bogotá. Pag. 205.