

**Universidad De San Carlos De Guatemala
Escuela De Ciencias De La Comunicación
Ejercicio Profesional Supervisado**

Propuesta de comunicación lúdica en la enseñanza aprendizaje con niñas de Tercero, Cuarto, Quinto y Sexto grado de primaria de la Escuela Oficial Para Niñas No.70, “Delia Luz Gutiérrez de Castellanos”, ubicada en la 11 calle 12-60 zona 7. Colonia Castillo Lara. Ciudad De Guatemala.

Informe final del Ejercicio Profesional Supervisado de Licenciatura.

Presentado por:

GODOFREDO ANIBAL MAZARIEGOS MALDONADO

Previo a optar al título de:

LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Asesor:

M. A. Marco Julio Ochoa España

Guatemala, noviembre de 2013.

Índice

Contenido.....	Pág.
Carátula	
Índice.....	1
Introducción.....	5

Capítulo I

1.1. Antecedentes.....	6
1.2. Cronología según libro de registros de la escuela.....	6
1.2.1 Datos del personal que ha administrado la escuela.....	6
1.3. Justificación del proyecto.....	8
1.4. Nombre de la institución.....	9
1.5. Perfil institucional (de acuerdo a lo observado)	9
1.6. Delimitación perimetral de la investigación.	10
1.7. Objetivos Institucionales.....	11
1.7.1. Objetivo General.....	11
1.7.2. Objetivos Específicos.....	11
1.8. Visión institucional.....	11
1.9. Misión institucional.....	11
1.10. Planteamiento del problema comunicacional.	12
1.11. Propuestas del MINEDUC para la calidad educativa.....	13

Capítulo II

2. La comunicación.....	14
2.1. Elementos de la comunicación.....	15
2.1.1. Comunicador.....	16
2.1.2. Perceptor.....	16
2.1.3. Mensaje.....	16
2.1.4. Canal.....	16
2.1.5. Código.....	17
2.1.6. Contexto.....	17
2.1.7. Retorno.....	17

2.2.	Clases de Comunicación Interpersonal.....	17
2.2.1.	Desde el punto de vista estructural puede ser.....	17
2.2.2.	Simétrica.	18
2.2.3.	Complementaria.	18
2.3.	Desde el ángulo del control del proceso de la comunicación esta puede ser.	18
2.3.1.	Monopólica.	18
2.3.2.	Emergente.	19
2.3.3.	Participatoria.	19
2.4.	Desde el punto de vista administrativo, la comunicación puede ser.....	20
2.4.1.	Vertical.....	20
2.4.2.	Horizontal.	21
2.4.3.	Circular.	21
3.	Ruidos en la comunicación que pueden afectar el proceso de enseñanza- aprendizaje.	21
3.1.	Semánticos.....	21
3.2.	Fisiológicos.	22
3.3-	Psicológicos.	22
4.	Comunicación y educación.....	22
4.1.	Información de masas y educación.....	23
4.2.	Pedagogía.....	23
4.3.	Educación.....	24
5.	Causas que provocan la repitencia, ausentismo, deserción y reprobación escolar.	24
6.	La reforma educativa como proceso.	25
7.	La transformación curricular.....	26
8.	Componentes del currículum.....	27
8.1.	Competencias.....	27
8.2.	Contenidos.....	28
8.3.	Indicadores de logro.....	28
9.	La pedantería pedagógica.	29
9.1	Rasgos de la pedantería pedagógica.....	29

10.	Objetivismo y Subjetivismo.....	30
11.	La educación bancaria.....	30
	11.1. El educador bancario.	31
12.	La mayéutica dentro del proceso enseñanza -aprendizaje.....	32
13.	Los acuerdos de paz en materia de educación.....	34
14.	¿Qué es lúdica?	35
	14.1 La lúdica como desarrollo psico-social.	35
	14.2 ¿Por qué el aprendizaje debe ser aburrido?	38
	14.3 La lúdica como una dimensión del desarrollo humano.....	38
	14.4 El enfoque metodológico de los juegos.....	39
	14.5 Todo juego es conducta.....	40
	14.6 Todo juego es aprendizaje	40
	14.7 El juego es un proceso de comunicación del niño con distintas relaciones objétales.	40
	14.8. El juego desde el punto de vista biológico, educativo, psicológico y social.41	
	14.9 El juego es una actividad libre.	43
15.	Enfoques de comunicación lúdica en la enseñanza aprendizaje.....	43

Capítulo III

3.1.	El diagnóstico.	46
3.2.	Objetivos del diagnóstico.	46
	3.2.1. Objetivo general.....	46
	3.2.2 Objetivos específicos.	46
3.3.	El diagnóstico cualitativo.....	47
3.4.	El diagnóstico cuantitativo.....	48
3.5.	FODA.....	54
3.6.	Árbol de problema comunicacional.....	55
3.7.	Resultados del Diagnóstico Cronograma	56

Capítulo IV

4.1.	Estrategia comunicacional.....	57
4.2.	Objetivo de la Estrategia.	57
	4.2.1. Objetivo General.	57
	4.2.2. Objetivos Específicos.....	57
4.3.	Visión.....	58
4.4.	Misión.....	58
4.5.	Elementos comunicacionales a utilizar.	58
4.6.	Cronograma de la estrategia.....	59
4.7.	Proyección de gastos a invertir.	60

Capítulo V

5.1.	Evaluación de impacto.....	61
5.2.	Evaluación Cualitativa.	61
5.3.	Evaluación Cuantitativa.	61
5.4.	FODA de la Evaluación de impacto.	63
5.5.	Resultados de la ejecución.	64
5.6.	Análisis de resultados.....	64
5.7.	Conclusiones.	68
5.8.	Recomendaciones.	69
	Bibliografías.	70
	Anexos.....	72
	Herramientas utilizadas.....	73

Introducción

Los procesos de enseñanza aprendizaje en el sistema educativo de Guatemala, adolecen de articulación generando desigualdad en los aprendizajes.

El Ministerio de Educación ha hecho intentos para transformar la educación, proponiendo modelos didácticos para cumplir con lo estipulado en el artículo 72 de la Constitución Política de la República de Guatemala, la cual dice “la educación tiene como finalidad primordial el desarrollo integral de la persona humana, el conocimiento de la realidad cultural nacional y universal”.

Con el propósito de contribuir a esos intentos por revolucionar la educación, como docente y veinte años de experiencia en el nivel primario, presenté una Propuesta de Comunicación Lúdica para la enseñanza aprendizaje con niñas de tercero a sexto grado de primaria de la Escuela Oficial para Niñas No.70, “Delia Luz Gutiérrez de Castellanos”.

Se plantean enfoques pedagógicos comunicacionales tomando en cuenta que la Pedagogía es comunicación, por tanto, se requiere el reconocimiento de esta disciplina para considerar al estudiante un ser activo, participativo; que el método lúdico sea efectivo, que se incorpore al tiempo productivo de la enseñanza aprendizaje.

La educación debe ser dinamizadora en donde se de participación al estudiante. El juego implica aprendizaje vivencial porque el estudiante se ve inmerso en los procesos educativos. La filosofía educativa en este sentido se torna constructivista, se aprende a través de experiencias, el docente es un facilitador de conocimientos, un acompañante pedagógico que estimula los aprendizajes.

En este informe se enfoca la enseñanza dinamizadora que toma al estudiante como el promotor de su propio aprendizaje por medio del juego.

Capítulo I

1.1.- Antecedentes

La investigación fue realizada en las instalaciones de la Escuela Oficial para Niñas No. 70, “Delia Luz Gutiérrez de Castellanos”, ubicada en la 11 calle 12-60 zona 7. Colonia Castillo Lara, de la Ciudad de Guatemala.

Se detectó que es la primera vez que se realiza una propuesta de comunicación lúdica, para la enseñanza- aprendizaje en el mencionado centro educativo.

1.2. Cronología según libro de registros de la escuela.

- En 1958. Se reconoce como “Escuela Nacional Mixta No.70 Colonia Castillo Lara. A inicio de 1963 Se reconoce como “Escuela Nacional de Niñas No.70, Colonia Castillo Lara. Directora. Profesora. Leticia Quiñones de Beteta.
- 1977. Se mantiene la escuela con el mismo nombre. Fungiendo como directora la profesora Thelma Yolanda Trejo de Solís.
- 1977- 79 La profesora Delia Luz Gutiérrez de Castellanos funge como maestra de grado.
- 1982. La Escuela pasa a llamarse: Escuela Oficial de Niñas No.70, “Delia Luz Gutiérrez de Castellanos”

1.2.1 Datos del personal que ha administrado la escuela.

1984. René Urrutia Padilla.	Director.
1986 - 87. Aída Chinchilla de Alvarado.	Directora.
1988. Ericka Navarro Medina.	Directora.
1990. Evangelina Mariscal de Grajeda.	Directora.
1991. María Estela Romero Imeri.	Directora.
1992 - 95. Ericka Noemí Navarro Mérida.	Directora.
1996 - 2011. Dora Janete Mariscal Gómez.	Directora.
2012-13 Lizbeth Judith Vega Romero.	Directora.

El aniversario de la Escuela “Delia Luz Gutiérrez de Castellanos”, se celebra en abril con actividades culturales que contrastan con la educación sistemática de la población atendida. Este año se celebró del 22 al 26 de abril con varias actividades entre ellas: la coronación de la niña que lleva el nombre de dicha escuela.

Por vez primera, se contacta con la familia de la mencionada docente (Delia Luz Gutiérrez de Castellanos). Se hicieron presentes a las instalaciones de la escuela una hija y nieta de la recordada mentora, dirigiéndose a la a la población estudiantil con una remembranza de su señora madre, se realizó la entrega de un cuadro con la fotografía de la profesora “Delia Luz Gutiérrez de Castellanos” Obsequio que ahora se encuentra en la dirección del establecimiento.

1.3.-

Justificación del proyecto

La propuesta de comunicación lúdica en la enseñanza aprendizaje con niñas de tercero, cuarto, quinto y sexto grado de primaria de la Escuela Oficial para Niñas No.70, "Delia Luz Gutiérrez de Castellanos", ubicada en la 11 calle, 12-60 zona 7. Colonia Castillo Lara, Ciudad de Guatemala. C. A.

Se plantea como un instrumento que permite al binomio pedagógico (maestro - alumnas), emplear la lúdica dentro del sistema enseñanza-aprendizaje facilitando los conocimientos de una forma creativa e innovadora y a su vez, que sea más benéfico y motivante para las niñas.

La Pedagogía es comunicación. Una de las competencias básicas de todo docente, es saber comunicar y tratándose de niñas que mejor que hacerlo jugando. La lúdica es inherente al ser humano y aparece siempre como una forma transaccional con vistas a la adquisición de algún conocimiento que se redefine, en la elaboración permanente del pensamiento individual; en continuo intercambio con el pensamiento colectivo.

Educar lúdicamente tiene un significado profundo y está presente en todos los momentos de la vida. El juego es uno de los primeros lenguajes del ser humano. Con todo ello, quiero contribuir con el mejor desempeño docente, planteando un paradigma que considero será eficiente dentro de la pedagogía de la comunicación.

Es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar. (Pablo Waichman. Ciencias de la Educación. Buenos Aires).Pág. 34.

Entre los elementos necesarios para la democracia educativa se encuentran: los juegos Cognoscitivos, los juegos sociales, los juegos tradicionales, los juegos ecológicos, los juegos deportivos.

Al implementarse juegos recreativos dentro de la comunicación pedagógica, se les brinda la oportunidad a las niñas de canalizar su descarga emocional, utilizando adecuadamente su tiempo libre; permitiendo adquirir conocimientos, destrezas y habilidades para el desarrollo integral y armónico de su personalidad de manera divertida y entretenida, lo que a su vez contribuye a formar niñas con menos probabilidad de ser agresivas.

1.4.- Nombre de la institución

Escuela Oficial para Niñas No. 70, “Delia Luz Gutiérrez de Castellanos”, ubicada en la 11 calle 12-60 zona 7 Col. Castillo Lara.

1.5.- Perfil institucional (De acuerdo a lo observado).

La Escuela Oficial Para Niñas No. 70 “Delia Luz Gutiérrez de Castellanos es una institución no lucrativa que pertenece al Ministerio de Educación de Guatemala. Cubre la Educación primaria completa (primero a sexto grado). Conformada por la dirección y personal docente. Un docente por grado. De esa manera son seis docentes y una directora quienes en conjunto llevan a la práctica la dinámica educativa con la respectiva dosificación y planificación, respetando el criterio de cada orientador educativo.

La metodología aplicada es relativa, porque queda en el espíritu creativo de cada maestro (a) para compartir los conocimientos y destrezas a la población atendida.

Utilizando cuatro libros de texto para todos los grados en las cuatro asignaturas: Comunicación y Lenguaje, Matemática, Estudios sociales y Estudios de la Naturaleza, a demás de otros para la lectoescritura así como el libro de Caligrafía.

La escuela cuenta con el apoyo del Instituto Nacional para la Juventud “INAJÚ” donde asisten los días lunes, niñas de tercero, cuarto y sexto grado a recibir las clases de basquetbol, beisbol y natación de 8.00 a 10.00 A.M. Y por medio del centro recreativo La Erick Barrando en la zona7 capitalina, Ahora asisten las niñas de primero y segundo grado donde se les enseña manualidades y educación física de 10.00 A.M. a 12.00 del medio día.

Las niñas que asisten al INAJÚ, de 8.00 a 10.00 A.M continúan con sus prácticas deportivas en ese mismo centro recreativo, con otras disciplinas deportivas como futbol, basquetbol, y beisbol en forma rotativa para culminar a las 12.00 del medio día. Así queda cubierta la clase de educación física.

La dirección de la escuela cuenta con los siguientes recursos: dos computadoras y servicio de internet, impresora, escáner fotocopiadora, refrigeradora, congelador una librería con textos escolares libros y enciclopedias, engrapadora eléctrica. Elementos para el servicio de la población estudiantil, siendo los docentes los encargados de manejar estos recursos para facilitar la educación.

El edificio es de dos niveles, tiene la capacidad atender a los seis grados de una sola sección. En el primer nivel se encuentra la dirección y las aulas de primero y segundo grado del nivel primario. En el segundo nivel se atiende a tercero, cuarto, quinto y sexto grado.

Cuenta con guardianía. Una vivienda semiconstruida donde habitan el guardián y su esposa. También tiene una cocina exclusiva para la preparación de la refacción escolar. Dentro de terreno se encuentra un montículo que pertenece al centro arqueológico Kaminal Juyu.

1.6.- Delimitación perimetral de la investigación.

Área geográfica de acción. Las instalaciones de la escuela “Delia Luz Gutiérrez de Castellanos”, ubicada en la11 calle, 12-60, Zona 7. Colonia Castillo Lara, ciudad de Guatemala.

Área etnográfica de acción, toda la población sin distinción de etnia o religión. Los parámetros de la Reforma Educativa que propone satisfacer la necesidad de un futuro mejor. Esto es, lograr una sociedad pluralista, incluyente, solidaria, justa, participativa, intercultural, pluricultural, multiétnica y multilingüe.

Área social. Se trabajó con niñas de tercero a sexto grado de primaria, directora, maestras y padres de familia.

Temporalidad. Por ser un tema relacionado a la Educación, se aplicaron los parámetros de la propuesta sobre la Comunicación Lúdica a partir de marzo 2013 hasta la culminación del Ejercicio Profesional Supervisado.

1.7.- Objetivos Institucionales.

Los objetivos de la Escuela Oficial Para Niñas No. 70, "Delia Luz Gutiérrez de Castellanos", van acordes con los del Ministerio de Educación de este país, que son ellos los garantes de la calidad educativa.

1.7.1.-Objetivo General.

Impulsar la igualdad de oportunidades para todas las niñas que llegan a la escuela para cursar su nivel primario, empatizando con ellas dentro del contexto social en que se encuentran.

1.7.2.-Objetivos Específicos.

Facilitar el aprendizaje con educación dinamizadora, donde tanto maestros (as) y niñas, formen parte de la comunicación pedagógica. Ambos son agentes activos de la enseñanza-aprendizaje, dejando el conductismo y aplicando el constructivismo; prescindiendo de la comunicación de emisores y receptores para dar paso a la comunicación de interlocutores.

1.8.- Visión institucional.

Ser un centro educativo, innovador, eficiente e integral que busca la excelencia académica en su que hacer formativo, facilitando el aprendizaje de la población atendida. Creando sistemas de enseñanza constructivista de acuerdo a las

necesidades que se presentan en el proceso de interacción del binomio pedagógico (docente-dicente). Incentivar una cultura democrática donde los agentes educadores: dirección, docentes, dicentes y padres de familia participen activamente en la formación integral de las niñas

1.9.- Misión institucional.

Desarrollar una cultura educativa innovadora, eficiente e integral, que junto a la comunidad educativa conformada por dirección, docentes, dicentes y padres de familia sean parte de los procesos formativos de sus hijas y obtengan resultados de calidad en el plano de su formación académica, como en el de su desarrollo intelectual, a través de metodologías de enseñanza-aprendizaje articuladas predominantemente, interdisciplinarias, que rimen con las competencias propuestas por el MINEDUC.

Donde todos los actores del proceso, mantengan un rol activo, comprometido, creativo y reflexivo. De manera que al término de su nivel primario las niñas puedan continuar sus estudios del nivel medio, participando en forma comprometida y responsable en la construcción de una sociedad más justa y democrática, en un contexto de respeto a la dignidad humana y a su entorno ecológico.

1.10.- Planteamiento del Problema comunicacional.

El problema comunicacional detectado según el diagnóstico, es que se sigue utilizando métodos de enseñanza-aprendizaje tradicionales que si bien es cierto, los Maestros (as) con sus años de docentes saben que metodologías aplicar, sin embargo, el bajo rendimiento en el conocimiento de las asignaturas principalmente en Matemática, Comunicación y Lenguaje, se reflejan en las bajas notas que obtienen por ejemplo al someterse a pruebas específicas cuando egresan de sexto grado para empezar al siguiente nivel, es decir, el ciclo de educación básica como el de diversificado.

De acuerdo al CNB (Currículo Nacional Base), informa sobre la Transformación Curricular que es parte importante del proceso de Reforma Educativa. Permite

crear las condiciones para lograr la participación y el compromiso de todos los sectores involucrados en mejorar los procesos de enseñanza y de aprendizaje y busca acercar más la educación a la realidad nacional.

Presenta un nuevo paradigma curricular y cambios profundos en los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Todo esto implica formas diferentes de enfocar el hecho educativo.

1.11.- Propuestas del MINEDUC para la calidad educativa.

- El impulso a procesos educativos basados en el aprender a hacer, aprender a conocer y pensar, aprender a ser, aprender a convivir y aprender a emprender.
- El fortalecimiento de la participación de la niña y de la mujer en el sistema educativo en el marco de las relaciones equitativas entre los géneros.
- La aceptación del criterio que cometer errores es abrir espacios para aprender.

Capítulo II

Fundamentos Teóricos

2. La comunicación.

Interiano. Semiología y comunicación. Págs. 7 a la 10.

La comunicación es un fenómeno de interacción social. Esto es un hecho indiscutible. Toda sociedad necesita para su desarrollo, establecer relaciones entre seres de su misma especie, y éstos con sus instituciones. Y para ello, es incuestionable que debe hacerlo utilizando la comunicación, en cualquiera de sus manifestaciones.

En otras palabras, la comunicación es el oxígeno de la sociedad; es el elemento a través del cual el ser humano ha hecho posible el avance científico, tecnológico, y en todos los órdenes de la vida. Por ello puede semejarse al plasma en donde se desarrollan todas las relaciones sociales de producción de bienes materiales y espirituales. Y en efecto, la humanidad no habría podido alcanzar los estadios de desarrollo actuales, si no se hubiera contado con los mecanismos necesarios para la transferencia del conocimiento y de la experiencia particular de los demás seres humanos que compartían un mismo núcleo vital.

La Comunicación es la puerta que nos permite el acceso al mundo de la cultura.
Sergio Flores de Gortari y Emilio Orozco.

Son comunicación, desde las señales más rudimentarias utilizadas por los seres humanos con el fin de comunicarse, pasando por las señales de humo, las pinturas rupestres, el tamborileo de los nativos africanos, los sonidos onomatopéyicos de algunos indígenas americanos, simulando el canto de las aves, hasta los más sofisticados y avanzados medios de difusión transculturizante, como los satélites y la informática en general.

Hechas las observaciones anteriores, podemos inferir entonces, que la comunicación es tan antigua como el ser humano. Es el motor del progreso y el desarrollo que lo ha acompañado en el camino de las conquistas tecnológicas, científicas artísticas, etc.

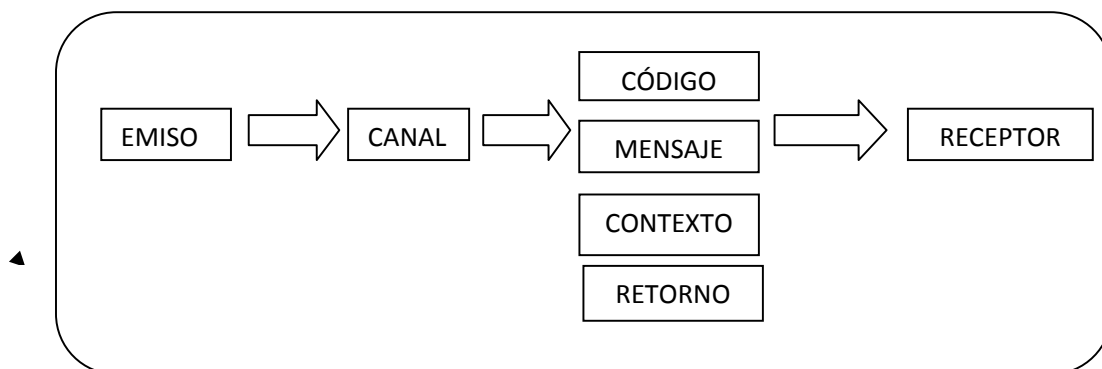
Ahora bien, cabe preguntarnos, ¿qué es la comunicación?, ¿en qué consiste ese fenómeno? Al inicio de este capítulo decíamos que la comunicación es un fenómeno de interacción social. Sin embargo, podemos apuntar otras definiciones, tales como:

- Es todo proceso en el que ocurre una transferencia de información.
- Es el intercambio de ideas, sentimientos, emociones entre un comunicador y un receptor.
- Es un acto de dar y recibir información

Flores Gortari y Orozco Gutiérrez dicen al respecto: “El verbo comunicar proviene de la voz latina ‘Comunicare’, puesta o poner en común. En su acepción más general, comunicación es acción y efecto de hacer a otro, partícipe de lo que uno tiene, descubrir, manifestar o hacer saber a uno alguna cosa, consultar, conferir con otros un asunto, tomando su parecer.

Sea cual fuere el concepto que escojamos para definir el término, debemos tener cuidado de incluir dentro del mismo los elementos indispensables: quién dice a quién, a través de qué canal y con qué intención. En el esquema siguiente se puede ilustrar en mejor forma el acto comunicativo.

2.1 Elementos de la comunicación.



2.1.1 Comunicador.

Es llamado también emisor (aunque este término se aplica más a la teoría de la información); es quien emite o envía un mensaje, del comunicador depende en gran medida que los mensajes que envía sean correctamente descodificados por quienes lo reciben.

2.1.2 Perceptor.

El perceptor es quien recibe el mensaje enviado por el comunicador. Es llamado también “receptor” por los teóricos de la información. El perceptor puede ser individual o grupal. El perceptor capta, almacena, analiza, sintetiza y da una respuesta a los mensajes que recibe. Esta respuesta recibe diferentes nombres: retorno, retroalimentación, feed back, etc.

2.1.3 Mensaje.

Es el elemento objetivo del proceso, lo que el emisor estructura y llega a los sentidos del perceptor, el cual solo produce si responde a un determinado código. En otras palabras, el mensaje es la información que deseamos transmitir; el conjunto de ideas, pensamientos, sentimientos que el emisor o comunicador envía al perceptor. Los mensajes deben corresponder a una carga de referencialidad tal, que permita su fácil descodificación.

2.1.4 Canal.

Es el medio a través del cual se transmiten los mensajes. Por esa razón puede llamársele también simplemente “medio”.

Los canales o medios de comunicación son diversos y dependen de las circunstancias y necesidades históricas de la humanidad. Desde los inicios del género humano, como ente transformador de su entorno, se han utilizado diversidad de canales, los cuales van desde los más simples, como los silbatos, las señales de humo, hasta los más sofisticados, nacidos del gran salto cualitativo que dio la humanidad con la revolución industrial del siglo XVII.

2.1.5 Código.

Es el conjunto estructurado de signos, en base a ciertas leyes propias, utilizado para la elaboración de mensajes. Es un sistema bien ordenado de signos y señales, que nos permiten transmitir nuestros pensamientos y nuestros sentimientos.

2.1.6 Contexto.

El contexto es el marco socio-económico y cultural donde se difunden los mensajes en un determinado periodo histórico. Cada mensaje debe ser elaborado especialmente para ser transmitido a perceptores que pertenezcan a un contexto determinado. Esto significa que, en la elaboración y transmisión de un mensaje, debemos considerar el contexto al cual se dirige dicho mensaje.

2.1.7 Retorno.

Es el proceso mediante el cual se da una respuesta a los mensajes recibidos. Se le llama también retroalimentación, respuesta o feed back. Dicha respuesta puede darse, utilizando el mismo código y canal o con códigos y canales distintos.

El retorno de la comunicación, como queda apuntado ya, no es únicamente la respuesta verbal a un mensaje, es también la respuesta a nivel de conducta, actitud o simplemente la incomunicación. Todas ellas son respuestas, medibles unas, observables otras, y algunas de ellas difícilmente comprobables a corto plazo, pero que sin embargo, condicionan la vida social del hombre en el proceso de intercambio de mensajes.

2.2. Clases de Comunicación Interpersonal.

Interiano. Semiología y comunicación. Págs. 40 a la 44.

Consideramos a la comunicación interpersonal desde tres ángulos distintos:

- 1- Estructural.
- 2- Del control de la misma.
- 3- Administrativo.

2.2.1 Desde el punto de vista estructural puede ser:

2.2.2 Simétrica.

Es aquella que establecen dos personas con los mismos derechos y obligaciones; entendiéndose por estos requisitos, los que les confiere su mismo estatus social. Por ejemplo podemos hablar de la relación que establecen los hermanos, los amigos, los miembros de un club. Dentro del ambiente pedagógico se entiende como la dinámica del maestro y el alumno en el proceso de enseñanza – aprendizaje, ambos son sujetos activos en la educación

2.2.3 Complementaria.

Es la que establecen dos personas cuya relación se ve afectada por grados de dependencia, la una respecto a la otra. Nos referimos a la relación de comunicación entre padres e hijos, sacerdotes, pastores y feligreses. Visto desde el ángulo pedagógico, estos son también agentes educadores que de manera asistemática son los cimientos de la educación en valores morales y cristianos

2.3 Desde el ángulo del control del proceso de la comunicación esta puede ser:

2.3.1 Monopólica.

Es la comunicación que sigue una orientación vertical descendente, es decir, que es el comunicador el que controla totalmente la elaboración, difusión y destino de los mensajes. Dentro del ambiente pedagógico el monopolismo se identifica con el maestro tradicional que deposita sus conocimientos en el subconsciente del estudiante que es el sujeto pasivo de aprendizaje, quedando esta modalidad de enseñanza como educación bancaria.

Este mismo tipo de comunicación posee algunas variantes como por ejemplo: Caciquismo, paternalismo, machismo, comercialismo burocratismo, militarismo. Todas estas modalidades de comunicación monopólica manifiestan una

comunicación vertical descendente lo que en pedagogía podemos llamarle “educación domesticadora” en donde el maestro enseña y el alumno aprende quedando el siguiente mecanismo: Maestro=sujeto activo, alumno=sujeto pasivo. Corriente conductista.

2.3.2 Emergente.

Es la que nace en los perceptores y se dirige hacia los órganos de decisión político administrativa. Llamada también comunicación popular o alternativa. En términos generales, la comunicación emergente es la alternativa que tienen los perceptores, especialmente los grandes sectores de escasos recursos económicos y estratégicos para hacer llegar sus comentarios, solicitudes y protestas a los organismos de decisión. Se desplaza también, verticalmente, pero en forma ascendente.

Desde el punto de vista pedagógico, los perceptores aquí son los estudiantes quienes al no estar de acuerdo con la política educativa; mal uso de la didáctica para compartir la temática se ven en la necesidad de protestar para la remoción del docente. Lo podemos ver en los niveles primario y medio. Se abusa del qué hacer pedagógico, no se toma al niño, niña como sujeto de cambio, sino como objeto que únicamente es capaz de recibir información. El estudiante se queja con sus padres y son ellos quienes llegan a confrontar al docente delante del director.

2.3.3 Participatoria:

Es un sistema mixto en el cual intervienen los comunicadores y perceptores en la elaboración de los mensajes o comunicaciones de los diversos grupos sociales. La comunicación **participatoria** es la opción que tienen las sociedades modernas para solucionar sus problemas de diversa índole sin mediar para ello la fuerza o la manipulación. Dentro de la pedagogía tradicional esta clase de comunicación no podrá desarrollarse porque es conductista es decir, es lo que el docente quiere que sus alumnos aprendan.

Esta clase de comunicación pedagógica se practica en la nueva escuela o escuela moderna, donde tanto el docente como docente son agentes activos de aprendizaje, que manejan una comunicación de interlocutores, saben dialogar, practican la igualdad en todos los órdenes de la vida productiva, cultural, educativa, política y en general, de cualquier índole.

2.4 Desde el punto de vista administrativo, la comunicación puede ser:

2.4.1 Vertical.

Se desarrolla siguiendo un orden de arriba hacia abajo o viceversa, es decir, son los flujos de mensajes que tienen lugar entre jefes y empleados y entre estos y sus jefes. Se utiliza más en la administración puesto que se trata de establecer los mecanismos necesarios para elevar la producción. Sin embargo, esta no se desarrolla siempre de la manera más adecuada, lo que al final, crea problemas en el bajo rendimiento de los obreros, o en la desobediencia a las órdenes que emanan de los cuadros directivos.

Dentro del ámbito pedagógico la verticalidad en la comunicación puede causar problemas de bajo rendimiento y desobediencia en los estudiantes, estos problemas pueden surgir por los ruidos semánticos, fisiológicos, y psicológicos.

Dentro del ámbito pedagógico, un niño(a) con mala alimentación o desnutrición va a tener problemas en la retención de los conocimientos y por ende alcanzar las competencias cognitivas, a esto también se agregan los problemas familiares: la desintegración familiar, alcoholismo, drogadicción, el mal trato infantil dentro del hogar y la escuela son causas que enfocan la pérdida de memoria o retención de conocimientos.

2.4.2 Horizontal.

Es la comunicación que se verifica entre personas o empleados que gozan de un mismo nivel jerárquico en una institución o empresa.

Dentro del ámbito pedagógico, la horizontalidad en la comunicación dentro del proceso de enseñanza –aprendizaje está en dinámica del binomio pedagógico (maestro-alumno) así la educación es dinamizadora, ambos son agentes activos de la educación, una educación experiencial constructivista en donde el docente es un amigo, un acompañante del alumno.

2.4.3 Circular.

Es la comunicación que se realiza en la empresa o institución con fines no laborales (sociales, culturales o de entretenimiento) entre jefes, empleados y a veces público.

Es interesante advertir que este tipo de relación no requiere de las rígidas etiquetas o normas de conducción de la empresa. Tanto los jefes como los subalternos están conscientes de que fuera de la oficina o del lugar de trabajo, los papeles que deberán representar con respecto a sus empleados o viceversa, será menos rígido y más informal.

Dentro del ámbito pedagógico esta clase de comunicación hace a un lado al maestro adultista y ubica al maestro que con su conducta contextualiza con la edad del niño-niña empatizando y simpatizando con ellos para que se dé el hecho educativo.

3. Ruidos en la comunicación que pueden afectar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Interiano. Semiología y comunicación. Págs. 25 a la 27.

3.1 Semánticos

La información sobre la temática por parte del docente al no saber emplear la didáctica correcta que contextualice con la edad cronológica y psicológica de los alumnos y la mala interpretación de ellos por la escasa referencialidad del tema, todo esto repercute en la falta de asistencia por parte de los alumnos y el incumplimiento en la entrega de tareas.

3.2 Fisiológicos.

Estos se producen por el mal funcionamiento de los órganos de emisión y recepción tanto de comunicadores como de perceptores. Los problemas de audición por parte de los perceptores, así como los problemas en el aparato de emisión de la voz, son ruidos de carácter fisiológico. En la visión también pueden detectarse ruidos, cuando las personas tienen dificultad para captar las formas y los colores. Son ruidos asimismo, el tartamudeo y el siseo.

Dentro del ámbito pedagógico se dan los ruidos fisiológicos cuando el timbre de voz del docente no es adecuado como también el del estudiante, y no hay comprensión entre ambos. Aunque la culpa está más dirigida al docente por ser el que acompaña al estudiante en su desarrollo educativo. Si el niño(a) tiene problemas de visión también pueden detectarse ruidos. El docente tiene que ser diligente para detectar este problema y cambiarle de lugar.

3.3 Psicológicos.

Son producidos por problemas en la atención. Los problemas patológicos, como la desnutrición, una afección pasajera, una jaqueca, pueden contribuir a crear barreras psicológicas, dado que el organismo es un ente armónico y no puede deslindarse la esfera fisiológica de la psicológica.

4. Comunicación y educación.

Dieuzeide Henri. La educación en materia de comunicación. Unesco. Pág.73

La rápida extensión de las diversas formas de la comunicación de masas (y, en particular, de la comunicación audiovisual, combinada con la generalización de la informática) parece dar una nueva dimensión a la problemática educativa.

La comunicación ha desarrollado rápidamente sus nuevos vectores (radio, prensa, televisión) en la mayoría de los países en el momento en que la educación se convertía en una aspiración de todas las categorías de la población y las nociones de democratización de la educación, de educación permanente, de igualdad de oportunidades, se difundían en la conciencia común.

Era inevitable que ambos fenómenos guardaran relación entre sí: la comunicación se manifiesta como un fenómeno que genera un “medio educativo” Parece arrebatarse a la escuela su monopolio educativo y la induce a utilizar en provecho propio las formas modernas de la comunicación. Por último, al convertirse la comunicación en objeto de educación, es susceptible de evolucionar hacia nuevas formas.

4.1 información de masas y educación.

Sandi Ana María. La educación en materia de comunicación. Unesco. Pág.82

Los educadores del siglo XX han tenido que hacer frente al desafío de una competición feroz e irresistible; sus alumnos se han visto abrumados por el peso de la información que transmiten los medios de comunicación de masas. Comparados con los programas de televisión, las películas, las tiras cómicas, las imágenes multicromáticas de las revistas y los libros de bolsillo de ciencia ficción, las lecciones o los ejercicios de matemáticas y gramática parecen insípidos y penosos.

En la actualidad, los padres y los educadores se empeñan en romper la magia de las imágenes y los sonidos y lograr que sus hijos vuelvan a hacer los deberes. Hay familias que evitan comprar un aparato de televisión para preservar su “pureza cultural”. Por otra parte, la actitud selectiva que se aplica al material impreso se deja rápidamente de lado cuando se trata del programa de televisión.

El papel influyente de la comunicación de masas, y el hecho de que puede desempeñar un papel tanto positivo como negativo en el desarrollo individual y social, lleva a mucha gente a considerar sus nuevas dimensiones con desconfianza y recelo.

4.2 Pedagogía.

Universidad Mariano Gálvez. Documento de pedagogía. 2009.

Etimológicamente viene del griego paidos (niño) y agogía (conducción). El estudio de la pedagogía es la educación. La pedagogía es la teoría y la práctica de la educación, se ha dicho de ella que es un arte, una técnica, una ciencia, una teoría y hasta una filosofía, es posible que sea una de éstas y es posible que sean todas ellas.

También se le ha dado una estructura, unas veces se le ha dado el carácter descriptivo y otras veces se le ha asignado un valor normativo. Finalmente cada corriente filosófica tiene su interpretación pedagógica y así existe una Pedagogía:

- Idealista. (ideas).
- Realista. (la realidad existe independientemente del sujeto).
- Naturalista. (naturaleza como criterio de valores).
- Espiritualista. (un ser que tiene relación con su creador).
- Vitalista. (principio vital del organismo).
- Culturalista. (cultura, arte).

4.3. Educación.

Etimológicamente educación viene de las voces latinas educare, que significa criar, alimentar, nutrir, y exducere, sacar, llevar, conducir desde adentro hacia afuera, de donde se originan diferentes interpretaciones:

- Acrecentamiento: proceso de abundancia (desde afuera).
- Crecimiento: conducción de las disposiciones ya existentes (desde adentro).
- Escuela nueva: basándose en la libertad, actividad, espontaneidad del alumno.
- Heteroeducación: Formado exteriormente.
- Autoeducación: formarse uno mismo.
- Pasiva: receptáculo, memoria, respuesta, rígida, drasticidad.
- Activa: actividad, creatividad, libertad, participación.

5. Causas que provocan la repitencia, ausentismo, desersión, y reprobación escolar.

Son muchos los casos de niños cuya dificultad en el aprendizaje está determinada por factores que hay que tomar en cuenta:

- Desintegración familiar.
- Falta de recursos económicos.
- Niños trabajadores.
- Maltrato o abuso infantil.

- Mala alimentación.
- Poco acceso al lugar de estudio.
- Ignorancia de los padres de familia.
- Falta de apoyo a los niños.
- Machismo.
- Problemas psicológicos.
- Violencia intrafamiliar.
- Escuelas insuficientes.
- Idioma.
- Clima.
- Entorno social.
- Recurso humano no calificado.
- Material educativo no adecuado.
- Metodologías y técnicas mal empleadas.

6. La reforma educativa como proceso.

Fuente. Diseño de reforma educativa. Comisión paritaria de reforma educativa. 1998.

La reforma educativa es un proceso ampliamente participativo y representativo que se construye gradualmente, en el tiempo y el espacio, para lo cual requiere contar con etapas y procedimientos, claramente establecidos, e indicadores que permitan medir el grado de avance. Como proceso, la reforma es un movimiento social programado, incluyente a nivel de personas y pueblos, y articulado con los demás procesos de transformación social encaminados a la construcción del estado plurilingüe, multiétnico y pluricultural.

La reforma educativa es un proceso político, técnico, científico y cultural.

Es político, porque requiere de la voluntad y decisión por parte de los sectores y actores de la sociedad civil, principalmente de los diferentes niveles de decisión del estado, lo cual será visible a través de acciones, tales como, el compromiso y respaldo al proceso de reforma educativa, asignación y adecuación de presupuesto y recursos para la reforma y educación; la apertura de espacios para la participación y representación legítima de los diferentes pueblos guatemaltecos en la nueva estructura de la administración educativa; y la apropiación y cumplimiento de lo preceptuado en la constitución política, los compromisos establecidos en este diseño y los acuerdos de paz. Además, promueve la

transformación de la sociedad y el estado sobre la base de la inclusión, el consenso social, la consulta permanente, el pluralismo, la equidad, la tolerancia y la solidaridad.

Es técnico y científico, porque se fundamenta en la investigación y el desarrollo sistemático de nuevos conocimientos, para la transformación del sistema educativo, y la elaboración e implementación de nuevas opciones pedagógicas adecuadas al contexto pluriétnico, multilingüe, pluricultural y el desarrollo integral de Guatemala.

Es cultural, porque busca que toda acción educativa tenga pertinencia cultural, contribuyendo al desarrollo de la cultura propia del educando sea Maya, Ladino, Garífuna o Xinka, revitalizándola y promoviendo el conocimiento, respeto y valoración de las culturas de la nación y la cultura universal, y fortaleciendo la unidad en la diversidad.

7 La transformación curricular.

(CNB. Currículum Nacional Base. Ministerio de Educación 2007) Pág. 15.

La transformación curricular es un área importante de la reforma educativa. Consiste en la actualización y renovación técnico pedagógica de los enfoques, esquemas, métodos, contenidos y procedimientos didácticos; de las diversas formas de prestación de servicios educativos y de la participación de todos los actores sociales.

Presenta un nuevo paradigma curricular y cambios profundos en los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

Entre los aspectos que desarrolla se encuentran los siguientes:

- Un paradigma educativo diferente que se centra en la persona humana, con una visión intercultural y bilingüe.
- Organización curricular del Sistema Educativo Nacional por niveles, ciclos y grados.
- Principios, finalidades y políticas que responden a las demandas del contexto sociocultural.
- Nuevas estrategias de diseño y desarrollo curricular, con un currículum organizado en competencias.

Fundamentalmente, la transformación curricular propone el mejoramiento de la calidad de la educación y el respaldo de un currículum elaborado con participación

de todas y todos los involucrados. Así como, la incorporación al proceso enseñanza aprendizaje, de los aprendizajes teórico prácticos para la vivencia informada, consciente y sensible; condiciones ineludibles del perfeccionamiento humano.

8 Componentes del currículum.

CNB curriculum nacional base. Ministerio de Educación. Guatemala. Pág. 23.

El nuevo currículum está centrado en el ser humano, organizado en competencias para el desarrollo de los aprendizajes, considera el tipo de sociedad y de ser humano que se desea formar, reflexiona y reorienta muchas de las prácticas de enseñanza y de investigación, determina, en función de las necesidades del contexto sociocultural y de los intereses de los y las estudiantes, la selección de las competencias a desarrollar y las actividades a incluir en el proceso enseñanza aprendizaje.

8.1 Competencias.

Orientar la educación hacia el desarrollo de competencias se convierte en una estrategia para formar personas capaces de ejercer los derechos civiles y democráticos del ciudadano y ciudadana contemporáneos, así como para participar en un mundo laboral que requiere, cada vez más, amplios conocimientos.

En el modelo de currículum que nos ocupa, se define la competencia como “la capacidad o disposición que ha desarrollado una persona para afrontar y dar solución a problemas de la vida cotidiana y a generar nuevos conocimientos”. Se fundamenta en la interacción de tres elementos contribuyentes: el individuo, el área de conocimiento y el contexto. Ser competente, más que poseer un conocimiento, es saber utilizarlo de manera adecuada y flexible en nuevas situaciones.

En el currículum se establecen competencias para cada uno de los niveles de la estructura del sistema educativo: Competencias Marco, Competencias de Ejes, Competencias de Área y Competencias de grado o etapa. Además, para cada una de las competencias de grado se incluyen los contenidos (declarativos, procedimentales y actitudinales) y los indicadores de logro respectivos.

Competencias Marco: constituyen los grandes propósitos y las metas a lograr en la formación de los guatemaltecos. Reflejan los aprendizajes de contenidos (declarativos, procedimentales y actitudinales) ligados a realizaciones o desempeños que los y las estudiantes deben manifestar y utilizar de manera pertinente y flexible en situaciones nuevas y desconocidas, al egresar del Nivel

Medio. En su estructura se toman en cuenta tanto los saberes socioculturales de los pueblos del país como los saberes universales.

Competencias de Eje: señalan los aprendizajes de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales ligados a realizaciones y desempeños que articulan el currículum con los grandes problemas, expectativas y necesidades sociales; integrando, de esa manera, las actividades escolares con las diversas dimensiones de la vida cotidiana. Contribuyen a definir la pertinencia de los aprendizajes.

Competencias de Área: comprenden las capacidades, habilidades, destrezas y actitudes que las y los estudiantes deben lograr en las distintas áreas de las ciencias, las artes y la tecnología al finalizar el nivel. Enfocan el desarrollo de aprendizajes que se basan en contenidos de tipo declarativo, procedimental y actitudinal, estableciendo una relación entre lo cognitivo y lo sociocultural.

Competencias de Grado o etapa: son realizaciones o desempeños en el diario quehacer del aula. Van más allá de la memorización o de la rutina y se enfocan en el “Saber hacer” derivado de un aprendizaje significativo.

8.2 Contenidos.

Los contenidos conforman el conjunto de saberes científicos, tecnológicos y culturales, que se constituyen en medios que promueven el desarrollo integral de los y las estudiantes y se organizan en conceptuales, procedimentales y actitudinales. Los contenidos declarativos se refieren al “saber qué” y hacen referencia a hechos, datos y conceptos. Los contenidos procedimentales se refieren al “saber cómo” y al “saber hacer”, y los contenidos actitudinales se refieren al “saber ser” y se centran en valores y actitudes.

Por último, es a los y las estudiantes, que corresponde realizar la integración de los elementos declarativos, procedimentales y actitudinales que les permitan desarrollar sus potencialidades en todas sus dimensiones y proyectarse en su entorno natural y sociocultural en forma reflexiva, crítica, propositiva y creativa.

8.3 Indicadores de logro.

Los indicadores de logro se refieren a la actuación; es decir, a la utilización del conocimiento. Son comportamientos manifiestos, evidencias, rasgos o conjunto de rasgos observables del desempeño humano que, gracias a una argumentación teórica bien fundamentada, permiten afirmar que aquello previsto se ha alcanzado.

9. La pedantería pedagógica.

Savater Fernando. El valor de educar. Pág. 121.

La principal causa de la ineficacia docente es la pedantería pedagógica. No se trata de un trastorno psicológico de unos cuantos, sino de la enfermedad laboral de la mayoría. Después de todo, la palabra “pedante” es voz italiana que quiere decir “maestro”; sin ninguna connotación peyorativa en principio, tal como la define Covarrubias en su Tesoro de la lengua o la utiliza Montaigne en el ensayo Dupédantisme. De modo que la pedantería, ¡hay!, es un vicio que nace de la vocación de enseñar, que la acompaña como una tentación o un eco maligno y que en casos graves puede llegar a esterilizarla por completo.

9.1 Rasgos de la pedantería pedagógica.

Incurriendo ocasionalmente en ella (todos los profesores somos pedantes al menos a ratos, como todo vigilante nocturno está sujeto a padecer insomnio o todo aduanero puede confundir a veces el celo profesional con la vana suspicacia). La pedantería exalta el conocimiento propio por encima de la necesidad docente de comunicarlo, prefiere los ademanes intimidatorios de la sabiduría a la humildad paciente y gradual que la transmite, se centra en las formalidades académicas que en el mejor de los casos solo son rutinas útiles para quien ya sabe mientras menosprecia la estimulación cordial de los tanteos a veces desordenados del neófito.

Es pedantería el confundir con una metodología inadecuada en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Que el docente quiera que los estudiantes aprendan lo que a él le parece pertinente sin tomar en cuenta las necesidades de los mismos. Relaciona con la educación bancaria.

El pedante se dirige a sus alumnos como si estuviese presentando una comunicación ante un congreso de sus más distinguidos y exigentes colegas, todos los cuales llevan años dedicados a la disciplina de sus desvelos. Pero como la mayoría de los jóvenes no demuestran el debido entusiasmo ni la comprensión requerida, se desespera y los maldice.

En el fondo, el problema del pedante es que no quiere enseñar a neófitos sino ser admirado por los sabios y probarse a sí mismo que vale tanto. La humildad del maestro, en cambio, consiste en renunciar a demostrar que uno ya está arriba y en esforzarse en ayudar a subir a otros. Su deber es estimular a que los demás hagan hallazgos, no pavonearse de los que él ha realizado.

10. Objetivismo y Subjetivismo.

Universidad Mariano Gálvez. Documento de pedagogía. 2009.

Si el ser humano fuera un objeto sería objetivo; como es un sujeto entonces es subjetivo. Pues bien, la educación es tarea de sujetos y su meta es también formar sujetos, no objetos ni mecanismos de precisión: de ahí que venga sellada por un fuerte componente histórico –subjetivo, tanto en quien la imparte como en quien la recibe.

11. La educación bancaria.

Universidad Mariano Gálvez, Guatemala, Pedagogía. Fragmentos de la obra de Paulo Freire “Pedagogía del oprimido”. 1989.

Hay dos tipos de sujetos diferenciados, el educador y el educando (el que es “educado”). El educador es el que sabe, el único que posee conocimientos. Es el que transmite sus conocimientos al educando. El educando recibe todos los conocimientos del educador, sin participar en el proceso, digamos que es como un archivador, en el que se depositan todo tipo de datos, que este va archivando. Esta educación se refiere a la realidad como algo estático, detenido, dividido, con contenidos totalmente ajenos al educando. El educador es alguien indiscutible que llena como un recipiente a los educandos mediante la narración, el aprendizaje consiste en la memorización mecánica de los contenidos con los que son llenados los estudiantes.

Cuanto más se dejen llenar, mejores educandos serán. En vez de comunicarse, el educador hace comunicados que el educando memoriza y repite. Educadores y educandos se archivan en la medida en que no existe creatividad alguna, ni

transformación, ni saber. Solo existe saber en la invención, en la reinención, en la búsqueda inquieta, impaciente, permanente que los hombres realizan en el mundo, con el mundo y con los otros.

En la visión bancaria de la educación, el conocimiento es una donación de aquellos que se juzgan sabios a los que se juzgan ignorantes. Donación que se basa en una de las manifestaciones instrumentales de la ideología de la opresión: la absolutización de la ignorancia según la cual, esta se encuentra siempre en el otro. Esta educación refleja la sociedad opresora siendo una dimensión de la cultura del silencio.

Cuanto más se ejerciten los educandos en el archivo de los depósitos que les son hechos, tanto menos desarrollaran la conciencia crítica de la cual resultaría su inserción en el mundo, como transformadores de él. Cuanto más se les imponga pasividad, tanto más tenderán a adaptarse al mundo en vez de transformarlo.

Se estimula así su ingenuidad y no su criticidad, satisfaciendo así los intereses de los opresores. Están mejor adaptados para su mejor dominación. Los oprimidos están en la estructura que les transforma en seres para otro, en vez de ser para sí. En las clases verbalistas, en los métodos de evaluación de los conocimientos, en el denominado control de lectura, en la distancia que existe entre el educador y el educando, en la indicación bibliográfica, existe siempre la connotación digestiva y la prohibición de pensar.

11.1 El educador bancario.

No puede percibir que la vida humana solo tiene sentido en la comunicación. La falsa comprensión de los hombres a los que se reduce a meros objetos, hace que estos se vuelvan necrófilos. El individuo necrófilo ama todo lo que no crece, todo lo que es mecánico. Se mueve por el deseo de convertir lo orgánico en inorgánico, de mirar la vida mecánicamente como si todas las personas vivientes fuesen objetos.

Todos los procesos, sentimientos y pensamientos de vida se transforman en cosas. La memoria y no la experiencia, tener y no ser es lo que cuenta. La opresión, que no es sino un control aplastador es necrófila. Se nutre del amor a la muerte y no del amor a la vida. Cuando por algún motivo los hombres descubren su incapacidad para desarrollar el uso de sus facultades, sufren. Intentan entonces recuperar su capacidad de acción, y una forma de hacerlo es someterse a una persona o grupo que tenga poder e identificarse con ello.

Por esta participación simbólica en la vida de otra persona, el hombre tiene la ilusión de actuar. Sin embargo, no hace otra cosa que someterse a los que actúan y convertirse en una parte de ellos. Violencia sería, como de hecho lo es, que los hombres, seres históricos y necesariamente insertos en un movimiento de búsqueda con otros hombres, no fuesen el sujeto de su propio movimiento.

Es por ello que cualquiera que sea la situación en que algunos hombres prohíban a otros que sean sujetos de su búsqueda, se instaura como una situación violenta. No importan los medios para llevar a cabo la prohibición. Hacerlos objetos es enajenarlos de sus decisiones, que son transferidos a otro u otros.

12 La mayéutica dentro del proceso enseñanza –aprendizaje.

Universidad Mariano Gálvez. Pedagogía. Sócrates 2009.

Método socrático de enseñanza basado en el diálogo entre maestro y discípulo con la intención de llegar al conocimiento de la esencia o rasgos universales de las cosas.

Del griego *maieutiké* (arte de las comadronas, arte de ayudar a procrear). La mayéutica es el método filosófico de investigación y enseñanza propuesto por Sócrates. En un pasaje del *Teetetes* de Platón dice Sócrates que practica un arte parecido al de su madre Fenaretes, que era comadrona: “Mi arte mayéutica tiene las mismas características generales que el arte [de las comadronas].

Pero difiere de él en que hace parir a los hombres y no a las mujeres, y en que vigila las almas, y no los cuerpos, en su trabajo de parto. Lo mejor del arte que

práctico es, sin embargo, que permite saber si lo que engendra la reflexión del joven es una apariencia engañosa o un fruto verdadero”.

Consiste esencialmente en emplear el diálogo para llegar al conocimiento. Aunque Sócrates nunca sistematizó la mayéutica, seguramente es correcto destacar las siguientes fases en este método:

- En un primer momento se plantea una cuestión que, en el caso del uso que Sócrates hizo de este método, podía expresarse con preguntas del siguiente tipo ¿qué es la virtud?, ¿qué es la ciencia?, ¿en qué consiste la belleza?
- En un segundo momento el interlocutor da una respuesta, respuesta inmediatamente discutida o rebatida por el maestro.
- A continuación se sigue una discusión sobre el tema que sume al interlocutor en confusión; este momento de confusión e incomodidad por no ver claro algo que antes del diálogo se creía saber perfectamente es condición necesaria para el aprendizaje, y Sócrates lo identifica con los dolores que siente la parturienta antes de dar a luz.
- Tras este momento de confusión, la intención del método mayéutico es elevarse progresivamente a definiciones cada vez más generales y precisas de la cuestión que se investiga (la belleza, la ciencia, la virtud).
- La discusión concluiría cuando el alumno, gracias a la ayuda del maestro, consigue alcanzar el conocimiento preciso, universal y estricto de la realidad que se investiga (aunque en muchos diálogos de Platón no se alcanza este ideal y la discusión queda abierta e inconclusa).

La idea básica del método socrático de enseñanza consiste en que el maestro no inculca al alumno el conocimiento, pues rechaza que su mente sea un receptáculo

o cajón vacío en el que se puedan introducir las distintas verdades; para Sócrates es el discípulo quien extrae de sí mismo el conocimiento. Este método es muy distinto al de los sofistas: los sofistas daban discursos y a partir de ellos esperaban que los discípulos aprendiesen; Sócrates, mediante el diálogo y un trato más individualizado con el discípulo, le ayudaba a alcanzar por sí mismo el saber.

El arte de la mayéutica implica la teoría platónica de la reminiscencia pues al considerar al discípulo competente para encontrar dentro de sí la verdad debe suponer que el alma de aquél la ha debido conocer en algún momento antes de hacerse ignorante.

13. Los acuerdos de paz en materia de educación.

Ministerio de Educación. Documento. Educación y los Acuerdos de Paz, 2010.

A partir de los acuerdos de paz se han observado incrementos sustanciales en el gasto público destinado a mejorar la cobertura y calidad de los servicios sociales entre ellos: La Educación.

El proceso de reforma educativa ha aportado propuestas consensuadas respecto a las políticas, estrategias y acciones que han de aplicarse para mejorar la educación en el país.

En el gobierno del Presidente Oscar Berger, anuncia su pleno compromiso con el impulso de la educación en el país. Para esto el Ministerio de Educación, como responsable de coordinar y ejecutar las políticas educativas, definió cinco metas principales para el periodo 2004-2007 para consolidar la Reforma Educativa como eje de los procesos educativos en todas las comunidades y regiones del país.

Siendo estas:

- Primaria completa.
- Reforma en el aula.
- La escuela es de la comunidad.
- Educación en un mundo competitivo.
- Orgulloso de ser guatemalteco.

14. ¿Qué es lúdica?

Ernesto Yturralde. La Lúdica en el Aprendizaje Experiencial. <http://www.ludica.org>.

Etimológicamente lúdica proviene del latín ludos. Lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego.

“Los juegos son la forma más elevada de la investigación” Albert Einstein.

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

14.1 La lúdica como desarrollo psico-social.

La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

No dejamos de jugar porque envejecemos; envejecemos porque dejamos de jugar.
George Bernard Shaw.

Ernesto Yturralde Tagle. Investigador, conferencista y facilitador de procesos de aprendizajes significativos utilizando la metodología del aprendizaje experiencial en tornos lúdicos, comenta:

Es impresionante lo amplio del concepto lúdico, sus campos de aplicación y espectro. Siempre hemos relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive

de aspectos serios y profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad.

Pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el agradable compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de videos, juegos electrónicos, en los juegos de mesa, en los espectáculos, en la discoteca, en el karaoke, en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones poéticas; tales como la danza, el teatro, el canto, la música, la plástica y la pintura.

En las obras escritas y en la comunicación verbal, en las conferencias, en manifestaciones de pensamiento lateral, en el compartir de los cuentos, en la enseñanza, en el material didáctico, en las terapias e inclusive en el cortejo de parejas y en juego íntimo entre estas. Lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer.

Nunca dejamos de ser niños, con el paso del tiempo, tan solo cambiamos de juguetes. Ernesto Yturralde.

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de enseñanza –aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje.

Para muchos el jugar está ligado al ocio ó equivale a perder el tiempo, y no están equivocados si en la aplicación del juego no hay estructura, sentido y contenido.

Las actividades lúdicas pueden estar presentes inclusive en la edad adulta y ser muy constructivos si se los aplica bajo la metodología del aprendizaje experiencial, conscientes de que los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras tenemos vida.

Carlos Alberto Jiménez V. Un reconocido y prolífico autor latinoamericano, estudioso de la dimensión lúdica, describe: “La lúdica como experiencia cultural, es

una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y la creatividad humana.

La lúdica está presente en la creación de una atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje desde lo afectivo entre maestros y alumnos, entre docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, contrario a un viejo adagio “la letra con sangre entra”.

Los ambientes y actividades lúdicas en los adultos, dentro de lo que se conoce como la metodología del aprendizaje experiencial, cumplen una doble finalidad: contribuir al desarrollo de las habilidades y competencias de los individuos involucrados en los procesos de aprendizaje y lograr una atmósfera creativa en una comunión de competencias, para convertirse en instrumentos eficientes en el desarrollo de los mencionados procesos de aprendizaje, que conllevan a la productividad del individuo y del equipo, en un entorno gratificante, mediante el proceso educativo.

¿Qué es el aprendizaje?

Los seres humanos aprendemos todo el tiempo. Desde que una criatura es concebida, está aprendiendo mediante las interacciones con su medio. Al momento del nacimiento y durante los primeros años, la persona aprende vertiginosamente y por todos los medios que le es posible. Conforme crece y gracias al lenguaje, la niña y el niño aprenden muy de prisa y establecen mucha comunicación con su medio.

Se puede decir que aprender es una capacidad humana. Ahora bien, ese aprendizaje inicial que se basa en experiencias propias no es suficiente para vivir en un mundo tan competitivo. Se necesitan otros aprendizajes más rápidos y que no dependan tanto de la experiencia.

El aprendizaje ha sido definido de diversas formas y de acuerdo a lo que las diversas corrientes de pensamiento esperan de él. Así, por ejemplo, tradicionalmente se hablaba y se educaba verticalmente y se situaba el aprendizaje como una recepción de conocimientos y contenidos. Enseñar era así: transmitir lo que yo sé a mis alumnos y aprender era que ellos lo repitieran y mientras más se pareciera a mi discurso, mejor. En este modelo, se destaca el uso de la memoria, la repetición y la disciplina como sinónimo de silencio.

Para los constructivistas, aprender es la capacidad de hacer o rehacer los propios conocimientos desde los sentidos y potencialidades del estudiante. De esa cuenta, aprender es un proceso interno, propio de cada estudiante. Dicho proceso se da en la medida en que el docente, en el caso de la escuela, organice y facilite las experiencias necesarias.

Psicopedagogía. Reforma educativa. Desarrollo profesional del recurso humano. Ministerio de educación. Pág.3.

14.2 ¿Por qué el aprendizaje debe ser aburrido?

El mundo evoluciona y la educación con este. Debemos estimular el aprendizaje para potenciar las capacidades de los discentes, recordemos que aprendemos el veinte por ciento, de lo que escuchamos, el cincuenta por ciento de lo que vemos y el ochenta por ciento de lo que hacemos. A través de entornos lúdicos en base a la metodología experiencial potenciamos al ochenta por ciento la capacidad de aprendizaje.

Es a partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos, catedráticos, pedagogos y andragogos, que han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca de la lúdica y el juego.

14.3 La lúdica como una dimensión del desarrollo humano.

La lúdica se proyecta como una dimensión del desarrollo del ser humano y puede ser una de las herramientas para desarrollar el aprendizaje. La lúdica no es equivalente a Aprendizaje Experiencial. Es una herramienta de esta extraordinaria metodología para el aprendizaje.

La capacidad lúdica se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales, tales como las cognitivas, afectivas y emocionales; abriendo candados mentales que han limitado el aprendizaje hasta hace muy poco en los diferentes niveles de edades. ¿Por qué el aprendizaje tiene que ser aburrido?

A mediados del siglo pasado, el holandés, Johan Huizinga en su obra "Homo Ludens" define el concepto de juego, como "una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de límites de tiempo y espacio determinados, según reglas obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, así como de la conciencia de que en la vida cotidiana, es diferente. Una de las características del juego, es ser básicamente una actividad libre. El involucrar a un individuo en un juego por mandato deja su característica de juego, es decir, el juego en sí mismo, no debe suponer ninguna obligación, ya que cada individuo debe decidir participar en este.

14.4 El enfoque metodológico de los juegos.

Zapata Oscar A. Juego y aprendizaje escolar. Pág. 45.

Tanto los objetivos educativos como las actividades para lograrlos a través de los juegos, deben poner en movimiento en su acción formativa todas las fuerzas potenciales de la niñez en la maduración de su personalidad; por ello, es indispensable que los objetivos sean amplios y que las actividades de los juegos sean ricas y variadas, en cuanto que los niños tienen necesidad de gozar de las situaciones y problemas del movimiento en una gran variedad de direcciones. La enseñanza tiene que despertar el interés y la captación del deseo de perfeccionar la calidad del movimiento por parte del niño.

El sentimiento de goce y la posibilidad de auto-expresión que los educandos encuentran en el juego educativo, en el movimiento y luego transfieren a los juegos libres, con frecuencia tienen relación directa con el grado de destreza adquirido. Por medio de la ejercitación, se logra el dominio de los movimientos y esta seguridad permite al niño-niña moverse con libertad y gozar en los diferentes juegos, del dominio de su cuerpo en la acción.

14.5 Todo juego es conducta.

Por tanto, actúan siempre tres áreas: el área del cuerpo, el área de la mente y el área del mundo externo, la conducta siempre implica manifestaciones coexistentes en las tres áreas, aunque de acuerdo al tipo de conducta predomina un área; por lo que, toda modificación en un área produce una modificación en las otras dos.

La conducta es el conjunto de operaciones (fisiológicas, motrices, verbales y mentales) por las cuales un organismo en situación, reduce las tensiones que lo motivan y realiza sus posibilidades. Es así como todo juego es conducta y como tal, expresión de la personalidad del niño.

14.6 Todo juego es aprendizaje.

Por medio de la acción del juego, el niño conoce y descubre los objetos del mundo externo. Este aprendizaje compromete todos los aspectos de su personalidad porque se descubre y toma conciencia de sí mismo; conoce y acepta a los otros; y cognoscitivamente organiza las percepciones y las relaciones de los objetos. Por lo que al asimilar los objetos modifica su conducta anterior y así transfiere su propia síntesis objetal a nuevas situaciones vitales.

14.7 El juego es un proceso de comunicación del niño con distintas relaciones objetales.

El niño de acuerdo a su fantasía y a su propia realidad, al jugar se comunica con los diferentes objetos y personas, en esa interrelación, y con las respuestas que recibe, las va integrando a sus vínculos y a su conducta de juego. "El vínculo es siempre un vínculo social, aunque sea con una persona; a través de la relación con esa persona se repite una historia de vínculos determinados en un tiempo y en espacios determinados. Por ello el vínculo se relaciona posteriormente con la noción de rol, de estatus y de comunicación. Orientación didáctica de los juegos.

Didácticamente resulta muy útil contar con algunas normas y principios organizativos para la enseñanza de los juegos, a fin de aprovechar este importante medio para la formación de la infancia:

- Realizar una planificación anual general, evaluando los siguientes aspectos:
- El grupo de niños con quién se trabajará.
- Las instalaciones y material disponibles.
- Número de clases en ciclo lectivo del área correspondiente.
- Duración de las clases.

14.8 El juego desde el punto de vista biológico, educativo, psicológico y social.

Castellanos Marie C. El juego en la educación. Pág. 28 y 29.

El juego nació con el ser humano. Desde la cuna jugamos, ya que los monólogos lálicos de los bebés son solamente juegos de lenguaje.

Existen numerosas teorías que tratan de explicar las razones que tenemos para jugar. Unas lo enfocan desde el punto de vista biológico, otras desde el punto de vista psicológico y psicoanalítico como expresión del “YO”.

Antiguamente (punto de vista biológico), predominaba la” teoría del descanso,” que ahora se ha descartado porque el juego no es descanso; exige, muchas veces, un consumo excesivo de energías. Las vacaciones, en sí, tampoco pueden considerarse como descanso, sino como cambio de actividades, que requiera casi siempre mayor actividad muscular, motora y psíquica, hasta el punto de cansarnos o agotarnos.

Preparación para la vida,” y dan como ejemplo los juegos de las niñas a “la casita” y el que realizan los gatitos corriendo detrás de carretes de hilo u objetos en movimiento; ambos constituyen un pre-ejercicio para las actividades de la vida adulta. A esta observación puede refutarse que no todos los juegos se realizan con este propósito; por ejemplo, cuando los niños se balancean sobre ramas de árboles. Desde el punto de vista psicológico, sustentaban la “teoría del atavismo,”

exponiendo que los juegos son rudimentos de actividades atávicas que han persistido. Según los autores que mantenían esta teoría, los niños juegan porque siguen las huellas de las actividades de la raza.

Las teorías contemporáneas tienen un punto de vista psicoanalítico. Freud ve en el juego condiciones eróticas disfrazadas, y Adler dice que en el juego se valora el sentimiento de inferioridad. En general, se considera el juego como “la expresión del Yo.” Esta teoría no excluye los aspectos biológicos. Psicológicos ni sociales. Sostiene que el juego obedece a una necesidad instintiva de primer orden. Que el niño tiene necesidad de expresarse, de proyectarse dentro del ambiente y fuera de él; que al satisfacer este impulso obtiene satisfacción personal, seguridad, nivel adecuado en su mundo y conciencia del propio valer.

Los juegos satisfacen la necesidad de alcanzar prestigio. Si el individuo patina, nada, monta en bicicleta, etc. Manifiesta dominio sobre sí (seguridad). Hace valer su personalidad entre los individuos y las cosas; fantasea de acuerdo con su nivel. Si arregla su bicicleta siente satisfacción.

En realidad, no hace falta ninguna teoría para explicar el juego del niño; parece que apela a todos los recursos y oportunidades que ofrece para ello el ambiente. Sin embargo, reconocemos la utilidad de los conceptos expresados por las diferentes teorías.

De acuerdo con la teoría del atavismo, o sea de que los juegos siguen las huellas de las actividades de la raza en el transcurrir de los años, observamos los gritos como expresión atávica remotísima, y reconocemos en otras manifestaciones infantiles resabios de actividades pastoriles, de caza, de lucha, de coleccionismo. Al mismo tiempo aceptamos que el juego es preparación para la vida, perfeccionamiento de hábitos y estímulo de crecimiento.

14.9 El Juego es una actividad libre.

Velásquez Rodríguez, Carlos Augusto. Literatura. Semiología del Mensaje Lúdico. Pág. 20.

Esto pasa con la literatura. Si un lector es obligado a leer una obra y lo hace mecánicamente, es posible que no la interprete o no le encuentre su valor y calidad, por lo que no la sentirá atractiva.

En cambio, si la lee por simple placer, descubrirá muchas cosas, gozará a plenitud y podrá ver mejor la grandeza de la obra misma. Por ello, el gran reto es lograr que se lean las obras literarias por iniciativa propia, tratando siempre de incentivar la lectura.

Las reglas del Juego.

Empecemos diciendo que la literatura es un juego. Cuando en el poema doce de Pablo Neruda en una de sus estrofas escribe "mis alas" no está hablando en serio. Sería absurdo que él tuviera alas. En realidad, el poeta está comparando las alas de las aves con la posibilidad de volar y, por connotación, con la libertad. Es decir, está jugando con las palabras. Nosotros debemos hacer lo mismo para comprender el poema. De lo contrario, nos parecerá aburrido, absurdo y sin sentido.

Lo hacemos con gusto. Es aburrido si lo hacemos a la fuerza.

15. Enfoques de comunicación lúdica en la enseñanza aprendizaje.

Savater Fernando. En su libro. El valor de educar. Cita a La República de Platón. Pág. 102.

En su República dice Platón: No habrá pues, querido amigo, que emplear la fuerza para la educación de los niños; muy al contrario, deberá enseñárseles jugando, para llegar también a conocer mejor las inclinaciones naturales de cada uno.

Este dictamen ilustre fue reiterado a lo largo de los siglos en numerosas ocasiones y ha sido entronizado con especial ahínco en nuestra época. El tema instruir deleitando se complementa con el aún más ambicioso de aprender jugando.

- Montaigne, tan frecuentemente moderno en sus puntos de vista, se decanta fervientemente por no aceptar otro estímulo para la enseñanza que el placer del neófito y descarta cualquier imposición o contrariedad.
- Basedow, Celestin Freinet y Maria Montessori incorporaron esta perspectiva lúdica a sus métodos pedagógicos. Oponerse a este punto de vista parece señal de un talante torvo y dictatorial. Si el juego es aquella actividad supremamente libre que niega toda instrumentalidad y que el niño busca por sí misma sin que nadie deba imponérsela como obligación, ¿Qué mejor camino que este para educarle, a partir no ya de su obediencia sino de su jubilosa colaboración? Sin embargo, en este punto también habrá que atreverse a caer un poco antipáticos si no se quiere perder contacto con la verdad.

El juego es una actividad fundamental de niños y adultos, de todos los humanos: su carácter libre y a la vez pautado, simbólico, donde se conjuga la innovación permanente con la tradición, le convierte en una especie de emblema total de nuestra vida.

Es indudable que aprovechando la inclinación al juego de los niños se les puede enseñar muchas cosas. Como dice el refrán castellano, “más se consigue con una gota de miel que con una tonelada de hiel” la poca geografía que he llegado a memorizar la aprendí en un juego de mesa, antes los juegos eran de mesa, no de ordenador, ¿recuerdan?, llamado “turistas y piratas”, en el cual había que transportar diversos fletes a los más diversos puertos mientras se esquivaban los abordajes (a este juego yo le ponía “música” literaria y así se reforzaba su efecto docente).

Seguro que los maestros inventivos saben jugar provechosamente con sus alumnos, incluso estimulando a veces en exceso la tendencia competitiva juvenil, como patentaron los jesuitas en sus célebres torneos que dividían la clase en dos equipos rivales.

Emplear acicate lúdico para iniciar los aprendizajes es a menudo obligado en los casos de los párvulos indicado para familiarizarse con el uso de ordenadores y

rentable en otras muchas ocasiones. Aunque demasiada rentabilidad desvirtúe una tanta gratuidad del juego. Jugar es experimentar con el azar. Novalis.

La educación se orienta hacia un fin previsto y deliberado, por abierto que sea. La misma idea de ir a la escuela a jugar es disparatada: para jugar los niños se bastan y se sobran por sí solos, de modo que si se trata de eso lo más aconsejable es dejarles en paz y que ellos busquen sus propios campos de recreo. Precisamente, lo primero que aprendemos en la escuela es que no se puede estar toda la vida jugando. A jugar y a las cosas que vienen jugando aprendemos solos o con ayuda de cualquier amiguito: a la escuela vamos para aprender aquello que no enseñan en los demás sitios.

El propósito de la enseñanza escolar es preparar a los niños para la vida adulta, no confirmarles en los regocijos infantiles. Y los adultos no solo juegan, también se esfuerzan y trabajan.

La escuela es el lugar para aprender que no solo jugando se demuestra el amor a la vida, sino también cumpliendo actividades socialmente necesarias y sobre todo desarrollando una vocación, por aparentemente humilde que sea.

Capítulo III

3.1.- El diagnóstico.

Se realizó una investigación de campo en la Escuela Oficial para Niñas No. 70, “Delia Luz Gutiérrez de Castellanos”, ubicada en la 11 calle, 12-60 zona 7. Col. Castillo Lara. Ciudad de Guatemala. Con el propósito de reconocer las instalaciones y así mismo poder comprobar la práctica y la teoría con las alumnas de este plantel.

Realizando una serie de entrevistas y aplicando una encuesta a dichos participantes, en las que se espera encontrar resultados que nos amplíen o verifiquen la viabilidad de los juegos en clase.

3.2.- Objetivos del diagnóstico.

3.2.1.-Objetivo general.

- Establecer la viabilidad del proceso lúdico, como enseñanza-aprendizaje en el sistema educativo del centro escolar.

3.2.2.-Objetivos específicos.

- Replantear e Identificar los cambios que se proponen dentro de la enseñanza-aprendizaje.
- Determinar si las niñas construyen su aprendizaje con la ayuda del docente. El método constructivista presenta un mejor aprendizaje.
- Si el modelo de enseñanza-aprendizaje es participativo, inclusivo y empático con la población estudiantil.

3.3.- El diagnóstico cualitativo.

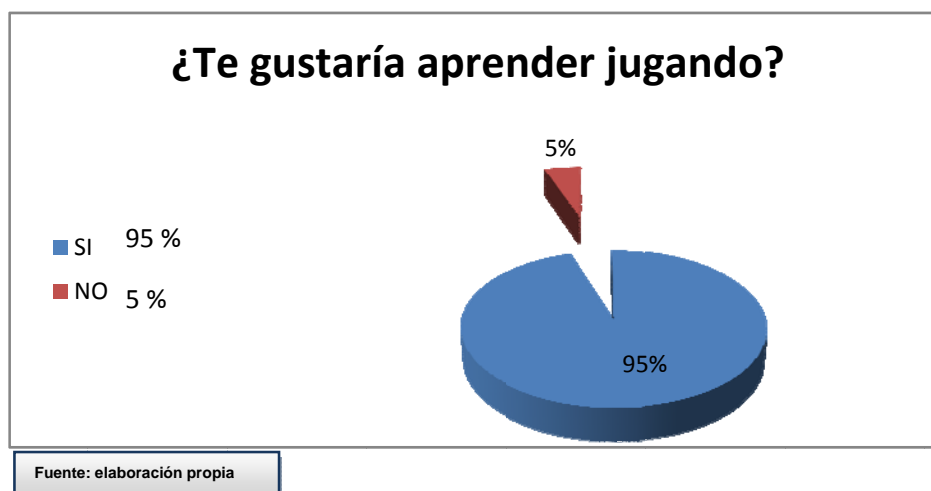
Para efectos de esta investigación, se utilizaron técnicas e instrumentos con las cuales se logró obtener información del personal docente y a las alumnas que estudian en dicho centro educativo, previa autorización de las autoridades respectivas del plantel.

Se logró obtener un resultado de aceptación a la labor aplicada, tanto en el orden académico como personal.

En el cual se realizaron distintas actividades comunicacionales y vivenciales, las cuales nos proyectaron los datos cualitativos y cuantitativos que se presentan en este informe.

3.4.- El diagnóstico cuantitativo.

Gráfica No. 1



En la pregunta No. 1

¿Te gustaría aprender jugando?

Se hallaron los siguientes valores:

El 95 % de los participantes, considera que si les gustaría aprender jugando.

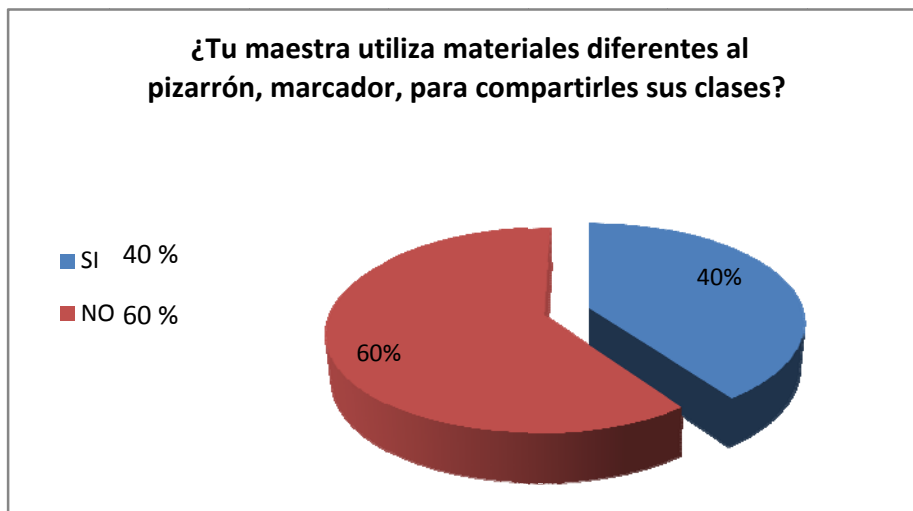
El 5 % de los participantes, considera que no les gustaría aprender jugando.

Análisis.

Por lo que se determina que el 95 % de las niñas les gustaría aprender jugando, lo cual es un método lúdico esencial en el aprendizaje de las personas.

Mientras la minoría que es el 5 % argumenta que no les gustaría aprender jugando, esto se debe a los diferentes patrones formativos en la crianza de la población

Gráfica No. 2



Fuente: elaboración propia.

En la pregunta No. 2

¿Tu maestra utiliza materiales diferentes al pizarrón, marcador, para compartirles sus clases?

Se hallaron los siguientes valores:

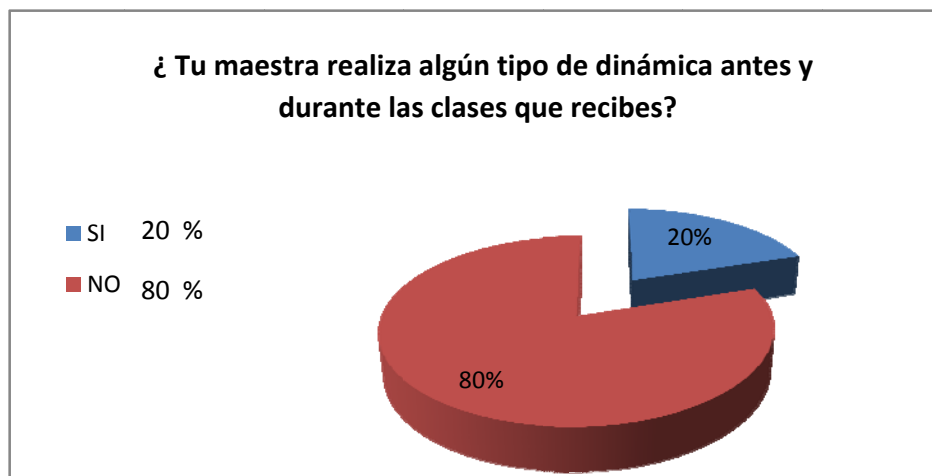
El 40 % de los participantes, contestó que su maestra sí utiliza diferentes materiales para su enseñanza.

El 60 % de los participantes, contestó que su maestra no utiliza diferentes materiales para su enseñanza.

Análisis.

Por lo que se determina que dentro del proceso enseñanza – aprendizaje, los docentes no recurren a nuevos instrumentos como base pedagógica para cumplir su labor.

Gráfica No. 3



Fuente: elaboración propia.

En la pregunta No. 3

¿Tu maestra realiza algún tipo de dinámica antes y durante las clases que recibes?

Se hallaron los siguientes valores:

El 20 % de los participantes, respondieron que la maestra sí utiliza dinámicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

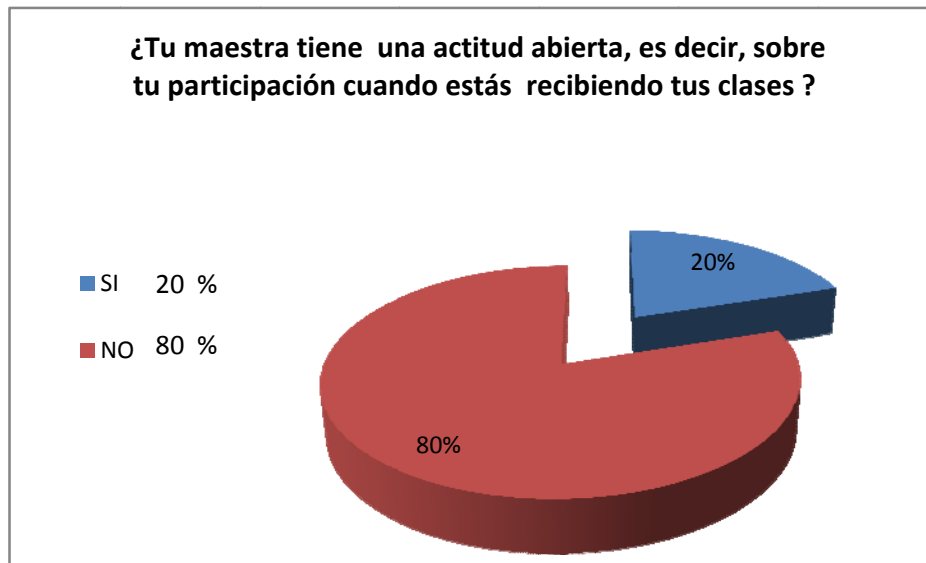
El 80 % de los participantes, respondieron que la maestra no utiliza dinámicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Análisis.

Se determinó que el 20 % de los participantes, respondieron que la maestra sí utiliza dinámicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo cual nos dice que los pedagogos se están actualizando en el proceso.

Mientras que la mayoría argumenta que no se utilizan dinámicas en el salón de clase, por lo que todavía hay que estimular este proceso en los docentes.

Gráfica No. 4



Fuente: elaboración propia.

En la pregunta No. 4

¿Tu maestra tiene una actitud abierta, es decir, sobre tu participación cuando estás recibiendo tus clases?

Se hallaron los siguientes valores:

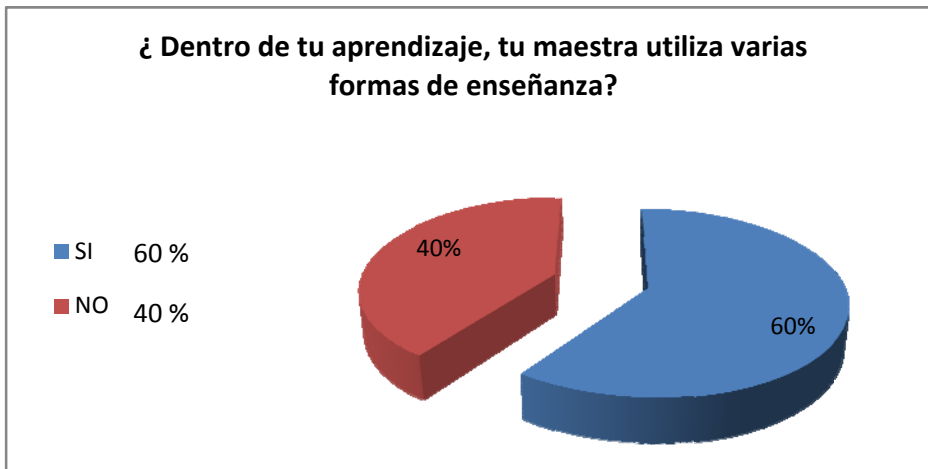
El 20 % de los participantes, respondió que sí hay participación dentro del salón de clases.

El 80 % de los participantes, respondió que no hay participación dentro del salón de clases.

Análisis.

Por lo que se determina que la mayor parte de los docentes no acepta la participación de los alumnos dentro de sus salones, por lo que se deduce que no aceptan una nueva dinámica de enseñanza.

Gráfica No. 5



Fuente: elaboración propia.

En la pregunta No. 5

¿Dentro de tu aprendizaje, tu maestra utiliza varias formas de enseñanza?

Se hallaron los siguientes valores:

El 60 % de los participantes, respondió que sí se utilizan varias formas de enseñanza dentro de su salón de clases.

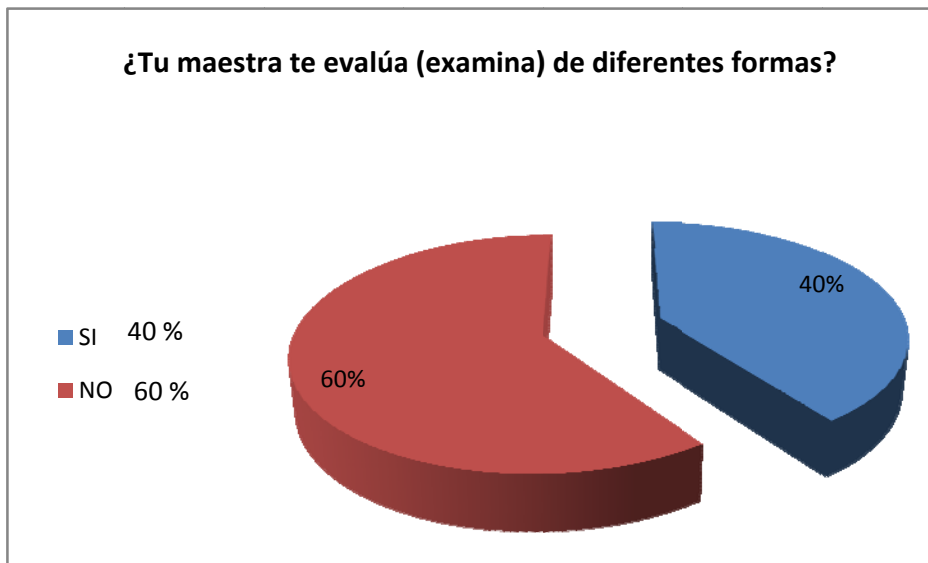
El 40 % de los participantes, respondió que no se utilizan varias formas de enseñanza dentro de su salón de clases.

Análisis.

Se determina que los docentes en su mayoría utilizan nuevas formas de enseñanza para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más efectivo.

Mientras que la minoría continúa con los mismos paradigmas tradicionales, provocando una nueva forma de proceso académico en las niñas.

Gráfica No. 6



Fuente: elaboración propia.

En la pregunta No. 6

¿Tu maestra te evalúa (examina) de diferentes formas?

Se hallaron los siguientes valores:

El 40 % de los participantes, respondió que sí se evalúan de diferentes formas en su salón de clases.

El 60 % de los participantes, respondió que no se evalúan de diferentes formas en su salón de clases.

Análisis.

Por lo que se determina que se necesita más preparación de parte de los docentes sobre nuevos sistemas de evaluación pedagógico.

3.5.- FODA.

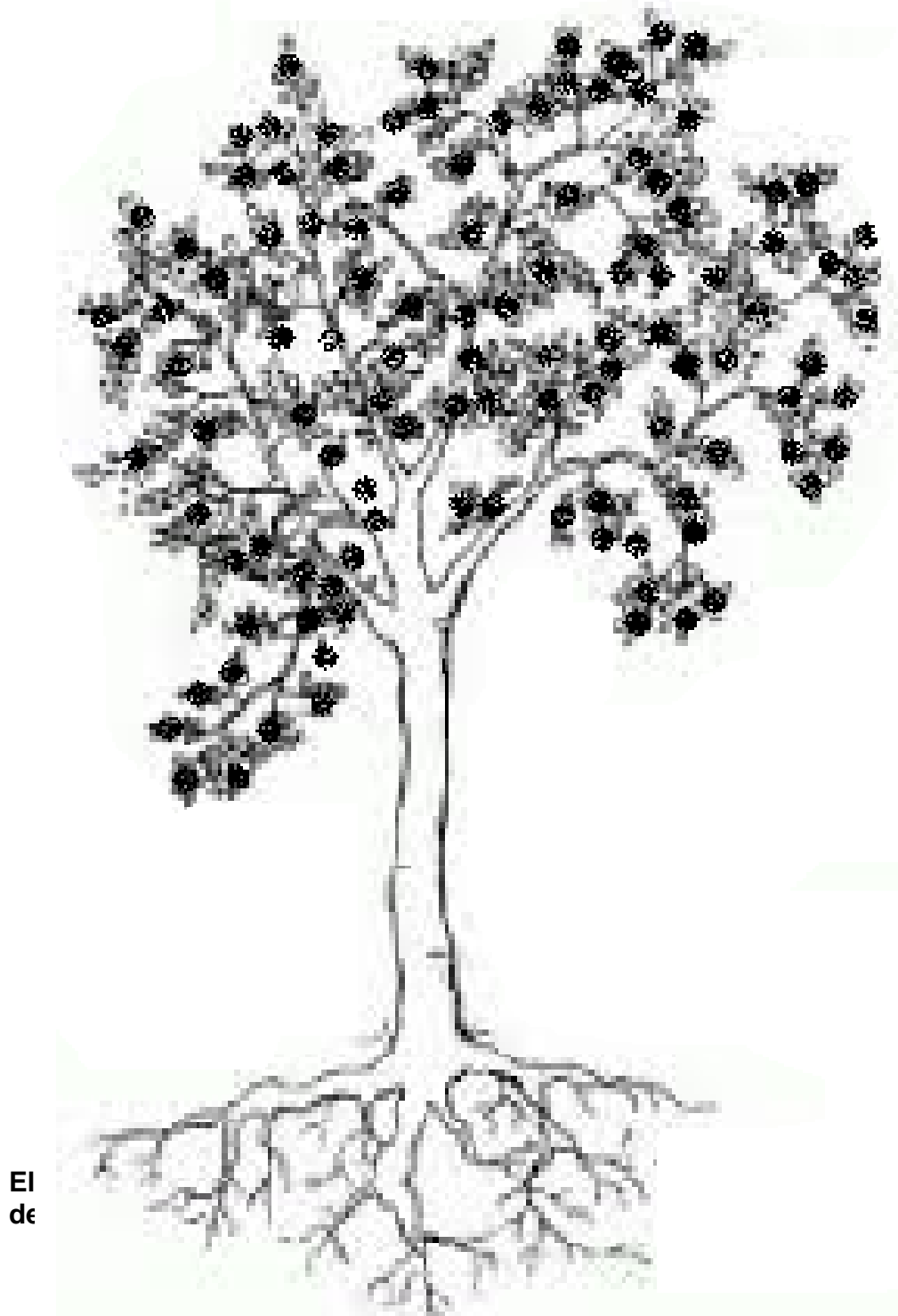
El FODA, es una herramienta de análisis para comprender las situaciones que califican este proyecto.

FODA			
Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
La oficina de la dirección de la escuela está equipada. Cuenta con sistema de cómputo. (Dos computadoras con internet), libros de texto para las niñas y el personal docente, fotocopiadora, engrapadora eléctrica, material didáctico (las niñas lo llevan). Todo queda en la escuela para uso del docente y de las niñas en el momento que se requiera, libros de lectura para los seis grados.	Colaboración por parte de la directora que facilita el uso del material en el momento oportuno. Los padres de familia colaboran en la conducta de sus hijas cuando se requiere de su ayuda.	El horario. El día lunes se toma para la clase de Educación Física todo el medio día, de manera que para facilitar el conocimiento, se toman los días restantes (martes a viernes) y se dispone de cuatro horas con 15 minutos para cubrir los periodos de las siete asignaturas propuestas por el Ministerio de Educación.	La resistencia de los padres de familia a ese cambio, con la costumbre de llevar tareas a casa. La mala interpretación del juego planificado con fines educativos. Esto porque dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, la metodología del Currículo Nacional Base, que propone el Ministerio de Educación, es constructivista. Es decir, que las niñas sean las promotoras de su aprendizaje. El maestro es un acompañante pedagógico que las orienta en la construcción de conocimientos, por consiguiente, no deben asignárseles tareas para realizarlas en casa.

3.6.- Árbol de problema comunicacional.

EFFECTOS

La falta de la metodología en la aplicación del juego dentro de la enseñanza-aprendizaje, causa desorden e inconformidad entre alumnos y padres de



El
de

3.7.-



Resultados del diagnóstico cronograma (Matriz).
Escuela Oficial Para Niñas No. 70.



1.- ¿Te gustaría aprender jugando?	SI	NO
	95%	5%
2.- ¿Tu maestra utiliza materiales diferentes al pizarrón, marcador, para compartirles sus clases?	SI	NO
	40%	60%
3.- ¿Tu maestra realiza algún tipo de dinámica antes y durante las clases que recibes?	SI	NO
	20%	80%
4.- ¿Tú maestra tiene una actitud abierta, es decir, a tu participación cuando estás recibiendo tus clases?	SI	NO
	20%	80%
5.- ¿Dentro de tu aprendizaje, tu maestra utiliza varias formas de enseñanza?	SI	NO
	60%	40%
6.- ¿Tu maestra te evalúa (examina) de diferentes formas?	SI	NO
	40%	60%

Capítulo IV

4.1.-Estrategia comunicacional (En base a los resultados obtenidos del diagnóstico).

Propuesta de comunicación lúdica para la enseñanza-aprendizaje con niñas de tercero, cuarto, quinto y sexto grado de primaria. de la Escuela Oficial para Niñas No.70 "Delia Luz Gutiérrez de Castellanos, Colonia Castillo Lara, zona 7. Ciudad de Guatemala.

4.2.- Objetivo de la Estrategia.

4.2.1.- Objetivo General.

- Que la comunicación interpersonal dentro del binomio pedagógico Maestro-Alumnas dentro del proceso enseñanza-aprendizaje sea empático con la realidad de las niñas, aplicando el método lúdico para adquirir conocimientos.

4.2.2.- Objetivos Específicos.

- Facilitar el conocimiento de manera agradable, divertida, entretenida.
- Que se use el método constructivista no conductista.
- Que el aprendizaje sea útil, experiencial y que rime con las necesidades de las niñas.

4.3.- Visión.

Compartir experiencias didácticas lúdicas con todo el personal docente y alumnas de los grados asignados para esta propuesta, haciendo uso de la comunicación interpersonal, no de emisores y receptores sino de interlocutores.

4.4.- Misión.

Practicar el método lúdico en los cuatro grados del nivel primario, por medio de charlas y talleres comunicacionales, para que la participación de las niñas sea efectiva y se presenten paradigmas educativos, atractivos, innovadores y eficientes.

4.5.- Elementos comunicacionales a utilizar.

Comunicación verbal	Comunicación no verbal
Comunicación Oral: diálogos, panel, panel foro, discursos.	Comunicación no verbal: uso de material P.O.P para promocionar el aprendizaje, (foliares, trifoliales, afiches, tarjetas, catálogos, textos paralelos, maquetas, mapas, entre otros.

4.6-



**Cronograma de la estrategia (Matriz).
Escuela Oficial Para Niñas No. 70**



No.	ACTIVIDAD	RESPONSABLE	MARZO			ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO			
			1	8	28	12	18	23	25	29	2	10	16	29	2	9	23	29	4	19	31
1	Búsqueda del tema.	Aníbal Mazariegos	■																		
2	Presentar el tema al coordinador de la E.C.C	Aníbal Mazariegos		■																	
3	Búsqueda de la información para el marco teórico.	Aníbal Mazariegos			■																
4	Recopilar la información y redacción de la misma.	Aníbal Mazariegos				■															
5	Búsqueda del lugar, dónde se realizará la estrategia comunicacional.	Aníbal Mazariegos					■														
6	Observación del establecimiento.	Aníbal Mazariegos						■													
8	Entrega de carta a la Escuela ECC.	Aníbal Mazariegos							■												
9	Redacción de encuesta Infraestructura.	Aníbal Mazariegos								■											
10	Investigación y revisión de la propuesta comunicacional.	Aníbal Mazariegos									■										
11	Aprobación del plan de trabajo.	Aníbal Mazariegos										■									
12	Distribución de temas para impartir la charla.	Aníbal Mazariegos											■								
13	Impartir la charla.	Aníbal Mazariegos												■							
14	Trabajo de campo.	Aníbal Mazariegos													■						
15	Aplicación de encuestas al las alumnas del centro educativo.	Aníbal Mazariegos														■					
16	Análisis de los resultados.	Aníbal Mazariegos															■				
17	Redacción y conclusiones de las encuestas.	Aníbal Mazariegos																■			
18	Redacción de la estructura temática del trabajo.	Aníbal Mazariegos																	■		
19																					

4.7.- Proyección de gastos a invertir.

Presupuesto



Encuesta para alumnas de la
**Escuela Oficial Para Niñas No. 70, “Delia Luz Gutiérrez
 de Castellanos”.**
 11 calle 12-60 zona 7 Col. Castillo Lara.



No. Orden	Cantidad	Descripción	Valor Unitario	Valor Global	Total
1	30	Impresiones borradores	Q. 1.00	Q. 30.00	Q. 30.00
2	100	Fotocopias de encuestas	Q. 0.25	Q. 25.00	Q. 25.00
3	20	copias impresión de proyecto	Q. 1.00	Q. 20.00	Q. 20.00
4	varios	Viáticos	Q. 300.00	Q. 300.00	Q. 300.00
5	2	Fardos de papel bond tamaño carta	Q. 45.00	Q. 90.00	Q. 90.00
6	1	caja de folder tamaño carta	Q. 60.00	Q. 120.00	Q. 120.00
7	1	Material de oficina	Q. 250.00	Q. 250.00	Q. 250.00
				Total	Q. 835.00

Capítulo V

5.1.- Evaluación de impacto.

Durante la investigación realizada en Escuela Oficial Para Niñas No. 70 “*Delia Luz Gutiérrez de Castellanos*”, ubicada en 11 calle 12-60 zona 7. Colonia Castillo Lara de esta capital, se encontraron resultados que respaldan el marco teórico de este trabajo.

Se obtuvieron resultados cuantitativos y cualitativos, que dan forma a la investigación pura de este trabajo.

5.2.- Evaluación Cualitativa.

Dentro de la investigación, se pudo observar que las metodologías practicadas dentro del centro de estudio de la Escuela Oficial Para Niñas No. 70 “*Delia Luz Gutiérrez de Castellanos*,” ubicada en la 11 calle 12-60 zona 7. Colonia Castillo Lara, se notó la aplicación de métodos lúdicos, ejercidos por los docentes del plantel como resultado de la propuesta compartida.

Por lo cual, nos dice que este método lúdico, es efectivo para la enseñanza-aprendizaje de las alumnas de dicho plantel.

5.3.- Evaluación Cuantitativa.

Se tomó una muestra del universo de las alumnas, en los cuales se indicó que la representación cuantitativa es la siguiente

1.- ¿Te gustaría aprender jugando?

SI = 95% NO = 5%

2.- ¿Tu maestra utiliza materiales diferentes al pizarrón, marcador, para compartirles sus clases?

SI = 40% NO = 60%

3.- ¿Tu maestra realiza algún tipo de dinámica antes y durante las clases que recibes?

SI = 20% NO = 80%

4.- ¿Tu maestra tiene una actitud abierta, es decir, a tu participación cuando estás recibiendo tus clases?

SI = 20% NO = 80%

5.- ¿Dentro de tu aprendizaje, tu maestra utiliza varias formas de enseñanza?

SI = 60% NO = 40%

6.- ¿Tu maestra te evalúa (examina) de diferentes formas?

SI = 40% NO = 60%

5.4.- FODA de la Evaluación de impacto.

FODA			
Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
Existió apoyo docente y armonía con las alumnas del centro educativo, logrando obtener un resultado esperado por el investigador.	Se contó con tiempo y espacios físicos para la realización de la propuesta educativa.	A pesar de que se contó con el tiempo necesario para la realización de las actividades, este mismo nos afectó en el área de juego, pues las alumnas tenían que seguir con sus actividades cotidianas.	El clima ambiental. Fue uno de los factores que produjo ciertos inconvenientes, específicamente el excesivo calor, causando agotamiento físico de algunas alumnas.

5.5.- Resultados de la ejecución.

1.- ¿Te gustaría aprender jugando?	SI	NO
	95%	5%
2.- ¿Tu maestra utiliza materiales diferentes al pizarrón, marcador, para compartirles sus clases?	SI	NO
	40%	60%
3.- ¿Tu maestra realiza algún tipo de dinámica antes y durante las clases que recibes?	SI	NO
	20%	80%
4.- ¿Tu maestra tiene una actitud abierta, es decir, a tu participación cuando estás recibiendo tus clases?	SI	NO
	20%	80%
5.- ¿Dentro de tu aprendizaje, tu maestra utiliza varias formas de enseñanza?	SI	NO
	60%	40%
6.- ¿Tu maestra te evalúa (examina) de diferentes formas?	SI	NO
	40%	60%

5.6.- Análisis de resultados.

Pregunta No. 1

¿Te gustaría aprender jugando?

Se hallaron los siguientes valores:

El 95 % de los participantes, considera que sí les gustaría aprender jugando.

El 5 % de los participantes, considera que no les gustaría aprender jugando.

Conclusión.

Por lo que se determina que el 95 % de las niñas les gustaría aprender jugando, lo cual es un método lúdico esencial en el aprendizaje de las personas.

Mientras la minoría que es el 5 % argumenta que no les gustaría aprender jugando, esto se debe a los diferentes patrones de crianza de la población.

Pregunta No. 2

¿Tu maestra utiliza materiales diferentes al pizarrón, marcador, para compartirles sus clases?

Se hallaron los siguientes valores:

El 40 % de los participantes, contestaron que su maestra sí utiliza diferentes materiales para su enseñanza.

El 60 % de los participantes, contestó que su maestra no utiliza diferentes materiales para su enseñanza.

Conclusión:

Por lo que se determina que dentro del proceso enseñanza – aprendizaje, los docentes no recurren a nuevos instrumentos como base pedagógica para cumplir su labor.

Pregunta No. 3

¿Tu maestra realiza algún tipo de dinámica antes y durante las clases que recibes?

Se hallaron los siguientes valores:

El 20 % de los participantes, respondieron que la maestra sí utiliza dinámicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El 80 % de los participantes, respondieron que la maestra no utiliza dinámicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Conclusión:

Se determinó que el 20 % de los participantes, respondieron que la maestra, sí utiliza dinámicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo cual nos dice que los pedagogos se están actualizando en el proceso.

Mientras que la mayoría argumenta que no se utilizan dinámicas en el salón de clase, por lo que todavía hay que estimular este proceso en los docentes.

Pregunta No. 4

¿Tu maestra tiene una actitud abierta, es decir, a tu participación cuando estas recibiendo tus clases?

Se hallaron los siguientes valores:

El 20 % de los participantes, respondieron que sí hay participación dentro del salón de clases.

El 80 % de los participantes, respondieron que no hay participación dentro del salón de clases.

Conclusión:

Por lo que se determina que la mayor parte de los docentes no acepta la participación de los alumnos dentro de sus salones, por lo que se deduce que no aceptan una nueva dinámica de enseñanza.

Pregunta No. 5

¿Dentro de tu aprendizaje, tu maestra utiliza varias formas de enseñanza?

Se hallaron los siguientes valores:

El 60 % de los participantes, respondió que si se utilizan varias formas de enseñanza dentro de su salón de clases.

El 40 % de los participantes, respondió que no se utilizan varias formas de enseñanza dentro de su salón de clases

Conclusión:

Se determina que los docentes en su mayoría utilizan nuevas formas de enseñanza para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más efectivo.

Mientras que la minoría continúan con los mismos paradigmas tradicionales, provocando un estancamiento académico en las niñas.

Pregunta No. 6

¿Tu maestra te evalúa (examina) de diferentes formas?

Se hallaron los siguientes valores:

El 40 % de los participantes, respondió que sí se evalúan de diferentes formas en su salón de clases.

El 60 % de los participantes, respondió que no se evalúan de diferentes formas en su salón de clases.

Conclusión:

Por lo que se determina que se necesita más preparación de parte de los docentes sobre nuevos sistemas de evaluación pedagógico.

5.7.-

Conclusiones.

Dentro de la aplicación de la propuesta de “comunicación lúdica para la enseñanza-aprendizaje con niñas de tercero, cuarto, quinto y sexto grado del nivel primario de la Escuela Oficial para niñas No.70, “Delia Luz Gutiérrez de Castellanos”, se describen las siguientes conclusiones.

- Independientemente de que la Pedagogía es una ciencia que requiere de métodos, también es un arte, un quehacer personal del maestro sin reglas; sin normas fijas, lo decisivo es su capacidad y habilidad para poder transmitir conocimientos y destrezas.
- La escuela dentro del aprendizaje sistemático la conforma el maestro y el alumno. Son ellos, “el binomio pedagógico” por tanto, la calidad del aprendizaje se centra en ellos, dentro de una dinámica de diálogo, es decir, comunicación de interlocutores.
- La enseñanza – aprendizaje debe ser amena, divertida, persuasiva ante todo porque sin este elemento comunicacional no puede haber fijación de conocimientos.
- La aprobación de cursos en la nutrición de conocimientos académicos, debe presentar paradigmas de evaluación que vayan de acuerdo al contexto social y psicológico de los estudiantes.
- El método utilizado para la enseñanza-aprendizaje debe ser flexible, es decir, que se ajuste a las necesidades de los dicentes. La improvisación es buena cuando se trata de ajustar la enseñanza a las necesidades de la población atendida.

5.8.-

Recomendaciones.

- La enseñanza-aprendizaje debe estar articulada en los grados del nivel primario. Que haya continuación de conocimientos.
- Que los estudiantes participen más sobre los procesos de la interlocución educativa.
- Se deben manejar competencias, no objetivos. Las competencias hacen que el estudiante sea capaz de solucionar sus problemas y aportar nuevas ideas, los objetivos es lo que el maestro quiere que sus estudiantes aprendan (pedantería pedagógica). La competencia básica de un docente está en: saber comunicarse, evaluar procesos educativos, núcleos temáticos, trabajo en equipos, solución de problemas.
- El docente debe llevar un control dentro del proceso educativo: dosificación anual, planificación mensual o de bimestre, diario pedagógico. Debe planificarse siempre, porque se trabaja con sujetos.
- Qué la administración educativa, dirección y claustro de maestros de la escuela donde se realizó la propuesta, apliquen sistemáticamente en todas las asignaturas, el método lúdico.

Ministerio de educación

Psicopedagogía. Reforma educativa.Desarrollo profesional del
recurso humano. Pág. 3.

Robert J. Sternberg y Louise Spear Swerling.

Enseñar a Pensar
Aula XXI Santillana
Editorial Española. Madrid, España.

Unesco 1984

La Educación en Materia de Comunicación
Responsable de la publicación Zaghloul Morsy
Editorial Francesa. Francia, Paris.

Universidad Mariano Gálvez. Documento. Pedagogía. Sócrates 2009.

Universidad Mariano Gálvez.

Guatemala, Pedagogía. Fragmentos de la obra de Paulo
Freire "Pedagogía del oprimido". 1989.

Velásquez Rodríguez Carlos Augusto.

Literatura. Semiología del mensaje lúdico.
Pág. 20.

Egrafias:

Juegos Infantiles

Multi-Actividades.100+ Regálales una sonrisa a los niños playclub.com.mx.

Ernesto Yturralde. La Lúdica en el Aprendizaje Experiencial. <http://www.ludica.org>.

Anexos

Herramientas utilizadas



Encuesta para Alumnas de la *Escuela Oficial Para Niñas No. 70*, “Delia Luz Gutiérrez de Castellanos”, 11 calle 12-60 zona 7. Colonia Castillo Lara. Ciudad de Guatemala.



1. ¿Te gustaría aprender jugando?

SI

NO

2. ¿Tu maestra utiliza materiales diferentes al pizarrón, marcador, para compartirles sus clases?

SI

NO

3. ¿Tu maestra realiza algún tipo de dinámica antes y durante las clases que recibes?

SI

NO

4. ¿Tu maestra tiene una actitud abierta, es decir, a tu participación cuando estas recibiendo tus clases?

SI

NO

5. ¿Dentro de tu aprendizaje, tu maestra utiliza varias formas de enseñanza?

SI

NO

6. ¿Tu maestra te evalúa (examina) de diferentes formas?

SI

NO

Fotografía No. 1



Fotografía No. 2

En las fotografías No.1, 2 y 3. Se observan eventos comunicacionales, para fortalecer el proceso de comunicación con estudiantes del nivel primario.



Fotografía No. 3



Fotografías No. 1, 2 y 3.
Fuente: Propuesta sobre la temática de la "Comunicación Lúdica para la enseñanza aprendizaje".
Escuela Oficial Para Niñas No. 70,
Delia Luz Gutiérrez de Castellanos,
de la zona 7 Guatemala Capital.

Fotografía No. 4



Fotografías No. 4

Fuente: Propuesta sobre la temática de la "Comunicación Lúdica para la enseñanza aprendizaje".
Escuela Oficial Para Niñas No. 70, Delia Luz Gutiérrez de Castellanos.
Del a zona 7 Guatemala Capital.

En las fotografías No.4.

Se observan foros informativos sobre los procesos de enseñanza- aprendizaje, que las que las niñas compartieron con sus compañeras, claustro de docentes y padres de familia, de la Escuela Oficial Para Niñas No. 70 Delia Luz Gutiérrez de Castellanos.

Fotografía No. 5



Fotografías No. 5.

Fuente: Propuesta sobre la temática de la "Comunicación Lúdica para la enseñanza aprendizaje".
Escuela Oficial Para Niñas No. 70, Delia Luz Gutiérrez de Castellanos.
Del a zona 7 Guatemala Capital.

En las fotografías No. 5.

Se observan la participación y la creatividad del docente y dicentes dentro de un proceso de comunicación no verbal.

Reconociendo esta modalidad comunicacional, como la más utilizada por los seres humanos.