

REVISTA

ACADÉMICA



El Minuto Pedagógico

Edición No. 10. ISSN: 2462-8573

Presidente Consejo de Fundadores

Padre Diego Jaramillo Cuartas, cjm

Rector General Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO

Padre Harold Castilla Devoz, cjm

Vicerrectora General Académica

Stephanie Lavaux

Director General de Investigaciones

Camilo José Peña Lapeira

Subdirectora Centro Editorial

Rocío del Pilar Montoya Chacón

Rector UNIMINUTO Virtual y Distancia

Javier Alonso Arango Pardo

Vicerrectora Académica UNIMINUTO Virtual y Distancia

Amparo Cubillos Flórez

Decana Facultad de Educación UNIMINUTO Virtual y Distancia

Astrid Viviana Rodriguez Sierra

Director de Investigación UNIMINUTO Virtual y Distancia

Fernando Augusto Poveda Aguja

Editora

Ana Milena Jiménez Quintero

Coeditor

Diego Fernando Villamizar Gómez

Auxiliar de diagramación

Laura Carolina Hurtado Rodríguez

Comité Científico**Eje temático Educación Virtual y Distancia.**

Fernando Augusto Poveda. Corporación Universitaria Minuto de Dios- Colombia-

Eje temático Infancias como objeto de estudio

María del Pilar Martínez Agut Universitat de València

Eje temático Formación Docente.

David Arturo Acosta Silva. Corporación Universitaria UNITEC - Colombia

Eje temático Formación docente

Daniel Valerio Martins Universidad Federal da Grande Dourados – UFGD

Comité Editorial

Juan Carlos Mendoza

Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO, Colombia

Maritza Aragón Goyes.

Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO, Colombia

Elquin Eduar Mejía Loaiza.

Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO, Colombia

Esperanza Sepúlveda Rojas.

Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO, Colombia

Andrés Camilo Pérez Rodríguez.

Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO, Colombia

Daniel Gustavo Llanos Erazo

Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador.

Claudia Fabiola Barba

Universidad Panamericana campus México Escuela de Pedagogía. México

Sergio Correa Gutiérrez

Universidad Autónoma de Tamaulipas- México**Diseño de portada**

Novoa Lopez Yeison Alberto

Estudiante Licenciatura en Educación Artística

Corrección de estilo

German Silva Ferrer

Docente Escuela de Lenguaje – CEPLEC

Traducciones

Jeannette Rocio Ladino Rodriguez

Angelo Andrey Culma Reyes

Carolina Ferrucho Sanchez

Docentes Escuela de Lenguaje – Inglés

Diagramación

Sindy Catherine Charcas Ibarra

© Reservados todos los derechos a la Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO. La reproducción parcial o total de esta obra, en cualquier medio, incluido electrónico, solamente puede realizarse con permiso expreso del editor y cuando las copias no son usadas para fines comerciales. Los textos son responsabilidad de los autores y no comprometen la opinión de UNIMINUTO.

Contenido

Construcción de juguetes con material reciclable, una propuesta para estimular la motricidad fina en edades tempranas 7

Deporte social, transformando territorios para la paz: Una apuesta de la escuela de fútbol del Rincón de Bolonia para la construcción del tejido social 21

Juego, aprendizaje y diversión para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en un contexto hospitalario 31

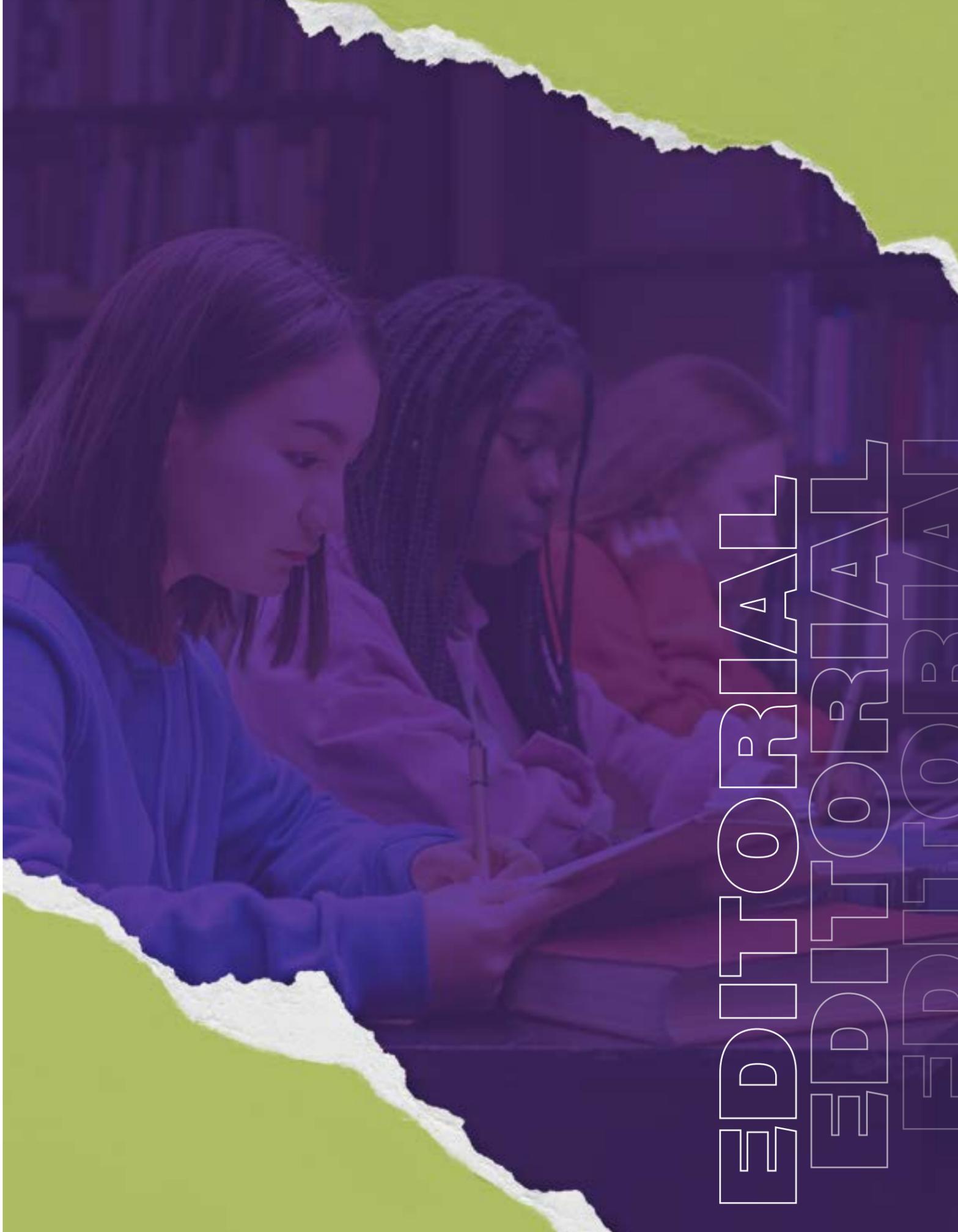
La creatividad en los ambientes virtuales de aprendizaje como base en el proceso de lectura y escritura en estudiantes de quinto de primaria, en la institución educativa INEM Custodio García Rovira sede F Toledo Plata, Bucaramanga 2021 43

La evaluación del desarrollo motriz como base para la planificación de las clases de educación física; un reto desde la virtualidad 60

Pensamiento matemático en la capacidad de resolución de problemas de niños de tercero de primaria 75

Tejiendo Saberes a través de la Oralidad Ancestral de la Cultura Embera Dobida 89

El ocio digital en las madres solteras cabeza de hogar que trabajan y estudian simultáneamente 106



Ana Milena Jiménez Quintero

Editora

Correo: minutopedagogico@uniminuto.edu

La revista Minuto Pedagógico es una publicación digital de acceso abierto, publicado semestralmente en versión electrónica por la Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO. Tiene como objetivo evidenciar propuestas investigativas en desarrollo y culminadas en la educación virtual y distancia.

Para este volumen del año 2021, la edición permitió un trabajo articulado con el evento de Facultad de Educación en su cuarta versión denominada: Encuentro de Experiencias Pedagógicas de Docentes en Formación, contando con la participación de los programas de Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Ciencias Naturales y Educación Ambiental; Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte, Licenciatura en Educación Artística y Licenciatura en Educación Infantil de las diferentes sedes a nivel nacional de UNIMINUTO.

Cada uno de los artículos presentados son el resultado de experiencias de formación de carácter reflexivo e investigativo que centra su atención en la práctica investigativa a través de avances investigativos y resultados en los que converge modalidades de participación a través de propuestas en la práctica pedagógica, semilleros de investigación y trabajos de investigación ya culminados. Los ejes temáticos de los ocho manuscritos que se presentan a continuación ilustran tres aspectos a tener en cuenta en el Encuentro de Experiencias Pedagógicas de Docentes en Formación 2021, y que ubican las experiencias como lo explica su comité organizador. El primero, en la innovación en el aula en la que los docentes en formación generan nuevas estrategias o proyectos que involucren un pensamiento creativo en innovador a través de la vivencia de nuevas formas de ver y sentir el mundo. El segundo aspecto en la educación y la tecnología contando con el avance vertiginoso de la tecnología y como ha impactado de forma directa las dinámicas educativas, facilitando tanto el acceso a la información como el desarrollo didáctico de las clases en las diferentes áreas de los currículos académicos. Y Finalmente el tercer aspecto en la Inclusión y la diversidad en las que se posibilitan reflexiones acerca de poder entender que el otro y los otros tiene múltiples formas de ser, estar y hacer en el mundo.

Se espera que este volumen, brinde la posibilidad de dar a conocer diversas experiencias pedagógicas en investigación como una manera de apropiación de conocimiento para nuestros autores y de difusión en el conocimiento a nivel nacional e internacional, gracias al tejido académico que UNIMINUTO ha logrado tejer en el tiempo como parte de su trayectoria y reconocimiento en la educación virtual y distancia.

CONSTRUCCIÓN DE JUGUETES CON MATERIAL RECICLABLE, UNA PROPUESTA PARA ESTIMULAR LA MOTRICIDAD FINA EN EDADES TEMPRANAS

Laura Daniela Herrera Castillo¹

¹ Estudiante de la Licenciatura en Educación Física Recreación y Deporte. Corporación Universitaria Minuto de Dios. Rectoría UNIMINUTO Bogotá Virtual y Distancia.

Resumen

La edad temprana, es la etapa donde cualquier docente juega un papel importante en la vida de los niños, además de la importancia del educador físico durante estas edades, donde inicia su desarrollo motor, sus capacidades físicas y mentales deben ser desarrolladas y perfeccionadas para obtener una generación con grandes habilidades ya sean para un deporte, para la vida laboral o la vida cotidiana y es allí donde toma importancia la motricidad fina, la cual involucramos en el diario vivir, con tareas fáciles, sencillas o difíciles como puede ser la construcción de objetos. No cabe duda, los niños merecen lo mejor: desde un nacimiento feliz hasta una educación que los prepare para la vida. El docente de educación física no solo ejerce su profesión creando buenos hábitos, también formando seres humanos creativos, capaces, inteligentes y, sobre todo, aportando en su estado físico, mejorando sus capacidades básicas. El aprendizaje del niño y la niña debe ser activo, significativo, relacionado de manera armónica y consiente para el niño, sobre lo que ha de aprender con lo que ya tiene asimilado.

Palabras Clave: juego, juguete, educación física, reciclaje

Abstract

The preschool age or also known early ages, are the stage where any teacher plays an important role in the lives of children, but even so, the importance of the physical educator during these ages should be mentioned, where their motor development begins, where their abilities Physical and mental must be developed and perfected throughout their school life, in order to obtain a generation with great skills whether for a sport, for work or everyday life. This last point is where this project becomes important since fine motor skills are involved in our daily lives, with easy tasks, simple to the most difficult such as the construction or manufacture of something. Children undoubtedly deserve the best - from a happy birth to an education that prepares them for life. The physical education teacher not only exercises his profession creating good habits, he can exercise his profession by training human beings, creative, capable, intelligent and above all contributing in their physical state, either by improving their skills or basic abilities. The learning of the boy and the girl must be active, significant, related in a harmonious and conscious way for the child, about what he has to learn with what he already has assimilated.

Keywords: Game, Toy, Recyclable Material and Physical Education.

Introducción

La educación física es aquella asignatura que logra que el estudiante salga de su aula cotidiana y se divierta a través de juegos, dinámicas, deportes, objetos o elementos deportivos y, sobre todo, donde el docente de esta área aporta al desarrollo de las habilidades motrices, coordinativas y capacidades básicas por medio de la ejecución de las clases, así como la actividad física. El docente de educación física no puede ser visto como monitor o entrenador, es un educador y generador de conocimientos culturales, de expresión comunicativa, también es quien apoya la educación para la

salud y el bienestar físico, además de la relación entre el ser humano y la naturaleza. Es importante reconocerlo como un educador y a la educación física como un campo de conocimiento, el cual se manifiesta a través de actividades de campo donde se involucra en un 100% el cuerpo, sin dejar de lado el aprendizaje.

Durante las prácticas profesionales que se llevaron a cabo en el colegio La Arboleda, ubicado en el municipio de Facatativá, se inició con una observación participante la cual fue el factor fundamental para conocer el contexto, la población y aquellas falencias y fortalezas que tenía esta institución. Dentro de esta observación, se visualizaron dos aspectos relevantes: uno las dificultades de los niños en el desarrollo de la motricidad fina y dos la ausencia del material didáctico, a partir de esto se fue construyendo la pregunta problema: ¿Cómo se puede estimular la motricidad fina por medio del material didáctico? Esta pregunta debía ser resuelta durante las siguientes dos fases de la práctica profesional, desde este panorama, se dio a conocer a la institución el interés porque los niños construyeran juguetes y así trabajar la coordinación ojo-mano conjunto a la motricidad fina.

Teniendo en cuenta lo anterior, la motricidad fina se vuelve el foco de atención de dicha propuesta y este proyecto avanza a una fase de sistematización donde la idea es describir la experiencia vivida durante todo el proceso; relatando como se plantea la pregunta problema, como se encuentra una solución y como la innovación dentro del aula juega un papel importante. El proyecto inicia cuando se evidencia las dificultades de los niños en la motricidad fina y se decide trabajarla por medio de la construcción de juguetes a base de material reciclado, buscando con esto la reutilización de materiales, el reciclar y el crear conciencia por un medio ambiente saludable. El material reciclable se une a este proyecto dando paso a la creatividad de los niños creando objetos con sus propias manos. Así que es importante aclarar o definir el concepto de la motricidad fina y su importancia en la educación física y haciendo hincapié en el desarrollo de los niños, estas y otras categorías de análisis serán resueltas a lo largo de este escrito.

Inicialmente, se tiene en cuenta la motricidad fina, definida por Zaporózetts (1988), como los movimientos de la mano y de los dedos de manera precisa, para la ejecución de una acción con un sentido útil, donde la vista o el tacto faciliten la ubicación de los objetos o instrumentos, y está dada en casi la totalidad de las acciones que realiza el ser humano, como recortar, doblar, plisar, pegar, trozar, trazar, dibujar y colorear entre muchas más (Cabrera y Dupeyrón, 2019). Seguido de esto, y teniendo en cuenta que se pretendía la creación de juguetes a base de material reciclado y a la vez estimular la habilidad motriz fina, el autor señala que esta habilidad es la que se ejecuta en casi toda la vida del ser humano, ya que realiza actividades diarias donde requiere movimientos finos y coordinativos ojo-mano.

Por otro lado, en este artículo se encontrarán conceptos y definiciones de la motricidad fina, la importancia del juego, del juguete y del material reciclado con el fin de que los niños tomen conciencia del cuidado y la conservación del medio ambiente, creando de manera creativa juegos y juguetes con material reutilizable. Por último, es importante mencionar que de este proceso se diseñó una cartilla digital como producto resultado del proceso, la cual quedó abierta para que los docentes la nutran con más juguetes o puedan ponerla en práctica durante sus clases de Educación Física o a través de un trabajo transversal con otras asignaturas.

Continuando con la idea, la construcción de juguetes a base de reciclaje se convierte en una estrategia de trabajo dentro de los procesos de clase. Aquí se abre paso al propósito del artículo el cual es describir la experiencia vivida durante la práctica profesional con los niños y niñas de segundo grado de primaria del colegio La Arboleda del municipio de Facatativá, además de reconocer la importancia de los juguetes didácticos dentro de los procesos de desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas entre los 6 y 8 años.

El proyecto que se llevó a cabo junto con los estudiantes del grado segundo buscó la creación de juguetes didácticos a base de material reciclado, donde los estudiantes eran quienes creaban su propio juguete y manipulaban todo el material para la construcción del mismo, durante este proceso de creación y construcción, la motricidad fina se convirtió en factor relevante toda vez que a esta edad los niños utilizan para el desarrollo de su proceso motriz fino elementos como tijeras, grapadoras, punzón, colores; igualmente realizan bordados, unen piezas y ejecutan variedad de movimientos que involucran la coordinación óculo-manual de manera guiada para pasar a una ejecución autónoma una vez afianzada la habilidad.

Ahora bien, al interactuar con juguetes se resalta que hay un momento de juego inmerso en él, independientemente del tipo de juguete, cualquiera que este sea, invita a plantear un juego: un palo de escoba, una tapa, su propio cuerpo etc. En palabras de Froebel (1987) "todo ser humano experimenta el goce de jugar", bajo esta premisa el autor creó y construyó materiales educativos para que los niños armaran y desarmaran y lo nombró "Regalo Froebel".

Desde este contexto, los niños merecen un espacio donde se les potencie la creación y disfrute de sus juegos y, así mismo, ejerciten su imaginación. (Contreras, 2009). Teniendo en cuenta lo anterior, se puede afirmar que la creación de juguetes a partir de material reciclado hace parte de la dimensión lúdica de los niños, es allí donde esta actividad toma importancia en los contextos educativos en los cuales no existe material didáctico o el poco que allí se encuentra no alcanza a cubrir el total de la población; por ende, la necesidad invita a buscar algunos recursos que a partir de su utilización puedan ayudar a estimular la motricidad fina en los niños.

Con este proyecto se busca reflexionar sobre la importancia del juguete y el juego en la vida de los niños, teniendo en cuenta que un juguete se convierte en un objeto que aporta al desarrollo y/o a la mejora de los procesos motrices y cognitivos. Ahora, teniendo en cuenta los postulados del aprendizaje significativo de Ausubel (1976) quien señala que "El aprendizaje significativo ocurre cuando existe una educación potencial entre los esquemas de los estudiantes y el material por aprender" y así mismo divide este aprendizaje en tres, de los cuales se hace relevante mencionar en este trabajo dos de ellos: el aprendizaje por recepción y el aprendizaje por descubrimiento.

El primero recurre al esfuerzo dado, la atención prestada y la disponibilidad que deben tener los estudiantes al adquirir nuevos conocimientos, y el segundo, se refiere a que los estudiantes indaguen, busquen y descubran la información del tema a tratar y también menciona "Todo conocimiento real es descubierto por uno mismo" (Ausubel, 1976, p. 50). De esta manera los niños descubren, fantasean, inventan, aprenden y le dan significado a lo que realizan.

Otro aspecto a tener cuenta dentro del proceso, tiene que ver con la importancia del desarrollo y la estimulación de la motricidad fina en los niños de edades tempranas, como lo mencionan Moreno, Martínez y Sánchez (2011), la motricidad fina en la etapa infantil, se considera como un proceso que requiere mucho conocimiento de vida y hábitos de los niños y niñas: "desarrollar el área motriz en la etapa infantil contribuye al conocimiento del propio cuerpo, conocer algunas medidas de higiene, alimentación y de salud física, además de las principales reglas de algunos juegos, normas de educación vial y un sin fin de curiosidades y conceptos que benefician al desarrollo integral del niño" (Márquez y Cols, 2003). Esta misma ayuda al conocimiento del propio cuerpo, lo que se denomina conciencia corporal.

Así mismo, la utilización de elementos reciclados, además de solidarizarse con el medio ambiente, permite generar propuestas novedosas y útiles, es decir, que con lo reciclado se reconstruyen objetos y se construye aprendizaje. Según el manual Mcgrawhill "El reciclaje en la actualidad es y debe entenderse como una estrategia de gestión de residuos sólidos" (Avalos, 2017, p. 14). Después de lo descrito por estos autores en dicho manual es importante abordar la historia del reciclaje en Colombia. El reciclaje en los últimos años ha tomado fuerza como una de las formas más prácticas para renovar desechos domésticos, industriales y otros, los cuales los colombianos desechan sin sacarles ningún provecho y desconociendo su reutilización. Aun así, se ha tratado de concientizar a la población colombiana en relación con la problemática ambiental por la que ha atravesado el país en los últimos años, generando un cambio ecológico y mostrando los beneficios de reciclar.

Tabla 1

Tipos de reciclaje

Clasificación					
Amarillo	Azul	Verde	Gris	Rojo	Naranja
Envases de botellas de plástico, latas o bolsas	Papel y cartón	Envases de vidrios	Residuos Orgánicos que se descomponen fácilmente	Desechos peligrosos como pilas o baterías, aceites	Aceite de cocina

Fuente: elaboración propia.

Dentro del reciclaje realizado en el Colegio la Arboleda, se utilizaron botellas y diferentes plásticos, papel y cartón. Ahora, en cuanto a cómo se encuentra Colombia en comparación con otros países en el tema del reciclaje es preocupante, ya que se debería luchar por establecer un mundo ambientalmente más saludable para las futuras generaciones.

El reciclaje juega un papel importante en la recolección de productos sólidos que tienen como fin el generar o transformar la materia o llegar a reutilizarla y, en el caso de este proceso, se recicló con fines educativos, permitiendo elaborar diferentes herramientas de aprendizaje y potenciando su imaginación ante objetos o materiales que pueden verse como inservibles.

Citando a Macano (2008) quien expresa que las nuevas generaciones se debe inculcar formación con bases sólidas acerca del cuidado ambiental para así mejorar las prácticas tradicionales sobre

el tratamiento inadecuado de los desechos, favoreciendo la disminución de la contaminación y el cuidado por el planeta. Mientras que, Reyes (2011) menciona que los docentes deben asumir una actitud innovadora y de compromiso para así generar actividades significativas para con sus alumnos, llevando a la práctica técnicas que le permitan guiarse hacia la comprensión del individuo, fomentando la creatividad, la capacidad de pensar, producir y actuar de manera innovadora.

Tabla 2

Definición y conceptos del reciclaje

Fuente Concepto	
Robalino (1999).	"El reciclaje es un método de recuperación de materiales que forman parte de la basura. Se caracteriza por volver a utilizar el material de un producto, para transformarlo en otro igualmente negociable.
(del Val, 1993)	"Proceso simple o complejo que sufre un material o producto para ser reincorporado a un ciclo de producción o de consumo, ya sea este el mismo en que fue generado u otro diferente".

Fuente: (Brissolese, 2017, p. 15).

Continuando con lo anterior, durante el proceso del proyecto realizado en el colegio *La Arboleda*, se reiteró que no se requieren altas sumas de dinero para lograr un aprendizaje significativo y recreativo, ya que el niño mediante la construcción de un juguete estimula y mejora su motricidad fina y a la vez recrea sensaciones que lo impulsan en ese momento a destacarse y querer lograr el funcionamiento de dicho juguete. Esto permitió que las familias no involucraran ningún valor monetario y se inculcara en los niños el reciclar y cuidar el medio ambiente.

Tabla 3

Conceptos básicos del reciclaje

Reducir	Reciclar	Reutilizar
Este consiste en disminuir el consumo de productos innecesarios o moderar el consumo de energía, agua y combustible. Desde la educación física se puede lograr esto evitando comprar algunas unidades como estas: > Picas > Pañuelos > Vendas > Bolos > Bolas de malabares > Discos voladores. Entre otros	Se basa en elaborar nuevos productos utilizando materiales obtenidos de otros objetos que ya no son útiles. Desde la educación física se puede reciclar bastantes materiales, para construir objetos para jugar o competir. > Reciclando papel y convertirlo en dados > Tomar una escoba rota, cartones y una pelota de papel aluminio y construir un minigolf > Unir sabanas y coser un paracaídas	Utilizar nuevamente algo que ya ha cumplido su función, utilizándolo de la misma manera o con otra función diferente. > Botellas de plástico como bolos > Latas como cubiletes de dados y objetos en lanzamiento a precisión > Cajas de cartón para ordenar el material de clase.

Fuente: (Ruíz, 2007).

Antecedentes

Dentro del proceso se revisaron los antecedentes, de los cuales se destaca, entre varios, el titulado "Elaboración de material didáctico con materiales del medio, para desarrollar destrezas de la motricidad fina con niños y niñas de 2 do año de educación básica de la escuela "Eudolfilo Álvarez", Parroquia Huambi, Periodo 2011-2012 elaborado por una futura licenciada en ciencias de la educación de la universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca (2012), pone en marcha un proyecto que aporta al mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje y propone más de 10 actividades, en las cuales los niños deben crear juegos utilizando material del medio. Este objetivo surgió por medio de la elaboración de un diagnóstico realizado a los niños y se llegó a la conclusión de que más del 60% de la población tiene poca destreza, creatividad y poco interés por trabajar con materiales del medio como piedras, palos, hojas o semillas.

Otro artículo titulado, "La motricidad fina en la etapa infantil escrito por la licenciada en educación" Pentón (2007) propone una serie de ejercicios direccionados a desarrollar la motricidad fina y le apunta a que los docentes reconozcan y valoren la importancia de este tipo de motricidad a nivel de manos, cara y pies, relacionando la motricidad como factor importante en el desarrollo social y cognitivo, afectivo y motriz en los niños.

Uno más, escrito por la artesana y educadora Funes (2013). En este ejercicio, la autora orientó una actividad con niños, entre los cuatro y ocho años, que crearon culebras utilizando material reciclable. La educadora Yanet Funes recalca que este tipo de actividades, que se realizan a través de la práctica, ayudan a que los niños conozcan la importancia del reciclaje y la conservación del medio ambiente. Igualmente, la autora señala que estos materiales son obtenidos en casa y que muchas veces no nos damos cuenta. Las culebras fueron fabricadas con cilindros de papel higiénico y luego se pintaron con los colores que cada niño escogiese, se le incorporaron alambres para darle ese movimiento que tienen los reptiles y los ojos se crearon con recortes de revista.

Ya dentro del contexto de Uniminuto Bogotá (2017) tres estudiantes realizaron un proyecto de grado titulado "Juegos creados con material reciclable para trabajar la motricidad fina y gruesa de los estudiantes de tercero de primaria del colegio Santa Mariana de Jesús". Los autores nombran problemática principal que el colegio sí reciclaba pero que este material no tenía un objetivo final y no era aprovechado eficazmente, por esta razón deciden crear juegos elaborados a través del material que los mismos niños reciclaban y así fortalecer la motricidad fina y gruesa. Concluyendo que se debe hacer conciencia sobre el cuidado del planeta tierra y buscar el mejor provecho para aquel material que desechamos y sirve como recurso reutilizable.

Igualmente, en el programa de Educación física UVD, un estudiante realizó un proyecto dirigido a adultos mayores institucionalizados y elaboró un juguete multididáctico el cual denominó "La caja de antaño", la idea de este juguete es tomarlo como una herramienta para el bienestar del adulto mayor desde una perspectiva socio motriz.

En la Universidad Minuto de Dios, se realiza la feria del juguete en el curso de cognición y procesos de desarrollo, allí los estudiantes crean juguetes a partir de los postulados de aprendizaje planteados por Piaget y Vygotsky.

Estos antecedentes aportan a este proyecto ya que se relacionan con el uso o la creación de material didáctico, se utilizaron juguetes con la finalidad de estimular o mejorar la motricidad fina en edades tempranas, ya que en cada uno de ellos se recalca la importancia de fomentar en los niños el cuidado con el medio ambiente y el poder de la reutilización para su propio aprendizaje. De esta manera cada antecedente reúne 2 o 3 de las categorías de análisis correspondientes a este escrito e igualmente la investigación de cada antecedente sirvió para obtener unas bases teóricas y sustentables del mismo.

Metodología

La metodología se enmarca en un estudio de tipo cualitativo en el cual se realiza descripción y contextualización de la experiencia permitiendo la recolección de la información en el trascurso del proceso, el alcance del trabajo fue de tipo descriptivo, usando un recurso etnográfico el cual permitió realizar la observación y los registros para con esto acumular información relevante no solo del investigador sino de los sujetos inmersos en la realidad educativa que está siendo analizada (Hernández, 2014).

De esta manera se tuvieron en cuenta tres fases: inicialmente una fase de observación, donde se visualizan las características propias del contexto; seguida de esta, una fase de intervención donde hay aproximación con la población y se reafirma lo observado en la fase uno; y, por último, la fase tres donde se lleva a cabo la propuesta de trabajo la cual debe apuntar a resolver la situación problema presentada a partir de la implementación pedagógica.

Fase de Observación

El proceso de prácticas inicio en el mes de septiembre y finalizó en el mes de noviembre del 2020, al iniciar este proceso se tuvo una comunicación con las directivas de la institución quienes mencionaban que este tipo de proyectos o de intervención con la población eran gratificantes. Ya que la llegada de un practicante ayudaba a suplir aquellas falencias con las que contaba el colegio, en este caso, la falta de un docente titulado en el área. De esta manera, se realizó una observación no participante donde se evidenció el poco material didáctico con que contaba la institución, así mismo, al observar las clases, se enfocaba en observar el desarrollo motriz de los niños evidenciando que, si bien su motricidad gruesa iba en proceso, la motricidad fina presentaba fallas. Esto se hacía evidente en la toma del lápiz, la caligrafía y dificultad para realizar coordinadamente actividades óculo manuales. Igualmente eran reportadas por las docentes de aula las falencias en este tipo de motricidad lo que generaba dificultades al realizar actividades específicas donde interviniera ese dominio manual.

El observar y tratar de recoger la mayor cantidad de información permitió realizar un diagnóstico que se reafirmó en la fase dos, siguiendo a Marshall y Rossman (1989), y la importancia de la observación, la definen como "una descripción sistemática de ciertos eventos, comportamientos y artefactos en el escenario social seleccionado para ser estudiado", pero también Bernard (1994) la define como un proceso para establecer una relación con la comunidad y a aprender a actuar hasta llegar al punto de poderse mezclar con la comunidad de forma que sus miembros actúen

de manera natural. Además de realizar esto, el sugiere tener conversaciones naturales, entrevistas de varias clases, lista de control, cuestionarios y otros métodos. El diario de campo contiene 6 categorías a analizar y resolver con el paso de las prácticas en este colegio.

Fase de intervención

Pasando por la fase de observación y registrando todo en los diarios de campo. Durante este proceso es importante conocer la labor docente y sobre todo conocer los valores y las capacidades de un educador físico. Fidel Castro Cruz expresa "Educar es todo, educar es sembrar valores, es desarrollar una ética, una actitud ante la vida". (Barbón, Cepeda, Garcés y Romero, 2017). Esta frase caracteriza que el educador no solo promueve aprendizaje, promueve estilos de vida, valores, deberes y derechos, el educador se convierte en guía, el cual desea el bienestar de sus estudiantes, formar personas con valores y seres humanos responsables y educados.

En esta fase se interactúa con la población de manera directa y puntual en cuanto a las diferentes alternativas que se plantean para estimular el desarrollo de la motricidad fina. Al evidenciar que no hay material surge la idea de realizar dicho material didáctico con elementos reciclados, los cuales se conviertan en parte del proceso motriz, de recreación y de aprendizaje para los niños. De esta manera inicia un movimiento institucional y se establecen tiempos y espacios para la construcción de juguetes con los niños.

Fase propuesta de implementación pedagógica

Esta fase inicia con la asignación del título al proyecto de implementación pedagógica, aquí se lleva a cabo y se pone a prueba el proyecto, el cual se empezó a pensar durante la primera fase con los datos arrojados en la observación. En la segunda fase se consolidaron y se ratificaron los hallazgos y en la tercera fase se implementa y se trabaja en busca de mejorar las falencias encontradas. Al momento de exponer el proyecto frente a la comunidad educativa se recopilaron diferentes puntos de vista que ayudaron a mejorar y realizar cambios en pro del beneficio de los estudiantes, quienes son, a la larga, la población asignada para apoyar este proyecto. Se conocen las docentes a cargo y las fechas de implementación. Este proyecto se llevó a cabo en un 100% de manera virtual, ya que por temas de la pandemia por la que atraviesa el país, se asignó un espacio de 45 min por clase para desarrollar esta clase, en donde la practicante creaba el enlace de ingreso y una semana antes se enviaba el material requerido para la sesión de clase y así poder recolectarlos con tiempo.

La situación de emergencia por la que atravesaba el país obligaba a colegios y docentes al cambio, a reinventarse de manera notoria y rápida, ya que la educación es un ente primordial en la vida del ser humano. Por estos motivos el proyecto debía ser innovador y eficaz a la hora de ser desarrollado, elaborar un juguete tal vez suene fácil, pero ser el guía y quien instruye a los estudiantes es una tarea compleja, el hecho de que los niños debían aprender por medio de la observación y la imitación, obviamente con la ayuda de sus padres y donde el practicante debía

ser lo más claro y contundente posible. En la mayoría de las clases no se logró crear todo el objeto, pues se llegó a la conclusión que se requería al menos una hora y media para obtener el resultado final y la clase solo contaba con 45 min finalizando a la mitad de la creación del juguete, por ello se realizaba un video tutorial explicando desde el primer paso hasta las últimas indicaciones que permitían concluir con la tarea propuesta. Esto se llevaba a cabo también para aquellos estudiantes que no contaban con una herramienta tecnológica o red de internet en el momento.

Es de importancia anotar que con los entornos virtuales las situaciones a observar se amplían, en el sentido de que además de observar las situaciones sociales tradicionales de interés con la ayuda de las nuevas tecnologías, se suman nuevas situaciones de interés social por ejemplo las intervenciones (interacciones sociales), realizadas a través de los servicios de comunicación que ofrece Internet (Chat, foros de discusión, listas de distribución, telefonía). (Orellana y Cruz, 2006, p. 211 - 212).

Con esto se resume que la experiencia vivida durante las prácticas profesionales y la propuesta de implementación pedagógica fue gratificante no solo como medio para un avance académico o una nota en la materia, sino para formar docentes que sean capaces de reinventarse buscando los recursos necesarios para lograr una educación eficaz y significativa en los niños, el poder crear conciencia en los jóvenes acerca del material reciclado y los grandes beneficios que este nos trae, y poco a poco poder lograr un cambio en la sociedad.

Este proyecto ayuda al docente a cargo, a los niños y a quien elaboró este artículo emprendiendo su labor de la mejor manera posible y sean educadores que utilicen todos los métodos de aprendizaje posibles sin caer en el error de la monotonía y de lo cotidiano, puedan reinventarse como seres humanos y como docentes y aun así pueda formar estudiantes con una gran imaginación, una alta creatividad, independencia y que entiendan que no necesitan de un valor monetario para lograr ser felices u obtener la felicidad por medio de un juguete. ¡Que mayor felicidad que lo que creas con tus propias manos!

Resultados y discusión

Este proyecto puede ser visto de manera ambientalista y creativa. Ambientalista, porque utilizamos materiales de desecho. Y creativa porque es un aporte significativo para los niños que están empezando a explorar el mundo, influyendo de manera positiva en su motricidad, formando personas creativas y abiertas sin recurrir tanto a lo comercial que en muchas ocasiones resulta oneroso.

Durante todo este proceso, no se pudo evaluar a fondo si los estudiantes tenían una mejoría en su motricidad fina, ya que para ello se requiere de un seguimiento constante y el tiempo empleado en esta propuesta era mínimo para hacer una evaluación. Pero por medio de la observación se pudo realizar la corrección en la manipulación de objetos, como lápices, tijeras, realización de nudos y pintura, además de ello su proceso desde el primer al último juguete. Así estos no hayan sido terminados durante la sesión de clase, por medio del video tutorial que se enviaba los estudiantes lograban culminar con su tarea. Era notorio en cuanto al querer hacer, la motivación que tenían por crear algo nuevo, las ganas y como su imaginación les permitía crear más ideas y no solo armarlo como decía la docente sino también lograban evaluar diferentes maneras de alcanzar el objetivo.

Como resultado final se obtuvo una cartilla donde se explica el paso a paso para la construcción de 6 juguetes a base de material reciclado, fomentando la imaginación, la aventura y el disfrute del mismo:

https://www.canva.com/design/DAEa_uCwop4/14Oki5BpWqmAwLWXr106vA/view?utm_content=DAEa_uCwop4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton

Conclusiones

El crear juguetes didácticos a base de material reciclado aporta un pequeño grano de arena a la reutilización de todo aquel material sólido que se le pueda dar un uso educativo o sirva como una herramienta de aprendizaje para el educador, donde no solo se concientiza al estudiante, si no que acarrea con el beneficio de la motricidad fina, la inteligencia, la creatividad, el querer aprender jugando y sobre todo dejar que el niño de una u otra manera se sienta independiente y capaz de construir diferentes objetos para su propio uso.

La idea de este proyecto es ayudar a los docentes de educación física y de otras áreas académicas, para que emprendan su labor de la mejor manera posible, utilizando métodos de aprendizaje más dinámicos, para no caer en la monotonía.

Reinventarse como docentes para formar estudiantes con gran imaginación, creatividad, e independencia y sobre todo que se den cuenta que para jugar no siempre es necesario recurrir a los juguetes convencionales.

Trabajar con material didáctico saca al educador físico de lo cotidiano, del material que está acostumbrado a ver y utilizar en cada clase. La educación virtual no puede ser un impedimento al aprendizaje, al contrario, debe ser la puerta a un aprendizaje nuevo, eficaz y con nuevas estrategias, donde el docente le permite al estudiante formarse de una manera más independiente y segura, donde la tecnología debe ser usada a favor de la educación y enseñarles a los niños a manejarla para su beneficio. La motricidad fina se ve involucrada en toda la vida de un ser humano, es importante que practicantes, docentes y profesionales la desarrollen, estimulen o mejoren de manera correcta.

Recomendaciones

A lo largo de la elaboración de esta sistematización y de la implementación de la propuesta pedagógica, quedan infinidad de conclusiones, no solo para los futuros licenciados, si no para quien elaboró la propuesta pedagógica, es importante reconocer y recalcar la labor docente. Es importante que el estudiante valore y logre motivar a su educador a que busque e indague nuevas ideas. Un educador o docente jamás debe cerrarse a lo innovador a aquello que nadie se atreve a realizar pero que puede ser importante para la juventud, para los estudiantes y para la institución. Se debe creer en la profesión y se debe amar lo que se hace.

La práctica pedagógica es fundamental para el proceso del estudiante en formación, una formación profesional y ética del docente, donde le permiten conocer espacios con diferentes necesidades las cuales los diferentes licenciados en formación deben ser capaces de cubrirlas y lograr armar o crear su propio perfil profesional, donde sepa qué estrategias necesita, qué métodos utilizará y qué tipo de docente será en el futuro. La educación virtual no puede ser un impedimento al aprendizaje, todo lo contrario, debe ser la puerta a nuevos conocimientos, eficaces y con nuevas estrategias, donde el docente le permite al estudiante formarse de una manera más independiente y segura, donde la tecnología debe ser usada a favor de la educación y enseñarles a los niños a manejarla para beneficiarse.

La motricidad fina es inherente al ser humano, por ello es importante que practicantes, docentes y profesionales la desarrollen, estimulen o mejoren de manera correcta. Esta sistematización ofrece una cartilla digital que contiene 6 juguetes que pueden ser contruidos con material reciclado, donde el docente es un apoyo y guía, no quien construye los juguetes, este objeto debe ser creado y armado por los propios estudiantes, enseñándoles a sujetar de manera correcta las tijeras, una grapadora, un pincel o un lápiz y allí mejoran su forma de escribir y logran ejecutar tareas cotidianas como amarrar, escribir, comer y vestirse donde la coordinación ojo-mano está presente todo el tiempo.

A partir de esta sistematización se busca conciencia ambiental y contribuir al reciclaje, donde los niños comprendan que no necesitan del último juguete en el mercado para ser felices; que mayor felicidad que lo que logras construir con tus propias manos, es importante motivar la imaginación y aprovechar ese pensamiento de fantasía para formar personas creativas y recursivas, no solo para su bienestar educativo, si no para fomentar el cuidado del medio ambiente. Que este proyecto sea el inicio de una campaña ambiental y educativa, que no solo el colegio La Arboleda incluya este proyecto si no que diferentes centros educativos tomen la iniciativa de crear juguetes didácticos en beneficio del aprendizaje y el desarrollo de habilidades motrices.

Tabla 4

Tipos de juguetes según expertos

Tipos	Descripción
Físicos	Estos juguetes son aquellos donde se involucra la velocidad, la fuerza o la resistencia. Este tipo de juguetes favorecen al niño poniendo a prueba sus capacidades y mejorando el control de su propio cuerpo.
Manipulativos o de construcción	Con estos juguetes se desarrolla el control de los dedos, los reflejos, la precisión, la coordinación óculo-manual y la capacidad auditiva. En estos juguetes el niño puede elaborarlos manualmente con diferentes materiales o encajar y juntar diferentes piezas.
Simbólicos	El niño puede tomar un objeto, convirtiéndolo en otro. Por ejemplo, un palo de escoba lo asocia como un caballo, o una tapa circular como si fuera el volante de un carro, En este tipo de juguetes el niño desarrollar su imaginación, lenguaje y creatividad
Juguetes de reglas	Con este tipo de juguetes el niño logra aprender a respetar las normas y desarrollan actitudes de planificación y la estrategia

Tipos	Descripción
Educativos	Estos proporcionan entretenimiento, disfrute y ayudan a comprender y asimilar los contenidos escolares e igualmente desarrollan capacidades como la atención, la memoria, el razonamiento y la orientación espacial
Grupo o cooperativos	En este tipo de juguetes se favorece el contacto físico positivo, estimula la cooperación y la generosidad, lo cual provoca en el niño una persona prosocial

Fuente: (Lema, 2020).

Referencias bibliográficas

Ausubel, D. P, Novak J. D, Hanesian, H. (1976). Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo. México: Ed. Trillas.

Avalos, R. (2017). Material reciclable como estrategia de aprendizaje que utilizan las profesoras de educación inicial en el Distrito de Samanco provincia del Santa-2017. ULADECH CATÓLICA. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/17690>

Barbón, O., Cepeda, L., Garcés, L. y Romero, H. (2017). El pensamiento educativo de Fidel Castro Ruz como formador de valores internacionalistas en los profesionales de la salud. Educ. med. Super,31(1), 193-202. <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/esSiqueira/biblio-891163>.

Bernard, H. (1994). "Participant Observation": En Research Methods in Anthropology: Qualitative and Quantitative Approaches, 342-386. Walnut Creek: AltaMira Press.

Brissollese, M. (2017). El material reciclado como recurso didáctico utilizados por las docentes de educación inicial de las II. EE. Niño Jesús de Praga N° 1538, N° 1572 Culebras, Virgen del Carmen N° 1590 y Caritas Felices N° 2682427, en el distrito de Huar-

mey, año 2017.https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/ULAD_e4e8e7457563fad6bd35f0730012fdda/Details

Cabrera, B. y Dupeyrón, M. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. Mendive. Revista de educación, 17(2), 222-239. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962019000200222

Contreras, C. (2009). El juego y el juguete. <https://es.scribd.com/document/244021460/CARMEN-MARIA-CONTRERAS-2-pdf>

Fröbel, F. (1987). Friedrich Fröbel. <http://www.biografiasyvidas.com/biografia/f/frobel.htm>

Hernandez, S. (2014). Metodología de la investigación.6 Edición. McGrawHill. México. https://periodicooficial.jalisco.gob.mx/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf

Lema, M. (2020). El uso del juguete en el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños de 3 a 5 años (Bachelor's thesis,

Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-Carrera de Educación Parvularia). <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/31677#:~:text=Se%20utiliz%C3%B3%20el%20juguete%20como,para%20crear%20un%20aprendizaje%20significativo.>

Marshall, C. y Rossman, B. (1989). *Desing qualitative reschard*. Newhury Park California. Sage.

Orellana, D. y Cruz, M. Técnicas de recolección de datos en entornos virtuales más usadas en la investigación cualitativa. *Revista de Investigación Educativa*. Vol. 24, n.º 1, págs. 205-222.

Penton, B. (2007). La motricidad fina en la etapa infantil. <http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/EDUCACION%20ESPECIAL/PSICOMOTRICIDAD%20%20FISIOTERAPIA/CUALIDADES%20MOTRICES/Motricidad%20fina%20en%20la%20etapa%20infantil%20-%20Penton%20-%20art.pdf>

Ruiz, J. A. (2007). *Reducir, reciclar y reutilizar desde la educación física*. Wanceulen SL.

Zaporózeths V.A. (1988): *Pedagogía Preescolar*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación. p. 83.

DEPORTE SOCIAL, TRANSFORMANDO TERRITORIOS PARA LA PAZ: UNA APUESTA DE LA ESCUELA DE FÚTBOL DEL RINCÓN DE BOLONIA PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL TEJIDO SOCIAL

Jessica Daniela Marín Beltrán¹

¹ Estudiante Licenciatura en Educación Física Recreación y Deporte. Corporación Universitaria Minuto de Dios – Rectoría UNIMINUTO Bogotá Virtual y Distancia. jessica.marin-b@uniminuto.edu.co

Resumen

Este trabajo tiene como intención dar a conocer el proceso que se llevó a cabo en la Urbanización del Rincón de Boloña perteneciente a la localidad de Usme en Bogotá, con niños, niñas y jóvenes entre los 9 y 18 años, que tuvo como objetivo comprender la incidencia del deporte social en los sujetos víctimas del conflicto armado, pertenecientes a la comunidad del Rincón de Bolonia, en la ciudad de Bogotá, como medio para consolidar una cultura de paz. A su vez, se desprenden tres objetivos específicos como lo son: a) Caracterizar las prácticas corporales que se generaron desde la implementación del deporte social en la comunidad Rincón de Bolonia, b) Describir los intereses que motivaron a los integrantes de la comunidad del Rincón de Bolonia para hacer parte del proceso de construcción de tejido social desde la cultura de paz y, c) Proponer el deporte social como escenario para la construcción de cultura de paz.

La mayoría de las personas que hacen parte del proceso han sido afectadas y desplazadas de diferentes lugares de Colombia por el conflicto armado interno que se ha vivido, lo que abrió la posibilidad de proponer el deporte social como medio de resignificación del territorio y así, conocer y reconocer al otro, a través de sus relatos y experiencias de vida, siendo esta la oportunidad de identificar, cómo a través de su cuerpo, se vive, siente y reconoce asimismo, al otro, y cómo a partir de allí, se logran proponer y direccionar prácticas corporales orientadas desde fútbol para construir tejido social desde una cultura de paz. El proceso ha dado la posibilidad y emergencia de nuevos escenarios de participación en los que esta la huerta comunitaria y los diferentes grupos culturales.

Palabras clave: Conflicto armado, Deporte, Paz, Cultura de Paz

Abstract

This work is intended to publicize what was carried out in the town of Usme in Bogotá, specifically in the urbanization of Rincón de Bolonia, with boys, girls and young people between the ages of 9 and 18. The objective of which was to understand the incidence of social sport in the victims of the armed conflict, belonging to the community of Rincón de Bolonia, in the city of Bogotá, as a means to consolidate a culture of peace. In turn, this follows three specific objectives such as: a) Characterize the body practices that were generated from the implementation of social sport in the Rincón de Bolonia community, b) Describe the interests that motivated the members of the community of the Rincón de Bolonia to be part of the process of building a social fabric from the culture of peace and, c) Propose social sports as a setting for the construction of a culture of peace. Most of the people who are part of the process have been affected and displaced from different parts of Colombia by the internal armed conflict that has been experienced, which opened the possibility of proposing social sports as a means of redefining the territory and thus, knowing and recognizing the other, through their stories and life experiences, being the opportunity to identify, how through their body, they also live, feel and recognize the other, and how from there, they are achieved proposing and directing body practices oriented from soccer to build social fabric from a culture of peace, the process has given the possibility and emergence of new participation scenarios in which the community and different cultural groups are present.

Keywords: Armed conflict, Sport, Peace, Culture of Peace.

Introducción

El conflicto armado en Colombia ha sido un escenario de múltiples desigualdades en el cual los territorios con mayor afectación han sido las zonas rurales de difícil acceso del país. Allí han emergido y se han mantenido diferentes problemáticas de carácter social, económico, político, entre otros. Sin embargo, desde mediados de los años 30 se hace visible un factor que permea en esta problemática coyuntural: la apropiación de la tierra que hoy en día sigue siendo una de las mayores causales para el desplazamiento de las diferentes comunidades. "La tierra está en el corazón del conflicto colombiano. No solo porque nunca se hizo una verdadera reforma agraria, y la tierra sigue siendo una promesa incumplida para buena parte de los campesinos" (Centro Nacional de Memoria Histórica, 2013,p.47)

El desplazamiento de habitantes de diferentes territorios del país ha obligado a cientos de familias y comunidades a abandonar sus tierras, generando así, una gran cantidad de problemáticas "[...]con las desigualdades socioeconómicas, la exclusión de ciertas regiones, la discriminación de ciertos sectores de la población, etc. En consecuencia, enfatiza en la importancia de los resentimientos e injusticias sociales y económicas como causas de conflictos violentos." (Yaffe, 2011, p.193). Este ha sido uno de los casos de la comunidad del Rincón de Bolonia que se encuentra ubicada en la localidad quinta de Usme- Bogotá. Esta ciudadela que esta en medio del cerro Juan Rey y que limita con el parque entre nubes es un proyecto de vivienda de interés social y prioritario (Vips) - según la Ley 1537 de 2012, dictaminó en su artículo No 12 Subsidio en especie para población vulnerable donde sus principales beneficiarios son personas en condición de extrema pobreza o desplazados. Este es un programa liderado por el ministerio de vivienda donde se ha reubicado a las personas desplazadas de este conflicto armado y de zonas de alto riesgo, entre otros.

Sin embargo, a pesar de contar con una vivienda, las desigualdades y problemáticas no cesan para esta comunidad. "Allí, la violencia ha surgido en medio de la convivencia de excombatientes de grupos armados, víctimas, personas reubicadas que habitan en zonas de alto riesgo y militares retirados y heridos en combate" (Mantilla, 2017). La violencia se ha ido naturalizando y los jóvenes, niños y niñas han sido los más afectados al no contar con espacios que les permitan en sus tiempos libres realizar prácticas deportivas o culturales, lo que ha fomentado que involucren en escenarios de conflicto como los son: bandas delictivas dedicadas al expendido y consumo de sustancias psicoactivas y las mismas fronteras invisibles.

Partiendo de lo anterior, este trabajo investigativo se ha propuesto como objetivo Comprender la incidencia del deporte social en los sujetos víctimas del conflicto armado, pertenecientes a la comunidad del Rincón de Bolonia, en la ciudad de Bogotá, como medio para consolidar una cultura de paz, lo que ha permitido, establecer unos objetivos específicos encaminados a concretar la propuesta, entre los que se encuentran: a) Caracterizar las prácticas corporales que se generaron desde la implementación del deporte social en la comunidad Rincón de Bolonia, b) Describir los intereses que motivaron a los integrantes de la comunidad del Rincón de Bolonia para hacer parte

del proceso de construcción de tejido social desde la cultura de paz y, c) Proponer el deporte social como escenario para la construcción de cultura de paz.

Teniendo en cuenta lo anterior, se propone que el deporte social actúe como agente dinamizador para reconocer, respetar las diversidades y que sea un espacio en donde no se les violenta los derechos, se pueda construir una cultura para la paz, pero sobre todo, una ciudadanía donde se reconozcan los derechos de cada uno. Celestino Del Arenal afirma que la paz es sobre todo:

Un derecho autónomo, que no puede entenderse únicamente en el sentido tradicional, es decir, del derecho a vivir en paz, en un mundo sin guerras ni amenazas de guerra sino también como un derecho que engloba todos los demás derechos humanos, pues todas las cuestiones que impiden la realización del derecho a la paz, inciden directamente en el ejercicio y disfrute de los derechos humanos, y por ende, son un obstáculo en la afirmación de los derechos humanos y de los logros en el campo de los derechos humanos y de la paz. En suma, sin el reconocimiento de los derechos humanos no puede haber paz (Arenal, 1987, p. 62).

Entendiendo que la paz es considerada un derecho de tercera generación después de los flagelos que dejó la Segunda Guerra Mundial en la comunidad internacional y en caso especial en Colombia durante varios años de guerra, la humanidad se ha visto en la necesidad de fomentar y garantizar una serie de derechos que permitan formar y fomentar una cultura para la paz, y en esa ardua tarea los maestros tienen una gran labor que es la de educar a los individuos para construir una mejor sociedad:

La Declaración sobre una cultura de paz, señala que son elementos fundamentales para su desarrollo la educación en derechos humanos, el papel de los gobiernos, la sociedad civil, los medios de comunicación, y otros miembros que deben colaborar con su promoción, como son los padres, profesores, políticos y demás persona (Durling, 2007, p. 162)

Según la ley 181, en el capítulo primero Artículo 3° - 4: es un deber del estado y la sociedad en general en formular y ejecutar programas espaciales para la educación física, deporte y recreación en personas con discapacidad física, sensorial, tercera edad y sectores vulnerables para facilitar oportunidades de prácticas deportivas. De esta manera se hace importante llevar el deporte a otros escenarios que no sean solamente los académicos, también a espacios comunitarios y potenciar el desarrollo humano. Trabajar con personas desplazadas, víctimas del conflicto es de fundamental importancia, ya que a lo largo de la historia se ha podido observar cómo desde formas pedagógicas y el deporte se hace una reconstrucción de memoria y se dan garantías a la legitimización de los derechos que tienen estas personas, como lo afirmo Freire (2007): "La educación de masas se hace algo absolutamente fundamental entre nosotros. Educación que libre de alienación sea una fuerza para el cambio y la libertad" (p. 69).

Metodología

En palabras de Marín (2013) se dice que la investigación cualitativa sigue procesos inductivos-deductivos. Con el trabajo de campo y recogiendo los datos, los investigadores cualitativos no comprueban nada, sino que, a partir de premisas generales, desarrollan conceptos, interrelaciones y comprensiones de la realidad. Hernández (2014) comenta: "La investigación cualitativa se fundamenta en una perspectiva interpretativa centrada en entendimiento del significado de las acciones de seres vivos, sobre todo de los humanos y sus instituciones" (p. 9). Así pues la investigación cualitativa busca describir, interpretar y comprender los fenómenos que desea estudiar. Marín (2013) afirma que: "Los investigadores cualitativos tratan de comprender a las personas dentro del marco de referencia de ellas mismas, pues su propósito no es el de buscar la verdad explicativa, sino la comprensión detallada de las perspectivas de otras personas. En este mismo sentido, todas las perspectivas son valiosas" (p. 141)

Enfoque de investigación.

Dado lo anterior y siguiendo a Marín (2018), esta investigación toma rumbo bajo el enfoque hermenéutico: "Un enfoque hermenéutico permite alcanzar un nivel de análisis interpretativo (...) los enfoques hermenéuticos no se preguntan ya por el qué de las cosas, es decir, por las esencias (...) sino por el sentido y el significado que tienen para sus actores" (p. 148).

El método tomado para el desarrollo de esta propuesta de investigación es la investigación-acción. Latorre (2012) la define como: "un término genérico que hace referencia a una amplia gama de estrategias utilizadas para mejorar el sistema educativo y social" (p. 23). Ampliando el concepto, la investigación-acción es comprendida como la resolución de problemas cotidianos e inmediatos (Alvarez-Gayou, 2003) para mejorar prácticas concretas. "Su propósito fundamental se centra en aportar información que guíe la toma de decisiones para programa, procesos y reformas estructurales" (Sandín, 2003,p.61). Hernández Sampieri y otros (2010) mencionan que este tipo de investigación construye el conocimiento por medio de la práctica y concuerda con Álvares-Goyou (2003) que uno de los aspectos que se destaca en este tipo de investigaciones es la perspectiva emancipadora, apropiada para esta propuesta, pues más allá de proponer mejoras pretende que los participantes generen un profundo cambio social, creando conciencia de las circunstancias sociales y la necesidad de mejorar.

Retomado por Latorre (2003), el cual destaca las características principales de la investigación-acción llevado a la educación y la pedagogía, entre las cuales se encuentran: Es participativa, pues los sujetos inmersos en ella trabajan en pro de mejorar las propias prácticas. Empieza por pequeños ciclos de planificación, acción, observación y reflexión hacia problemas de mayor envergadura.

Contexto y participantes

La propuesta fue desarrollada desde los meses de febrero a mayo del 2019 con 25 niños y niñas entre los 9 y 18 años de edad. Esta comunidad se encuentra ubicada en la localidad de Usme al

sur oriente de Bogotá en viviendas de interés prioritario, donde la gran mayoría de personas que conviven en esta propiedad horizontal han vivido en extrema pobreza, desplazados o reubicados por el conflicto armado.

El proyecto de vivienda fue entregado hace 5 años aproximadamente, y si bien para estas personas es una satisfacción contar con una vivienda propia, las condiciones son un poco precarias ya que no cuenta con la accesibilidad y garantías de derechos mínimos, pues, los núcleos familiares son bastantes amplios y tiene un espacio habitacional totalmente reducido. Al estar ubicados en una de las localidades con mayor índices de violencia, incidencias de actores armados y problemáticas de expendido y consumo de sustancias psicoactivas los niños, niñas y jóvenes de la comunidad están más expuestos a las diferentes problemáticas del entorno, es por ello que buscan la escuela de fútbol y los demás escenarios para poder compartir y tener un espacio de construcción colectiva en sus tiempos libres.

Instrumentos de recolección de información.

Para el desarrollo de esta propuesta se utilizaron en primera instancia, el diario de campo como recopilador de la información desarrollada en cada jornada y, en segunda instancia, se generaron algunas entrevistas semiestructuradas a los niños y jóvenes con su debido consentimiento informado por parte de algunos padres de familia en donde se trató de recopilar algunos aspectos de su percepción frente al desarrollo de las actividades, lo que permitió posteriormente, la codificación y categorización, que, según lo propuesto por Strauss y Corbin (1998) se plantea como una posibilidad de "Identificar, desarrollar y relacionar los conceptos, elementos constitutivos básicos de la teoría." (p.23). En este proceso, las entrevistas arrojaron una categorías que dieron la posibilidad de generar unos análisis de carácter cualitativo.

Finalmente, se realizó la discusión y el análisis, y este fue un lugar que abrió la oportunidad de ver la emergencia de nuevas categorías, situadas e impulsadas en las voces cotidianas de los sujetos inmersos en la investigación.

Resultados y discusión

Si bien esta investigación sigue en curso, el trabajo que se ha venido abordando empieza a generar una serie de resultados como es la posibilidad de visibilizar por medio de las entrevistas semiestructuradas las voces de los niños, niñas y jóvenes que hacen parte del proceso y cómo se va dando la aproximación a esas familias las cargas semánticas de expresiones como: conflicto armado, paz, cuerpo y deporte. A partir de estas empiezan a dar cuenta de unas categorías emergentes que dejan ver el discurso de cada uno de los participantes. A su vez, las acciones que han generado las prácticas deportivas como la construcción de la cancha de fútbol el cual fue un proceso mediado por la comunidad, da una comprensión de cómo el deporte, en su práctica, ha ayudado a generar rupturas con los imaginarios violentos que permeaban en la comunidad, fomentado la inclusión y diversidad, porque si bien en el proceso hacen parte niños, niñas y jóvenes que han estado en situaciones de alto riesgo, víctimas del conflicto armado, también ha dado la posibilidad de incluir a los niños migrantes que han llegado al territorio.

Del mismo modo, la cancha de fútbol, los talleres, la huerta comunitaria y los otros escenarios deportivos y culturales han permitido trascender las formas cómo se ve al otro. El respeto ha sido el valor que se ha promovido por los compañeros, esa construcción colectiva que permite no solo transformar los imaginarios violentos que transitan en la comunidad, generar espacios de equidad donde el deporte, la cultura, entre otros, son los escenarios que permiten que ellos vean en este una posibilidad del cambio. Para dar continuidad a la discusión se plantean en el siguiente documento una breve contextualización de las categorías de análisis que emergieron y a partir de este se irán evidenciando fragmentos de las entrevistas de la cual participaron los niños, niñas y jóvenes de la comunidad.

Conflicto armado

Hablar del conflicto armado en Colombia es situarse a mediados de los años 30 en el que este tuvo sus primeros auges por las diferentes problemáticas coyunturales de la época como lo era la violencia bipartidista y la apropiación de la tierra. Años más tarde se trasladaría e intensificaría con uno de los hitos históricos que ha marcado al país: el Bogotazo, el cual dio cavidad al surgimiento de uno de los grupos armados más antiguos del país, las Farc. Entiéndase según lo dispuesto por los DIH "Conflictos armados no internacionales, entre fuerzas gubernamentales y grupos armados no gubernamentales, o entre esos grupos únicamente." (Comité Internacional de la Cruz Roja, 2008) es decir, en el conflicto armado interno involucra dos actores; uno las fuerzas Estatales o gubernamentales y, en segundo lugar, grupos armados no gubernamentales. Los colombianos, especialmente de los sectores más vulnerables, y del campo han tenido que convivir con este conflicto y en gran parte de los casos se han visto en la obligación de migrar a otras ciudades. La comunidad del Rincón de Bolonia situada al sur de Bogotá en la localidad quinta de Usme ha estado marcada por el desplazamiento, la violencia y muchas otras problemáticas que ha traído consigo el conflicto armado en Colombia.

Relato 1

También una experiencia muy fea que mi mamá me ha contado, cuando yo estaba recién pequeño y era nacido, ellos cuando dormían a veces no podían dormir tranquilamente ya que escuchaban a los... del ejército y la guerrilla peleándose y dando bala y también a veces pasando aviones y los helicópteros a puro plomo ellos no podían dormir tranquilamente.

Esa tranquilidad que arrebatado el conflicto armado a las diferentes comunidades generando el desplazamiento a las grandes ciudades donde han tenido que enfrentar otra serie de problemáticas, en medio de esto nace un proceso en la comunidad del Rincon de Bolonia liderado por los jóvenes que le apuestan al cambio de sus realidades y de su territorio por medio de la cultura y el deporte social.

Deporte social transformando territorios para la paz

Es por esto que se propone el deporte social como eje transformador encaminado a la construcción de territorios de paz, allí, los habitantes de la comunidad del Rincon de Bolonia son los principales promotores entender que el deporte no está aislado de las diferentes problemáticas que

emergen en la historia de cada uno y que han marcado su transitar, estos jóvenes que han hecho del deporte su praxis comprendiendo como este ha permitido para algunos hacer una resiliencia de acciones violentas que han marcado su vida.

(...) deporte social comunitario se debe articular con un proyecto desde la educación popular, este entendiéndose como la formación de un pensamiento crítico de sus entornos y realidades, permitiendo construir colectivamente conocimiento, tener capacidad de resolución de problemas, tener una visión del futuro compartido y la valoración y respeto por la diferencia y la construcción de valores (Gambo y Gallego, 2019, p.13)

Relato 2

Hola mi nombre es eee, soy proveniente de la ciudad de valledupar llegue aquí a bogotá en 1996. ¡ Soy victima del conflicto armado por los paramilitares!

Eee.. estamos ubicados en estos momentos aquí en la localidad de usme en los conjuntos residenciales el Rincon de Bolonia, de interes social.

Eee. La idea que surgio aquí hace tiempo por la escuela de fútbol fue que vimos que los niños y los jóvenes no tenían un espacio donde recrearse ni donde practicar deportes y como .. yyy como utilizar sus horas libres, entonces nacio esta idea junto con mi madre para que los jóvenes tuvieran un espacio donde departir.

Aquí en estos momentos tengo más de 60 niños, niñas y jovenes haciendo deporte como es el fútbol, como es el volleybol y el boxeo, tambien estamos haciendo eee... agricultura urbana en la parte que colita con el cerro del parque entre nubes.

Esos escenarios han permitido la emergencia de nuevas prácticas en el territorio como lo son las diferentes ecuelas de deporte, pero a su vez el proceso de la huerta comunitaria donde los jóvenes han entretajido esos conocimientos y los han replicado. A partir de ello se empieza comprender el cuerpo de diferentes formas pero sobre todo entenderlo como aquel que siente, vive y transmite infinidad de sensaciones no solo percibirlo como un instrumento sobre todo un instrumento que ha sido sometido en el conflicto armado de diferentes dinamicas. "Para el caso del conflicto armado, considerar el cuerpo como el primer espacio que habitamos y somos es importante porque las transgresiones a los derechos humanos empiezan con la palabra y luego se enfocan en el cuerpo" (Centro de Memoria Histórica, 2015, p, 20)

Relato 3

Cuerpo.. lo que entiendo por cuerpo es que podemos controlarlo a traves de nuestro sistema podemos hacer muchas cosas con el. Abrir esas posibilidades por medio del deporte para crear resiliencia, resignificar y transformar esos conceptos de un cuerpo vulnerado y aprender por medio de eso espacios a respetar pero sobre todo a comprender las diferentes formas en las que los cuerpos se pueden expresar.

Decir que somos seres corporales es atender que el cuerpo no es solamente materialidad, sino que es todo lo corporal que puede adquirir significado anímico con sentimientos y motivaciones, con ello se hace alusión a que desde lo corporal no sólo puedo ver la naturaleza del hombre como organismo, sino y a la vez, como cuerpo sensitivo y animado. (Cadavid, 2009, p.49)

Ese cuerpo sensitivo y animado que cuando esta en la cancha de juego, en la huerta, se interesa por percibir cómo esta el otro, cómo se siente, cómo lo puede ayudar; porque es ese trabajo colectivo, la amistad y los valores que se van forjando, trasmitiendo y enseñando en la escuela de fútbol y cómo a partir de ello empiezan a generar esa apropiación de su territorio gestando la construcción de esos espacios, porque la construcción de la cancha es una idea que nace de los jóvenes, niños y niñas para poder tener un espacio de esparcimiento y recreación.

Conclusiones

El proponer el deporte social como escenario para la construcción de cultura de paz ha permitido que los niños, niñas y jóvenes de la comunidad del Rincon de Bolonia gestarán nuevos espacios donde se replican estas prácticas como lo son: la huerta comunitaria, los grupos de baile entre otros escenarios donde se fomenta los valores como el respeto, compañerismo y se crean esos lazos de amistad que han llevado a generar cambios no solo en el territorio sino en cada uno de los chicos, cambiando los espacios de violencia, consumo de drogas por espacios donde ellos realizan ahora sus practicas deportivas culturales y formativas. Esto emerge a partir de que la comunidad viendo la necesidad de promover y propiciar prácticas en las que se vincularan los jóvenes de la comunidad para hacer aprovechamiento de su tiempo libre en dinámicas que promuevan la cultura de paz.

Visibilizar el deporte como herramienta que constituye en la construcción colectiva de las comunidades fomentando procesos de sana convivencia en los que se busca promover la cultura de paz, trasformando esos imaginarios y actos violentos que han trascendido y permeado la sociedad colombiana por más de medio siglo por el conflicto armado, la escuela de fútbol del Rincón de Bolonia le ha apostado a estos procesos en los que con los niños, niñas y jóvenes le han apostado a otros escenarios de convergencia donde el deporte y la paz han sido los actores principales, fomentado el cuidado con el cuerpo y el territorio.

El deporte ha sido fundamental en la comunidad ya que promueve espacios en los que los jóvenes, niños y niñas pueden participar de espacios sanos, en donde se fomentan los valores el respeto por el compañero ya que cada vez que se asume desde el rol deportivo, su práctica, ellos también asumen unas reglas de respeto y cuidado con los demás y consigo mismos, entendiendo a su vez que gran parte de las personas que integran el proceso han sido víctimas del conflicto armado y se han tenido que desplazar de diferentes zonas de país. Además, han encontrado en estos espacios tranquilidad, como se evidenció en las entrevistas, ya que estos escenarios ha generado que ellos mismos, en sus tiempos libres, se dediquen a vincularse a procesos como las escuelas deportivas o el trabajo en la huerta comunitaria.

A partir de los talleres, entrenamientos y diferentes actividades que se han venido realizando con la comunidad se ha permitido comprender cómo el deporte social ha sido un actor importante

en las transformaciones que se han visto en la comunidad. Esto se logró evidenciar desde el diario de campo que fue el instrumento principal en la recolección de información, pero a partir de ello sale el video documental de la escuela, que permitió llegar a otras entidades privadas, las cuales han apoyado el proceso con implementos deportivos, indumentaria para los niños, niñas y jóvenes como también el acercamiento a entidades públicas que los han formado y capacitado en prácticas cómo lo es la siembra y cuidado de la huerta.

Referencias bibliográficas

Arenal, C. D. (1987). Paz y Derechos Humanos . Revista del Instituto Interamericano de los Derechos Humanos, N° 5, 118.

Cadavid, L. H. (2009). Los discursos en la educación Física contemporánea. Armenia : Kinesis .

Esteban, M. P. (2003). Investigación cualitativa en educación: fundamentos y tradiciones. McGraw-Hill.

Gallego, S. A. (2019). el deporte social comunitario un enraizamiento territorial. XIII Jornadas de sociología.

Histórica, C. d. (2015). Un viaje por la memoria histórica: aprender la paz y desaprender la guerra - Caja de herramientas. Bogotá: Centro Nacional de Memoria Histórica.

Histórica, C. N. (2013). ¡Basta Ya! Colombia memorias de guerra y dignidad. Resumen . Bogotá: Imprenta Nacional de Colombia .

Juan Luis Alvarez-Gayou Jurgenson, J. L. (2003). Cómo Hacer Investigación Cualita-

tiva: Fundamentos y Metodología. Paidós Ibérica Ediciones S A.

Latorre, A. (2003). La investigación - acción conocer y cambiar la practica educativa . Barcelona : Graó.

Latorre, A. (2005). La investigación - acción conocer y cambiar la práctica educativa 3.' edición. Barcelona, España: Graó, de IRIF, S.L.

Roja, C. I. (09 de 04 de 2008). CICR. Recuperado el 26 de 06 de 2021, de <https://www.icrc.org/es/doc/resources/documents/article/other/armed-conflict-article-170308.htm>

Sampieri, R. H. (2014). Metodología de la Investigación . Mexico D.F: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.

Yaffe, L. (2011). Conflicto armado en Colombia: análisis de las causas económicas, sociales e institucionales de la oposición violenta. Revista CS, 187-208. Recuperado el 22 de 05 de 2021, de <https://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=476348371006>

JUEGO, APRENDIZAJE Y DIVERSIÓN PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN UN CONTEXTO HOSPITALARIO

Dary Lizeth Gutiérrez Páez¹

Yuli Katherine Hormaza Toncón²

¹ Docente en formación Licenciatura en Educación Infantil Corporación Universitaria Minuto de Dios., dary.gutierrez@uniminuto.edu.co, Bogotá, Colombia

² Docente en formación Licenciatura en Educación Infantil Corporación Universitaria Minuto de Dios. yuli.hormaza@uniminuto.edu.co, Bogotá, Colombia

Resumen

El presente proyecto tiene como finalidad proponer contenido educativo que facilite el desarrollo del pensamiento lógico matemático para niños en condición de enfermedad el cual se llevará a cabo en un contexto hospitalario, utilizando recursos tecnológicos como las TIC que permite la creación de una página web con el fin de que los niños que se encuentren en hospitalizados o asistiendo a un aula hospitalaria, tengan acceso a ella desde cualquier dispositivo electrónico donde van a encontrar una serie de actividades, videojuegos, contenido práctico de enseñanza, que les permitirá obtener un aprendizaje significativo, por otro lado al utilizar este recurso digital no se verá expuesto su condición de salud.

Siguiendo la misma línea, el proyecto de investigación tiene un enfoque cualitativo que se desarrolla por medio de instrumentos que permiten la recolección de información, con un método de investigación acción donde se plantean las etapas de planificación, observación y reflexión. El proyecto no fue posible llevarlo a cabo como se planteó, debido a la emergencia sanitaria que actualmente está atravesando a causa del (Covid-19), por lo cual se propuso una página web con el fin de brindar enseñanza-aprendizaje a los niños para que puedan acceder a ella desde un contexto hospitalario.

Palabras clave: Actividades, Aulas, Investigación, Matemáticas, Pedagogo.

Abstract

The aim of this current project is to propose an educational content that facilitates the development of the mathematical logical thinking for children in disease condition that will be carried out in a hospital context by using technological resources such as ITC that allows the creation of a web page, so that children who are in a hospital or attending a hospital classroom, have access to it from any electronic device where they will find a series of activities, video games, practical teaching content which will allow them and their parents to obtain significant learning; on the other hand, the use of this digital resource will not affect their health condition.

Following the same line, the research project has a qualitative approach that is developed thorough instruments that allow the collection of information with an action research method where are set out the stages of planning, observation and reflection. The project was not possible to carry out as it was proposed due to the health emergency that is currently going through (Covid-19), that is why a web page was proposed in order to provide teaching - learning to children in order they can have access from a hospital context.

Keywords: Activities, Classrooms, Investigation, Mathematics, Pedagogue.

Introducción

El presente proyecto de investigación tiene como finalidad fortalecer el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños en condición de enfermedad en contextos hospitalarios, ya que a través de una revisión documental se logra evidenciar que procesos escolares como es el desarrollo del pensamiento lógico matemático son afectados por la condición de enfermedad que atraviesa esta población, ya que se ven obligados a dejar su ciclo escolar por el tiempo que requiera su recuperación. De acuerdo con lo anterior, surge la necesidad de implementar estrategias que le permitan al niño continuar adquiriendo conocimientos sin dejar de lado el cuidado de su salud.

Como consecuencia de lo anterior, se diseñó un recurso digital “página web educativa” la cual desarrolla el pensamiento lógico matemático en los niños a través de juegos en línea con una intencionalidad establecida que le permite al niño avanzar en los procesos lógico-matemáticos de forma lúdica. La metodología que se implementó fue a través del diseño de tres fases: En primer lugar, se planifica y diseña una herramienta pedagógica basada en las TIC, la cual consiste en una página web con material educativo. En segundo lugar, se realiza una parametrización de contenidos y juegos interactivos que permiten llevar a cabo una enseñanza - aprendizaje de manera significativa donde encontrarán el material suficiente para lograr desarrollar el pensamiento lógico-matemático y, por último, la reflexión que permite obtener los resultados que están dirigidos al comportamiento y el análisis del proceso de los estudiantes al utilizar dicha herramienta digital.

Para responder a esta problemática, el presente proyecto estaba pensado para ser implementado de manera presencial con el propósito de observar la interacción que el niño pueda tener con la página web dentro del aula hospitalaria y con los demás niños que se encuentren dentro de la misma. Lo anteriormente descrito no se logra llevar a cabo ya que en marzo del año 2020 llega a Colombia el virus COVID - 19, obligando a un confinamiento total por seguridad de la ciudadanía. Esto impide que las investigadoras puedan tener un acercamiento con los niños en condición de enfermedad, por lo cual la implementación del proyecto no se logra llevar a cabo.

La presente investigación nace del interés por conocer el proceso educativo, en particular el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños que se encuentran en condición de enfermedad en un contexto hospitalario, ya que por circunstancias de salud no pueden asistir a un aula regular. Ahora bien, si se contextualiza en un aula hospitalaria es importante destacar que el niño se ve envuelto en un conflicto, no sólo por su condición de salud y lo que conlleva sus enfermedades sino también el de sobrellevar sus estados de ánimo o, en dado caso, su situación escolar.

En este sentido, es importante resaltar el propósito de la pedagogía hospitalaria en los procesos escolares de los niños en condición de enfermedad y la importancia del desarrollo del pensamiento lógico-matemático para esta población. En la pedagogía hospitalaria y las formas de intervención que implementa esta rama, como es el comprender y sensibilizar la profesión del docente para dar respuesta a las necesidades de los niños en condición de enfermedad a través de los intereses y motivaciones del paciente, ya que comúnmente el pedagogo hospitalario tiene el gran reto no solo de enseñarle al niño que se encuentra hospitalizado, sino que también el ser su aliado para saber sobrellevar las condiciones que presenta. Esto genera un espacio de confianza y alegría para el niño que espera con ansias salir de la monotonía, puesto que adquiere conocimientos nuevos y aprende de manera diferente, teniendo presente la importancia de implementar estrategias de

aprendizaje lúdico – pedagógicas en las que el niño se pueda desenvolver fácilmente activando sus sentidos y trabajando en conjunto con su parte cognitiva.

Al respecto, se ha realizado una búsqueda exhaustiva sobre la literatura que se ha producido en los últimos años acerca del desarrollo del pensamiento lógico-matemático implementado en el aula hospitalaria, nos enfocamos en investigar aquellas bases que se especializan en publicar y hablar sobre textos orientados a la pedagogía, la didáctica, desarrollo del pensamiento cognitivo en las infancias, etc. Por ejemplo: Dialnet, Google Académico, Redalyc, SciELO, repositorio de Corporación Universitaria Minuto de Dios entre otras, lo que llevó a la siguiente pregunta de investigación ¿Cómo desarrollar el pensamiento lógico-matemático con niños en condición de enfermedad en un contexto hospitalario? Lo anterior, llevó a orientar el siguiente objetivo de investigación: Desarrollar el pensamiento lógico-matemático en niños en condición de enfermedad en un contexto hospitalario a través de la mediación tecnológica a través de la revisión documental frente a las estrategias pedagógicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños en condición de enfermedad.

La figura del pedagogo hospitalario, tiene como función enseñar y orientar al niño, a mantener su proceso educativo permitiéndole desarrollar autonomía, fomentando el interés y la curiosidad por adquirir conocimientos nuevos, donde es notoria la necesidad que surge de atender al niño desde un punto de vista diferente al contexto hospitalario, es decir, brindarle una atención educativa que contribuya al descubrimiento de sus habilidades y capacidades por medio de la enseñanza – aprendizaje relacionado con el desarrollo del pensamiento lógico-matemático ya que se considera que las matemáticas en general son fundamentales para el desarrollo intelectual de cada niño.

El desarrollo de esta habilidad contribuye al sentido de pertenencia que representa cada uno, ayuda a formarlos en principios y valores que determinan las actitudes y sus conductas, sirviendo, a su vez, como patrones para guiar el ciclo de vida. Es por esto por lo que se llevó a cabo la búsqueda sobre las diversas estrategias para trabajar en un aula hospitalaria. Para dicha implementación se tiene en cuenta la dimensión socio afectiva, la cual trabaja en conjunto con el desarrollo del pensamiento lógico-matemático. Esta tiene como base el diseño y construcción de una serie de actividades y herramientas didácticas pensadas para desarrollar con el niño que se encuentra hospitalizado.

Dando continuación a lo mencionado anteriormente, como resultado de la conjugación de estos dos aspectos la dimensión socio afectiva y el pensamiento lógico matemático, nos permite visualizar; que se promueven habilidades en el niño, por ejemplo: la autonomía, la integración, la socialización y los aprendizajes, no solo con el pedagogo hospitalario, sino también con las personas que lo rodean, además se encuentra en constante adquisición de conocimientos sin dejar atrás su diario vivir, así mismo, resaltar la importancia de:

Comprender y analizar cómo los estudiantes, al aprender matemáticas e interactuar en su entorno, adquieren creencias y valoraciones positivas o negativas pues teniendo en cuenta sus experiencias pueden llevar al niño a generar cuestionamientos con el mismo llevándolo al fracaso en la materia (Gil, Guerrero y Blanco, 2006)

Por otro lado, cabe resaltar que en la pedagogía hospitalaria aún no existe un modelo pedagógico que trabaje en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático, puesto que la conjugación de la

dimensión socio afectiva con el pensamiento lógico matemático se ha implementado solamente en un aula regular, es por ello que se enfatiza en la importancia de ser considerada, ajustada y aplicada en este contexto educativo hospitalario, implementando metodologías y herramientas didácticas que estén al alcance de todos permitiéndoles potencializar su desarrollo cognitivo.

En términos generales, se recalca la importancia de desarrollar el pensamiento lógico-matemático estimulándose en los niños desde su inicio de vida y escolaridad, es decir, teniendo en cuenta las edades y los ritmos de aprendizaje. Este proceso de desarrollo le permite a parte de relacionar la numeración, seriación, manejo de conceptos entre otros; también fomenta la capacidad de razonamiento proporcionando orden y sentido a las acciones y/o decisiones que puedan tomar a lo largo de su vida. De ser así, el niño no se verá envuelto en algún tipo de conflicto ya que la solución de problemas matemáticos lo relaciona con su diario vivir, además de ello, le permitirá ser un niño autónomo y competente ante la sociedad.

Metodología

La presente investigación se inscribe en el enfoque cualitativo, teniendo en cuenta que este permite analizar al objeto de estudio en su propio contexto. Los autores Blasco y Pérez (2007:25), señalan que la investigación cualitativa estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas. Utiliza variedad de instrumentos para recoger información como las entrevistas, imágenes, observaciones, historias de vida, en los que se describen las rutinas y las situaciones problemáticas, así como los significados en la vida de los participantes.

Esta investigación se desarrolló a través del método de revisión documental que procura obtener, seleccionar, organizar, interpretar y analizar información sobre un objeto de estudio a partir de fuentes documentales al respecto, como menciona Páramo (2011):

Trae a colación a Hoyos que señala que una actividad científica como tal obedece a procesos de recolección y sistematización de los datos y a procesos de interpretación y nueva construcción teórica enmarcada bajo principios epistemológicos y metodológicos.

Para ello, la primera instancia es obtener y recolectar hallazgos o información sobre las aulas hospitalarias y cómo estas pueden apoyarse en las TIC'S, seleccionando, clasificando y organizando recursos oportunos para la investigación, teniendo en cuenta diferentes puntos de vista sobre el uso de herramientas digitales, para así mismo poder interpretar dicha información de la manera más efectiva y así aplicarla al proyecto de investigación.

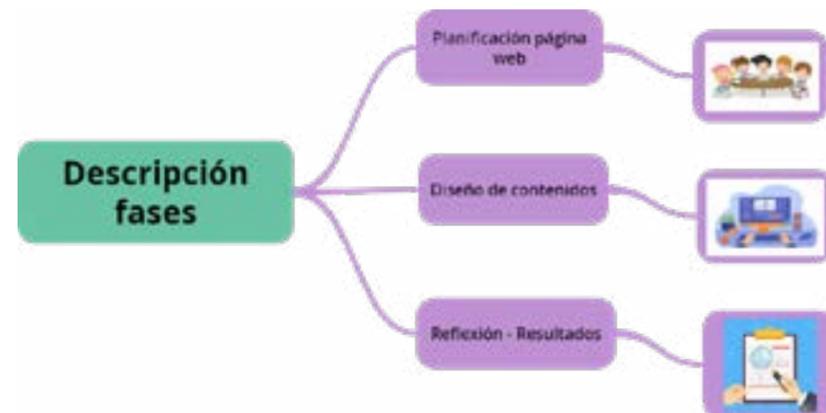
Se tiene en cuenta en primer lugar, el planificar y diseñar una herramienta pedagógica basada en las TIC la cual consiste en una página web con material educativo. En segundo lugar, se realiza una parametrización de contenidos y juegos interactivos que permiten llevar a cabo una enseñanza-aprendizaje de manera significativa donde encontrarán el material suficiente para lograr desarrollar el pensamiento-lógico matemático según el ciclo en el que se encuentren, y por último la reflexión

que está dirigida al comportamiento y el análisis del proceso de los estudiantes al utilizar dicha herramienta digital.

Algo que debe tenerse en cuenta y como fundamental es determinar a qué población está dirigida, es decir esta se llevará a cabo con aquellos niños que se encuentran en condición de enfermedad, la población que tendrá acceso a esta herramienta digital será entre las edades de 3-5 años donde inician su ciclo escolar, teniendo un acompañamiento permanente y constante de la familia.

Figura 1

Descripción de las fases de la investigación



Fuente: Elaboración propia

Resultados y discusión

Para contextualizar el tema de las aulas hospitalarias, se indagó una serie de documentos, basados en investigaciones, proyectos o tesis, los cuales nos guiarán y orientarán hacia la comprensión y entendimiento de este. A continuación, podrán ver lo que encontramos.

Antecedentes Internacionales

En primer lugar, se analiza el documento *"Sentido del trabajo en docentes de aulas hospitalarias"* (Bustos y Cornejo 2014) de Chile, el cual busca cómo responder al objetivo de lo que significa este contexto para los pedagogos hospitalarios. Los autores realizan una investigación cualitativa buscando indagar o dar sentido para así interpretar los distintos términos que construye cada persona. Desarrollada a través de métodos de comparación, en

el cual confrontan datos para así descubrir las similitudes y de esta manera identificar sus características, relaciones y diferencias, de cómo:

Las aulas hospitalarias pretenden evitar un retraso escolar, garantizando la continuidad de estudios y de ser posible una reincorporación a la escuela, buscando que estas aulas sean tanto un espacio de aprendizaje, como un espacio de ayuda para sobrellevar de la mejor manera la enfermedad (Ministerio de Educación, 2003)

En este mismo sentido se encontró otra investigación chilena titulada *"Los docentes hospitalarios: Características personales al servicio de la pedagogía"* donde se encuentran posturas tales como Lizasoain y Polaino (1996) quienes mencionan que:

La Pedagogía Hospitalaria se refiere a la implementación y desarrollo de un sistema educativo que cubra las necesidades de los niños en edad escolar que por razones de enfermedad se encuentren largos periodos hospitalizados y no puedan asistir al sistema formal de educación (p.22)

Antecedentes Nacionales

Se analiza el documento *"Diseño e Implementación de una Estrategia Didáctica que Oriente la Práctica en contextos de salud y hospitalarios para las Estudiantes de IX Semestre de Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Fundación Universitaria los Libertadores"*, en el cual

Se menciona cómo al enfrentarse al campo de acción hay cierto desconocimiento conceptual, inseguridad en su quehacer pedagógico. También miedo o angustia al enfrentarse a su rol como maestros hospitalarios, su relación con las familias y personal sanitario del hospital, el trabajo interdisciplinar y el manejo de cuidados de bioseguridad que se debe tener. Los autores construyen una estrategia didáctica a partir de los intereses de los estudiantes utilizando talleres teórico - prácticos para generar las habilidades necesarias que debe tener el pedagogo hospitalario, con un enfoque cualitativo. Este tipo de diseño identifica las características necesarias que los estudiantes necesitan para desenvolverse en el ámbito hospitalario y así poder interactuar con el niño que se encuentra como paciente.

Siguiendo la misma línea, se encontró otra investigación con relación al tema que se aborda, *"Aproximación a la pedagogía hospitalaria"* en Colombia que se lleva a cabo en la ciudad de Bogotá. Dos estudiantes, Bustamante y Salazar (2018) de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, proponen un recorrido histórico - político-social.

El cual utilizan como estrategia la recolección de documentos donde los clasifican según ejes y categorías, dando paso a la creación de un RAE para conocer el trabajo realizado frente a la Pedagogía Hospitalaria y Aulas Hospitalarias desde su creación, situación actual y legislación a partir de diferentes decretos, normatividad, derechos y acuerdos nacionales e internacionales que resguardan esta práctica para garantizar educación y calidad de vida a niños en condición de enfermedad o discapacidad. Por lo tanto, los resultados obtenidos no son favorables puesto

que la educación hospitalaria hasta hace unos 5 u 8 años se está implementado, pero no se le da la importancia o atención para que esta evolucione y sea garantizada para los niños en condición de enfermedad.

Antecedentes Locales

Se analiza el documento *"Pedagogía Hospitalaria Educación Matemática, Intervenciones Pedagógicas, Educando Hospitalario, Situación de enfermedad, Afectó - Matemático"* (Martínez y Rodríguez, 2019) de Bogotá. Este es un programa de pedagogía Hospitalaria que se lleva a cabo en un hospital de IV nivel, que muestra el papel de las matemáticas dentro de la Pedagogía Hospitalaria y las relaciones que existen entre los aspectos: pensamiento matemático, procesos afecto-matemáticos y la enfermedad.

Los autores realizan un trabajo de campo por medio del voluntariado donde planean y ejecutan intervenciones pedagógicas y todo debe quedar registrado en herramientas útiles como lo es el diario de campo, fotos, grabaciones, actas entre otras; esto con el fin de llevar una estadística sobre la evolución de la implementación en el contexto hospitalario. Una vez que realizan la investigación resaltaron el hecho de que la enfermedad persistía en la trayectoria de ejecución del proceso educativo, ante lo cual deducen que en la mayoría de los casos la enfermedad genera dificultad en el educando, ya que atrae un conjunto de emociones negativas o positivas, aunque los niños estuvieran en total acuerdo de ser intervenidos por un pedagogo, la condición física se los impedía.

Continuando con las investigaciones se encontró *"Aulas hospitalarias, una mirada hacia el fortalecimiento del desarrollo humano en niños, niñas y jóvenes hospitalizados"*, en el cual se dan a conocer cómo llevan a cabo las intervenciones educativas por docentes de cinco aulas hospitalarias de la ciudad de Bogotá (Hospital de Kennedy, Hospital de Suba, Hospital de la Misericordia, Hospital Santa Clara y Clínica Juan N. Corpas). Los autores utilizan una metodología descriptiva, empleando técnicas de entrevistas semi-estructuradas y revisión documental, para así identificar las intervenciones educativas que se llevan a cabo dentro de este escenario, concluyendo cómo dentro de sus procesos se fortalece el desarrollo humano de los niños, y jóvenes en condición de hospitalización.

Dando continuación a lo mencionado anteriormente, es claro que para el diseño de la propuesta pedagógica se tendrá en cuenta cada uno de los conceptos vistos en los antecedentes, puesto que estos brindan bases y estructuras conceptuales que han sido recolectadas a partir de las experiencias, documentos y propuestas de investigación que servirán de ayuda para la creación de la página web educativa cuyo objetivo es enseñar de manera lúdica e innovadora a los niños en condición de enfermedad. La idea principal es que todos los niños tengan acceso a este recurso ya que a través de las actividades rectoras se diseñarán una serie de propuestas y juegos interactivos por medio de las TIC, facilitando la interacción de los niños en condición de enfermedad que se les imposibilita la movilidad. Por otro lado, se implementarán las posturas teóricas de ciertos autores que están encaminadas hacia el manejo y el adecuado proceso enseñanza-aprendizaje que se trabaja en las aulas hospitalarias.

Marco teórico

El desarrollo del proyecto de investigación se basa en la conceptualización de los autores que, desde sus teorías, expresan el manejo de estrategias didácticas efectivas y así poder implementar en el desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático. Pues el indagar a fondo las diferentes teorías de aprendizaje permite al investigador adquirir conocimientos nuevos y de esta forma estimular el pensamiento crítico, lo cual, a su vez, permite diferenciar factores importantes que se reflejan a lo largo de una práctica cómo lo es el conocer las habilidades y capacidades de cada niño en condición de enfermedad y a su vez teniendo en cuenta cada uno de los ritmos aprendizajes puesto que todos lo hacen de manera diferente.

Ahora bien, retomando el concepto de las aulas hospitalarias y el trabajo que este requiere, hay que dejar claro que el único y principal objetivo que se debe trabajar en las aulas hospitalarias es el proceso de enseñanza-aprendizaje implementando herramientas lúdicas que en este caso apoyen el desarrollo del pensamiento lógico-matemático y no desempeñar un rol asistencialista.

Por otro lado, es de destacar el uso que puede dársele a las TIC en un aula hospitalaria, así como Kremser y Zens (2008), quienes analizan que el manejo de las TIC como recurso didáctico es cada vez más común en las escuelas, por lo que no es raro que el uso de estas herramientas aumente en las aulas hospitalarias, toda vez que estas, en el contexto hospitalario, evitan las barreras de acceso a la educación que la hospitalización impone al alumno.

Existe un proyecto de aula virtual, conocido como SAVEH (Servicio de Apoyo Virtual Educativo Hospitalario, (Gobierno de Canarias, 2011) basado en las TIC, con ello se pretende contribuir a mejorar la calidad de vida de los menores hospitalizados y a su vez la de sus padres, pues la idea de este proyecto es que todos tengan acceso a un aula virtual donde por medio de una plataforma como lo es elearning les permita tener su propio espacio de interacción y comunicación además de ello esta plataforma está diseñada con el fin de identificar los problemas y necesidades académicas que cada niño presenta durante el desarrollo de las actividades, juegos interactivos entre otros.

Siguiendo la misma línea, la metodología que debe emplear el pedagogo hospitalario debe ser abierta y flexible, dando espacio a cambios continuos teniendo en cuenta la situación en la que los niños se encuentran (roturas, intervención, cáncer)

Finalmente, esta investigación se basa en el diseño de estrategias educativas que favorecen la enseñanza-aprendizaje desarrollando el pensamiento lógico matemático, teniendo en cuenta cada ritmo de aprendizaje que caracteriza a cada uno de los niños y por supuesto facilitando el acceso a una educación de calidad con la ventaja que sus familias o personas cercanas al entorno que lo rodea sean partícipes de una enseñanza sana y acorde a sus edades.

Propuesta - Página Web" Juego, Aprendizaje y Diversión (J.A.D)"

La herramienta pedagógica diseñada, surge con el propósito de dar respuesta a las necesidades que los niños en condición de enfermedad atraviesan. Esta página web se caracteriza por la estructura y el manejo de contenidos que van dirigidos hacia el desarrollo del pensamiento lógico matemático, donde se desglosan una serie de actividades y videojuegos que les permitirá a los participantes, en este caso niños y niñas en compañía de sus padres de familia, a obtener un aprendizaje significativo, donde el niño será autor de su propio aprendizaje. De esta forma su ciclo escolar no quedará atrás y su condición de salud no se verá expuesta a ningún tipo de riesgo ya que desde cualquier dispositivo electrónico obtendrá el acceso a la página web, bien sea desde la comodidad de sus hogares o en el lugar hospitalario en el que se encuentre.

Dando continuación, la página web es diseñada pensando en aquella población vulnerable, es decir, niños que se encuentran hospitalizados bien sea en una entidad de salud o en el mayor de los casos hospitalizados en casa. También abarca el ciclo escolar II que comprende el nivel inicial escolarizado de 3-5 años ya que es muy común encontrarnos este rango de edades. Por otro lado, no se descarta la posibilidad que la página web sea trabajada por niños con un rango de edad más alto, pues esta puede contribuir a un refuerzo escolar que estén requiriendo en su momento.

Resultados y discusión

Una vez finalizado el proyecto de investigación se determina que la implementación de la página web no fue posible aplicarla en un aula hospitalaria de manera presencial por como inicialmente se había planteado. Por otro lado, la revisión documental que se encontró permite establecer información clara y concisa sobre las aulas hospitalarias y la relación que puede tener estas con las TIC siendo de gran relevancia para la aplicación en el proyecto de investigación.

Siguiendo la misma línea, se considera que la página web está lista para ser implementada desde diferentes canales digitales ya que todo el material que contiene allí permite desarrollar el pensamiento lógico matemático de manera lúdica y divertida donde actividades y juegos en línea van de la mano para llevar a cabo un proceso escolar. Finalmente, esta brinda un beneficio: facilita el aprendizaje a niños que se encuentran hospitalizados desde casa o en el mayor de los casos en instituciones de salud.

Conclusiones

La indagación que se llevó a cabo a lo largo del proyecto de investigación permitió conocer un contexto escolar diferente el cual es poco nombrado pero muy importante, puesto que allí se refleja una necesidad con aquellos niños que padecen enfermedades crónicas o sufren cualquier tipo de accidente. Según la literatura encontrada acerca del tema, se logra resaltar la importancia del trabajo emocional del niño en condición de enfermedad y su parte cognitiva el cual es fundamental desarrollar día tras día, ya que su proceso de enseñanza-aprendizaje será constante durante su convalecencia, utilizando ciertas actividades o juegos como método de distracción a su condición de enfermedad.

Los resultados que se hallaron en la revisión documental permiten desglosar de manera efectiva contenidos y posturas de diferentes autores en los que aportan a la pedagogía hospitalaria, de esta forma abre campo hacia el direccionamiento de nuevas ideas para implementar en el proyecto de investigación con el fin de aportar a la educación de niños en condición de enfermedad.

El propósito de implementar contenido educativo con relación al desarrollo del pensamiento lógico-matemático dentro de la página web, es para que los niños en condición de enfermedad adquieran conocimientos nuevos fortaleciendo los aprendizajes previos. Así mismo, las actividades y juegos interactivos permiten al niño obtener un aprendizaje significativo y no requiere de esfuerzos físicos que pongan en riesgo la salud.

Recomendaciones

- » Una vez concluido el proyecto de investigación, se considera investigar sobre otros aspectos relacionados con el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en un contexto hospitalario y se propone:
- » Trabajar en el diseño de la página web, con el propósito de que la estructura sea apta para desarrollar con la primera infancia.
- » Extender los estudios sobre autores que contribuyan a la pedagogía hospitalaria de esta forma permitirá adquirir conocimientos desde diferentes perspectivas.
- » Analizar con mayor detenimiento para buscar la razón del porque se busca implementar estrategias virtuales de enseñanza para niños en condición de enfermedad.
- » Buscar la importancia de implementar una educación tecnológica en el contexto natural de los niños.

Referencias bibliográficas

Amado, M y Salazar, D. (2018). "Aproximación a la pedagogía hospitalaria en Colombia - Bogotá D.C." [Proyecto curricular de licenciatura en física, Universidad Distrital Francisco José de Caldas]. Repositorio UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS. <https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/15286/AmadoBustamanteMar%20c3%adaCamila%3bSalazarPe%20c3%b1aDeisyYulie2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Blasco, E. y Pérez, J. (2007). Metodologías de investigación en las ciencias de la actividad física y el deporte: ampliando horizontes. España. Editorial Club Universitario.

Bustamante, M. y Salazar, D. (2018). Aproximación a la pedagogía hospitalaria en Colombia-Bogotá D.C. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Facultad de Ciencias de la Educación. <https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/15286/AmadoBustamanteMar%20c3%ADaCamila%3BSalazarPe%20c3%B1aDeisyYulie2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Bustos, C. y Cornejo, R. (2014). "Sentido del trabajo en docentes de aulas hospitalarias: las emociones y el presente como pilares del proceso del trabajo - Fundación Educacional Chile." Scielo. https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S071869242014000200018&script=sci_arttext&lng=e

Gil, N. Guerrero, E. y Blanco L. (2006). El dominio afectivo en el aprendizaje de las Matemáticas.. Electronic Journal of Research in Educational Psychology, 4(1),47-

72. [fecha de Consulta 19 de diciembre de 2021]. ISSN:. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=293123488003>

Gobierno de Canarias. (2011). Comunicación. EL HUC, centro piloto de un proyecto de innovación tecnológica de la ULL para mejorar la calidad de vida de los menores hospitalizados. https://www3.gobiernodecanarias.org/sanidad/scs/content/0334f227-4e4b-11e0-b039-094783273ad8/2011_03_04_01.pdf

Kremser, S. y Zens, B. (2008). Ejemplos de e-learning en hospitales europeos. En H. Bienzle (Ed.), eHospital: e-learning para pacientes hospitalizados (pp. 15-24). Die Berater: Wien.

Lizasoain, O. y Polaino, A. (1996). La Pedagogía Hospitalaria como un concepto único e innovador. Revista Comunidad Educativa. Madrid, 231 (3), 14-16.

Martínez, K. y Rodríguez, D. (2019). "Una visión matemática en la pedagogía hospitalaria, oportunidad para aprender, amar, soñar y creer" [Trabajo de grado, Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio Universidad Pedagógica Nacional. <http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/11764/TE-23973.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ministerio de Educación. (2003). Escuelas y aulas hospitalarias: Programa de educación especial. Santiago: Gobierno de Chile, Ministerio de Educación.

Páramo, P. (2011). La investigación en ciencias sociales: estrategias de investigación. Universidad Piloto de Colom

LA CREATIVIDAD EN LOS AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE COMO BASE EN EL PROCESO DE LECTURA Y ESCRITURA EN ESTUDIANTES DE QUINTO DE PRIMARIA, EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INEM CUSTODIO GARCÍA ROVIRA SEDE F TOLEDO PLATA, BUCARAMANGA 2021

Diana Marcela Leal Camacho¹

Patricia Gutiérrez Ojeda²

Diego Fernando Silva Prada³

Eduard Anderson Rincón Jaimes⁴

¹ Lic. en Pedagogía Infantil UNIMINUTO, dlealcamach@uniminuto.edu.co Bucaramanga, Colombia.

² Lic. en Educación Preescolar, UNAB. Trabajadora Social, UIS. Especialista en Nuevas Tecnologías, UNAB. Especialista en Docencia Universitaria, Centro de Educación Militar. Maestra en Educación con énfasis en procesos de enseñanza y aprendizaje, TEC. Magister en Educación, UNIMINUTO. patricia.gutierrez@uniminuto.edu

³ Lic. en Filosofía y Letras, Universidad de Caldas. Mg. en Humanidades, UAM-I. Doctor en Ciencias Sociales Flacso-Argentina. dsilva@uniminuto.edu

⁴ Lic. en español y comunicación, U. Pamplona; Esp. Administración de la informática educativa, UDES; Mg. en gestión de la tecnología educativa, UDES. rinconeduard23@tecnologicadelorientedu.co

Resumen

Esta investigación plantea como objetivo general diseñar ambientes virtuales de aprendizaje creativos que faciliten los procesos de lectura y escritura en estudiantes de quinto de primaria, por lo que fue necesario desarrollar una investigación con un enfoque cualitativo, tipo acción (IA) y con una aplicación de método inductivo, fue seleccionado el grado quinto de primaria con una población de treinta y seis estudiantes, y la muestra conformada por seis niños y cuatro niñas. Se diseñaron encuestas dirigidas a los niños, docentes y padres de familia; las cuales permitieron identificar los niveles de comprensión lectora de los niños y los hábitos de lectura en el contexto familiar; suministrando datos precisos que originaron los lineamientos necesarios para el diseño de la estrategia pedagógica.

Por lo anterior, se planteó como estrategia pedagógica el club de lectura y escritura virtual "Navegando entre cuentos" desde el cual se ejecutaron diez talleres con actividades colaborativas, creativas e innovadoras, a través de diversas plataformas educativas y herramientas TIC que complementaron el desarrollo de cada actividad; con la implementación del club de lectura y escritura se logró despertar el interés, la motivación y el agrado por la lectura, contribuyendo en el fortalecimiento de los niveles de comprensión lectora.

Palabras clave: ambiente virtual de aprendizaje, club de lectura, escritura, lectura, motivación.

Abstract

The general objective of this research is to design creative virtual learning environments that facilitate the reading and writing processes in fifth grade students, so it was necessary to develop a research with a qualitative approach, action type (IA) and with an application of inductive method, the fifth grade of primary school was selected with a population of thirty-six students, and the sample consisted of six boys and four girls. Surveys were designed for children, teachers and parents, which allowed the identification of children's reading comprehension levels and reading habits in the family context, providing accurate data that originated the necessary guidelines for the design of the pedagogical strategy.

Therefore, the pedagogical strategy proposed was the virtual reading and writing club "Navegando entre cuentos" (Navigating among stories) from which ten workshops were executed with collaborative, creative and innovative activities, through various educational platforms and TIC tools that complemented the development of each activity; with the implementation of the reading and writing club it was possible to awaken the interest, motivation and pleasure for reading, contributing to the strengthening of reading comprehension levels.

Keywords: virtual learning environment, book club, writing, reading, reading motivation.

Introducción

La educación en Colombia ha estado en constante evolución, buscando mejoras en el proceso de enseñanza y aprendizaje con el objetivo de brindar una educación de calidad. Es importante mencionar que en los últimos años el país ha obtenido bajos puntajes en los niveles de lecto-escritura, por eso uno de los cambios a los que apuesta el sistema educativo colombiano es el fomento de hábitos de lectura y escritura por parte de los estudiantes desde el contexto familiar, ya que son fundamentales para el desarrollo de las competencias básicas en la formación académica.

Por ello, las instituciones educativas deben fomentar la lectura y la escritura, puesto que potencian las habilidades y destrezas lectoras, la capacidad de reflexión, el desarrollo del pensamiento divergente y crítico de los estudiantes. Al leer se adquieren conocimientos y por lo tanto, la lectura se torna en un factor fundamental que favorece el desarrollo de la capacidad comunicativa y cognitiva; donde al estudiante se le debe presentar diversos ambientes de aprendizaje que generen un interés por la escritura y la lectura.

En relación con los procesos de lectura y escritura el Ministerio de Educación Nacional (2017) plantea que toda escuela debe garantizar las condiciones adecuadas para el fomento de los hábitos lectoescritores en los estudiantes donde se desarrollen las competencias necesarias, la comprensión y la producción textual; mediante los diversos escenarios proporcionados por la institución educativa siendo relevante la vinculación del contexto familiar en dichos procesos.

Por tanto, hay que tener presente que la escuela en el transcurso de la escolaridad del estudiante debe enseñar a leer y a escribir, sin embargo, los resultados de pruebas a nivel nacional demuestran que existen falencias en la enseñanza del proceso de la lectura y la escritura, pues los docentes se centran en analizar diversos textos y no en fomentar el hábito de la lectura, la escritura, la interpretación del texto, el análisis y las conclusiones que se pueden extraer de una lectura.

Por lo anterior, la presente investigación está basada en la creatividad desde los ambientes virtuales de aprendizaje para fortalecer los procesos de lectoescritura, implementando el club lectura y escritura virtual "Navegando entre cuentos" como estrategia para fomentar los hábitos de lectura y escritura e involucrar la participación e integración de toda la comunidad educativa. Esto con el fin de lograr un aprendizaje integral, propiciando espacios de reflexión y de participación de las familias y la institución educativa; mediante los cuales se genera un aprendizaje significativo ya que los padres de familia van a estar acompañando a sus hijos en el desarrollo de los talleres propuestos.

El tema de esta investigación surge a partir de reflexiones sobre los resultados académicos de los alumnos promovidos al grado siguiente sin demostrar el dominio cognitivo de la lectura y la escritura, lo que provoca rendimiento académico bajo, deserción escolar, desescolarización y además tiene como consecuencia la dificultad del trabajo de los docentes, a quienes compete el buen desempeño de los hábitos de lectura y escritura, que son de gran importancia en la adquisición y el desarrollo de la competencia lectora en infantes.

Así mismo, se evidencia la ausencia de los padres de familia en los procesos de lectura y escritura. García y Hoyos (2018) afirman: "la participación del núcleo familiar es parte fundamental para

incentivar el desarrollo de la lectura, escritura y favorecer los procesos de aprendizaje, teniendo en cuenta que los padres son quienes ejercen una poderosa influencia en la educación de los niños" (p.26). Es por ello que, desde el club de lectura y escritura virtual "Navegando entre cuentos", se plantean actividades en familia que permitan el disfrute y fomenten el hábito de la lectura y la escritura, contribuyendo en el mejoramiento del proceso de aprendizaje de los niños.

En consecuencia, los resultados obtenidos del programa Evaluación Internacional de Estudiantes (Pisa, 2018) se evidencia que Colombia obtuvo uno de los resultados más bajos de los países que pertenecen a la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) ocupando el puesto 58 de 79 países. Así mismo; en el año 2015 Colombia obtuvo un porcentaje de 425 puntos en la prueba de lectura, al compararla con la realizada en el año 2018 se evidencia un retroceso, pues el puntaje obtenido fue de 412 mostrando una reducción de 13 puntos en las competencias de comprensión lectora.

Según las pruebas solo el 50 % de los estudiantes alcanzaron el nivel 2, siendo capaces de identificar la idea principal de un texto de extensión moderada y el 1% se ubicaron con el mejor rendimiento en lectura logrando llegar al nivel 5 y 6 en las pruebas Pisa, permitiendo comprender textos, manejo de conceptos contradictorios y estableciendo distinciones entre hechos y opiniones.

Al mismo tiempo, un estudio realizado por la UNESCO revela que en América Latina muchos niños y jóvenes escolarizados carecen de competencias básicas de comprensión lectora; algunos de ellos culminan sus estudios secundarios sin alcanzar las habilidades y competencias de lectura y escritura que se requieren. Según la directora de estadísticas de la UNESCO (Semana, 2017) afirma que los estudiantes pueden saber leer, pero al no tener habilidades lectoras, no comprenderán un texto sencillo e incluso no serán capaces de extraer información de este.

Retomando lo anterior, el nivel de lectura es muy bajo, evidencia de ello son las estadísticas entregadas por el DANE y los estudios realizados por la UNESCO, es decir, los niños en Colombia no saben leer y no hay un buen nivel de interpretación ni comprensión lectora, fundamental para el éxito escolar. Por lo tanto, se debe tener en cuenta que leer no es solamente descifrar grafemas, es tener diferentes sentidos: interpretativos, argumentativos, críticos, creativos y propositivos, que definen la forma como el estudiante asume su proceso de aprendizaje, la motivación y el interés por la lectura.

En consecuencia, se hace necesario, plantear diversos ambientes virtuales de aprendizaje basados en la creatividad se pretende fomentar la lectura y escritura en los estudiantes del grado cuarto de primaria. El club de lectura y escritura virtual "Navegando entre cuentos" integra diversas actividades pedagógicas, lúdicas e innovadoras de forma individual y grupal, maratones de lectura, concurso de deletreo, cuéntame un cuento y a través de estas actividades pedagógicas se fortalecen las relaciones personales e interpersonales y se introduce a los niños en el maravilloso mundo de la lectura desde una perspectiva divertida.

En la institución educativa INEM Custodio García Rovira sede F Toledo Plata, de la ciudad de Bucaramanga, ubicada en el barrio Toledo Plata se evidencia que los estudiantes del grado quinto presentan dificultades en relación con los procesos de lectura y escritura, entre los que resaltan falencias en la competencia comunicativa y cognitiva, necesarias para un buen rendimiento académico.

Lo anterior es notable a la hora de comprender e interpretar textos, puesto que se evidencia al momento de realizar actividades de expresión oral o escrita su léxico no es fluido y no emplean palabras adecuadas para referirse a la temática abordada. De igual forma, cuando el docente ejecuta actividades de comprensión lectora y se realizan preguntas críticas y literales es notorio que los niños responden de manera incoherente y no les gusta participar, evidenciándose apatía por la lectura lo cual disminuye la eficiencia del proceso de enseñanza aprendizaje. El planteamiento del problema genera el siguiente interrogante: ¿Cómo facilitar el proceso de lectura y escritura en estudiantes del grado quinto de la institución educativa INEM Custodio García Rovira, sede F?

Para dar respuesta a la pregunta se estableció como objetivo general, fomentar los procesos de lectura y escritura en estudiantes de quinto de primaria, en la Institución Educativa INEM Custodio García Rovira sede F Toledo Plata, Bucaramanga y como objetivos específicos: identificar los niveles de comprensión de lectura y escritura en los estudiantes del grado quinto de primaria; plantear ambientes virtuales de aprendizaje creativos dirigidos a estudiantes de quinto de primaria que fomenten la lectura y escritura; y, por último, evaluar la pertinencia de los ambientes virtuales de aprendizaje creativos como base en el proceso de lectura y escritura dirigida a los estudiantes de quinto primaria.

Referentes investigativos del estudio

Para mantener una estructura argumentativa basada en la revisión de la literatura, se estableció dentro del estado del arte, la siguiente relación y aporte a la presente investigación. En el ámbito internacional fueron reconocidas investigaciones como "La enseñanza de la lectura y su repercusión en el desarrollo del comportamiento lector", (Duarte, 2012). Esta investigación es importante para el proyecto propio por una serie de estrategias: despertar, desarrollar y sostener (DDS), que consisten en comportamientos lectores, y así los beneficios de la experiencia personal de los educandos se extiendan a lo social.

Al mismo tiempo se abordó la investigación "Factores que influyen en el hábito de lectura en estudiantes del 5.º, Grado de primaria de las instituciones educativas públicas de Punchana - 2014" (Reátegui y Vasquez, 2014). Este estudio fue de utilidad para el presente proyecto, porque analiza la integración entre la actitud del estudiante hacia la lectura, la planificación y la motivación hacia

la lectura por parte de los padres de familia, quienes tienen gran influencia en el fomento del hábito de lector y se evidenció que esta colaboración familia-escuela tiene resultados positivos mejorando los procesos de lectura y escritura y fomentando un hábito de lectura permanente.

En el contexto nacional se presentan dos estudios, el primero "Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la lecto-escritura en las niñas y niños del grado tercero de la institución educativa Carlos Holguín Mallarino, sede Niño Jesús de Atocha de la ciudad de Cali"; propuesta por (Balanta, Díaz y González, 2016), estudio realizado en Santiago de Cali, Colombia. Esta investigación se toma como referente por sus instrumentos de recolección de datos: la observación directa, talleres y encuestas, donde no solo se observan las falencias de los estudiantes, sino también qué está haciendo el docente para incentivar la lectoescritura.

Siguiendo con el contexto nacional, el segundo “La lúdica como estrategia de motivación para mejorar el proceso de lectura y escritura en los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa La Gabriela del municipio de Bello-Antioquia” de Correa y Londoño (2017). (Por lo tanto, la investigación se toma como referente por las estrategias pedagógicas planteadas desde la lectura recreativa que incentiva a los niños y niñas a leer, observar y describir, mejorando significativamente los procesos de lectura y escritura.

Para finalizar este apartado, se tuvo en cuenta como referentes regionales dos estudios, siendo el primero “Estrategias psicopedagógicas para la prevención de dificultades en lectura escritura de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa Rural Vijagual de Bucaramanga”, Cifuentes y Flórez (2016). Dicha investigación ofreció, como aporte al actual estudio, diversas estrategias psicopedagógicas que permitieron involucrar a la familia en el fomento de los hábitos de lectura y escritura.

El segundo nacional titulado “La magia de los cuentos de Pombo para facilitar los procesos de lectura y escritura en los niños del grado transición del Liceo Pedagógico La Dicha del Saber de la ciudad de Bucaramanga”, García y Hoyos (2018). La investigación anterior permite un aporte positivo en relación con los procesos de lectura y escritura ya que plantea diversas estrategias pedagógicas que contribuyen al desarrollo del lenguaje oral, escrito y corporal; las cuales son pertinentes para el fortalecimiento de los procesos de lectura y escritura. Ya que la adquisición y comprensión de estos se dan a partir de la práctica, desde diversos enfoques que pueden ser creativos, pedagógicos y lúdicos permitiendo al niño reflexionar sobre los diferentes procesos de asociación y generalización.

Marco teórico

En efecto, la presente investigación se desarrolló bajo la corriente constructivista, que explica cuál es la naturaleza del conocimiento humano, siendo el aprendizaje esencialmente activo. Por ello, cuando una persona aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas y sus propias estructuras mentales. Por tal razón, se toman como referencia teorías de grandes exponentes dentro del campo educativo. Ellos son Vygotsky (1993) con su teoría del aprendizaje social, Emilia Ferreiro (2005) su teoría psicogénesis del sistema de escritura y la teoría de la enseñanza propuesta por Shulman (1986).

Para Vygotsky (1993), “el lenguaje y el pensamiento se encuentran completamente entrelazados en la vida humana, forman, junto con la atención y la memoria lógica, un sistema de relaciones internacionales que caracterizan a la conciencia humana” (p.100). Por ello, Narvárez (2008), “refiere que para Vygotsky el contexto social influye en el aprendizaje más que las actitudes y las creencias, puesto que tiene una profunda influencia en cómo se piensa y en lo que se piensa” (p. 2). De esta manera, la teoría del aprendizaje social permite que los niños obtengan un aprendizaje significativo de todos los elementos que le rodean y favorece su aprendizaje en los procesos de lectura y escritura, mediante ambientes virtuales de aprendizaje propuestos por los docentes, puesto que fomentan la curiosidad, la creatividad, el pensamiento, la expresión oral y motivan al estudiante a aprender de manera autónoma. Así mismo, Ferreiro (citada por Borja y Úsuga, 2012) basa su teoría:

En el conductismo, el constructivismo, el enfoque sociocultural, la concepción del aprendizaje, el rol del docente, la concepción del estudiante y finaliza con el análisis de la información de las tendencias cognitivistas. La teoría del conocimiento se ocupa de la definición del saber y de los conceptos relacionados con el conocimiento, de las fuentes de los criterios, de los tipos de conocimiento y el grado con el que cada persona resulta cierta, como la relación exacta entre el que conoce y el objeto conocido (p.38-40).

De este modo, desde la teoría de Ferreiro se evidencia la teoría del conductismo cuando el docente propone un ambiente de aprendizaje (estímulo) creativo e innovador y obtiene la atención y motivación del estudiante en su proceso de aprendizaje (respuesta); así mismo, en esta teoría se evidencia que a partir del ambiente virtual de aprendizaje propuesto el estudiante hace una construcción propia de sus presaberes e interactúa con sus pares y adquiere su conocimiento de manera colectiva generando así una retroalimentación que le permite compartir conocimientos y vivencias para obtener un aprendizaje realmente significativo.

Así mismo, desde la teoría de la enseñanza de Shulman se propone el análisis del conocimiento profesional del docente, teniendo en cuenta los avances y la perspectiva teórica del pensamiento del profesor, considerando y destacando el papel central que ocupa en la enseñanza la comprensión por parte de los docentes y los alumnos de los contenidos curriculares. Por lo anterior, la planificación del docente es de vital importancia para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de manera significativa. En tanto, en la

Teoría de Shulman el proceso docente se inicia cuando el profesor empieza con una planificación reflexiva de su actividad docente, desde las finalidades educativas, la estructura conceptual, las ideas del tema que va a enseñar, hasta el contexto educativo y entonces comprende a fondo lo que debe ser aprendido por sus estudiantes. (Velandia, Morales y Duarte, 2014, p. 49).

Desde la teoría de Shulman, se da cuenta de la importancia del compromiso que debe asumir el docente en el aula de clase, en relación con el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes ya que este debe plantear actividades que generen un aprendizaje por y para la vida. Es por ello, que el rol del docente debe ser reflexivo sobre su quehacer pedagógico y realizar una indagación de los saberes previos de estudiantes que le permitan identificar las principales falencias y dificultades y, de esta manera, hacer efectiva su labor de docente, planeando actividades creativas e innovadoras que permitan generar el hábito de la lectura y la escritura siendo los estudiantes los protagonistas de su propio conocimiento.

Metodología

Esta investigación se realiza bajo el enfoque cualitativo, puesto que se centra en aspectos descriptivos, por ello, el compromiso en esta metodología es estudiar y analizar el mundo desde la perspectiva de los participantes. La investigación es de tipo acción (IA), pues permite generar nuevos conocimientos dando respuestas concretas a la problemática planteada, donde los sujetos son parte del proceso siendo coinvestigadores participando activamente en el problema a investigar.

El método de investigación es inductivo, puesto que propone una secuencia metodológica que va desde lo particular a lo general, donde en primera instancia se observa y analiza la problemática, seguido se clasifica la información para así formular las posibles soluciones. Este proyecto se desarrolló en la Institución Educativa INEM sede F Toledo Plata, institución de carácter público, durante los años 2020 y 2021. La población objeto de estudio fue enfocada en niños de género femenino y masculino del grado cuarto y quinto, de estrato 1, 2 y 3, aproximadamente de entre de 10 y 12 años, con el fin de fortalecer los procesos de lectura y escritura. La muestra estuvo conformada por 10 niños, 6 niñas y 4 niñas. Los instrumentos empleados para la recolección de datos permitieron tener un acercamiento y reconocimiento de la problemática.

En consecuencia, para dar cumplimiento al primer objetivo específico, se realizaron dos encuestas constituidas por diez preguntas cada una con preguntas abiertas y cerradas dirigidas a estudiantes y padres de familia y una entrevista semi estructurada dirigida a la docente; permitiendo identificar los niveles de comprensión de lectura en el que se encuentran los estudiantes del grado cuarto y quinto de primaria.

Para obtener información integral y de mayor eficacia se aplicaron las encuestas y entrevista semi estructurada mediante Google Forms; a cada grupo que forma parte del proceso de enseñanza aprendizaje: estudiantes, docentes y padres de familia. Con la ejecución de las encuestas se identificaron los niveles de comprensión lectora en los estudiantes del grado cuarto primaria y las principales dificultades que se presentan en el aula.

Para promover los procesos de lectura y escritura es de gran importancia la lúdica con la que se presenten las actividades y la motivación con la que se ejecuten. Es por ello, que la presente investigación fomenta los hábitos de lectura y escritura en familia. Para dar respuesta a al segundo objetivo se conforma el club de lectura y escritura virtual "Navegando entre cuentos" propiciando actividades colaborativas, creativas e innovadoras que permitan al estudiante divertirse y a la vez obtener ese aprendizaje significativo.

Estas actividades estaban orientadas a fortalecer los niveles de comprensión lectora y la lectura apoyado en la creatividad de los ambientes virtuales de aprendizaje, resaltando la autenticidad al incluir los gustos y preferencias de los niños en cuanto a los textos narrativos, por medio de actividades planteadas desde los talleres, los elementos y los diferentes personajes aventureros que se presenten; así como los diversos juegos online que se realizaron.

Cada taller planteado estuvo conformado por la siguiente estructura : inicio, que tiene como propósito conocer los saberes previos, despertar el interés y la motivación, el desarrollo en el que se concibe el procesamiento de la nueva información (textos narrativos orientados a fortalecer cada nivel de comprensión lectora, a fomentar el hábito de lectura y escritura en familia) planteando actividades prácticas e innovadoras y el cierre en donde cada estudiante retroalimenta las actividades y los aprendizajes obtenidos. Así mismo, después de culminar cada taller se dejaron actividades para reforzar el tema visto en el taller. Es importante recalcar que durante estos tres momentos se realizaron evaluaciones formativas que permitieron evidenciar los avances, dificultades y retos presentados por los estudiantes.

En consecuencia, desde el club de lectura se plantearon talleres basados en el género lírico, el género narrativo, el género dramático y los textos no literarios; esto con el fin de fortalecer los niveles de comprensión lectora en los estudiantes del grado quinto de primaria. Así mismo, se tuvieron en cuenta los siguientes contenidos conceptuales: niveles de comprensión lectora: literal, inferencial y crítico; textos narrativos, elementos de la narración, el teatro, elementos del teatro, el cuento, la fábula, el mito, la leyenda y la biografía.

En cuanto a los contenidos procedimentales: produce textos literarios y no literarios teniendo en cuenta la coherencia e ilación en cada uno de los párrafos; lee e interpreta textos literarios, extrayendo la información relevante y reconociendo los elementos explícitos que se presentan en ellos. Por último, en los contenidos actitudinales: participa activamente en el desarrollo de las actividades y los diferentes momentos de lectura y escritura; se muestra motivado e interesado por la lectura y la escritura fortaleciendo los niveles de comprensión lectora; se mantiene el hábito de lectura y realiza las actividades planteadas; respeta y es tolerante ante las opiniones de los demás compañeros.

Para la planeación de cada taller se utilizan documentos de referencia del MEN, como los estándares básicos de competencias, donde se destacan los cinco factores fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes: producción textual, comprensión e interpretación textual, literatura, medios de comunicación y ética de la comunicación. También se trae a colación la Ley General de Educación en el artículo 20 de la Ley 115, en el literal b donde se menciona que la institución educativa y el docente deben desarrollar habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar y expresarse correctamente. Es decir, en la primaria los estudiantes deben adquirir un interés por la lectura y escritura. Este club de lectura y escritura se ejecutó durante el mes de abril del año 2021, cada taller tuvo una duración de 45 minutos y se realizaron los días lunes, miércoles y viernes.

En la última fase, se evalúa la pertinencia de los ambientes virtuales de aprendizaje creativos en el fomento de los hábitos de lectura y escritura de los estudiantes del grado quinto primaria desde la estrategia pedagogía club de lectura y escritura virtual "Navegando entre cuentos" se realizaron tres encuestas, dirigidas a la docente, estudiantes y padres de familia; la encuesta a la docente y padres de familia contiene 5 preguntas abiertas y la de los estudiantes 15 preguntas abiertas y cerradas.

En cuanto a los procesos de lectura y escritura en los estudiantes, se puede evidenciar las diferentes composiciones narrativas literarias que se crearon a partir de imágenes, demostrando la capacidad de creación, pensamiento, argumento e imaginación de los estudiantes de quinto en la escritura del cuento, siendo importante la producción textual en este grado escolar, para que así los procesos de lectura y escritura sean eficaces teniendo en cuenta las competencias comunicativas, favoreciendo el hábito de la lectura en el contexto familiar.

Resultados y discusión

Para identificar los niveles de comprensión lectora se diseñaron tres encuestas y se aplicaron a cada grupo que forma parte del proceso de enseñanza aprendizaje: estudiantes, docentes y padres de familia. Con la ejecución de los instrumentos de recolección de datos se identificó el nivel de comprensión lectora en el que se encuentran los estudiantes y las principales dificultades que se presentan en el aula, permitiendo plantear ambientes virtuales de aprendizaje creativos que generaran un interés por la lectura y la escritura.

Según los datos proporcionados por la docente, en cuanto a los niveles de comprensión lectora, los estudiantes de grado cuarto se encuentran en el nivel literal, puesto que son capaces de comprender información de manera textual, reconocimiento de ideas principales, personajes principales y secundarios del texto, tiempo y espacio. Sin embargo, es fundamental que por medio de la lectura los estudiantes desarrollen competencias en los tres niveles de comprensión lectora; así mismo, se evidenció que los estudiantes no tienen modelos cercanos que los motiven hacia la lectura habitual y que los padres de familia solo algunas veces participan en la realización de las tareas escolares.

Al mismo tiempo, se aplicó una encuesta mediante Google forms a los estudiantes y las respuestas obtenidas de los textos narrativos que se plantearon reveló que se encuentran en el nivel de comprensión lectora literal puesto que las respuestas fueron correctas y acordes al texto, por el contrario, en el texto inferencial y crítico, en el que los estudiantes debían emitir juicios u opiniones, en su mayoría dejaron en blanco o respondían con poca profundización en las respuestas.

En cuanto a los resultados de las encuestas dirigidas a los padres de familia, se evidencia que en casa no tienen hábitos de lectura y escritura. Los padres de familia conocen los gustos literarios de sus hijos, también proponen a la institución educativa fomentar los hábitos de lectura y escritura, solicitando diversos tipos de textos puesto que la mayoría de los libros, que están en la institución educativa, no concuerdan con los intereses de sus hijos. Así mismo, en pocas ocasiones, se involucran en las actividades escolares y el tiempo que comparten lo emplean viendo televisión.

Es importante tener en cuenta que tanto el éxito como los fracasos académicos de los estudiantes están relacionados de una u otra manera con el clima y la experiencia significativa que se genera dentro del aula de clase, es por ello que la ejecución del club de lectura y escritura virtual "Navegando entre cuentos" fortaleció los procesos de lectura y escritura en los estudiantes desde una perspectiva lúdica y pedagógica, motivándolos a mantener el hábito de la lectura en el contexto familiar. Estos talleres se ejecutaron durante todo el mes de abril del año 2021, los lunes, miércoles y viernes con una duración de 45 minutos cada uno. A continuación, se mencionan algunos resultados obtenidos después de ejecutado cada taller.

Tabla 1.

Resultados obtenidos por cada taller

Taller	Análisis
Presentación del Club Tema: El cuento	En el desarrollo de este taller se evidenció el interés que generó en los niños el club de lectura y escritura virtual "Navegando entre cuentos", también los padres de familia se mostraron receptivos frente a las actividades que se irían desarrollando y se acordó crear un grupo de WhatsApp con el fin de enviar las evidencias por este medio de las actividades o retos que se planteen de acuerdo con el contenido conceptual de cada taller. Así mismo, se acordó que los talleres se desarrollarían durante el mes de abril los lunes, miércoles y viernes con una duración de 30 a 45 minutos. En este primer taller la docente narro el cuento "Los cocodrilos copiones" de tal manera que cautivo el interés de los estudiantes y estuvieron atentos y participativos en cada situación en la que se realizaban preguntas; cómo primer reto debía crear un final diferente al cuento narrado y realizar el dibujo de los personajes principales, secundarios y determinar el tiempo cronológico.
La leyenda	En el desarrollo de este taller ocurrió algo inesperado pues la docente anteriormente había mencionado que sus alumnos participaran lo necesario en el desarrollo de sus clases y que debíamos tener preparado un plan B en caso de que no participaran en el desarrollo de las actividades planteadas. Realizadas las actividades de motivación se les invita a participar en la lectura de la leyenda y seis niños levantaron la mano y leyeron lo que se les presento, participando muy entusiasmados. En cuanto al reto de esta actividad solo 6 niños enviaron la evidencia.
La fábula	Esta actividad fue mucho más enriquecedora ya que siete estudiantes participaron en el desarrollo de la estrategia de lectura compartida la cual consistía en que cada estudiante leía un apartado del texto narrativo que se estaba presentando. Allí se identificó que al momento de escribir un texto los estudiantes presentaban bastantes errores ortográficos, motivo por el cual realizamos un concurso de deletreo y retos "Busca el significado de" el cual consistía en dar una palabra y ellos tenían un tiempo determinado para buscar en el diccionario y compartir el significado.
El poema	Cada actividad propuesta desde el club de lectura y escritura virtual "Navegando entre cuentos" despertaba el interés de los estudiantes, por ello en esta sesión se evidenció la participación, atención y compromiso de 8 estudiantes. La actividad consistía en presentar unos poemas en pictogramas, los estudiantes leerían cada fragmento según el orden que la docente indicaba, al terminar de leer se pasó a realizar el estudio del poema central "El gato" donde cada estudiante resolvería algunas preguntas con base en lo que se leyó. Como reto del día debían escribir en el cuaderno los temas que hasta el momento se habían visto dentro del club de lectura. Esta dinámica se hizo al finalizar la sesión y solo se dieron 30 segundos para su realización y el primero que lo hiciera se ganaba 2 puntos positivos, esto permitió observar la concentración, memoria y evaluar la escritura de los estudiantes.
La canción	Las actividades y retos propuestos en esta sesión fue todo un éxito, teniendo la participación de 10 estudiantes. Primero, se presentaron algunas coplas, adivinanzas, canciones, poemas, acrósticos y trabalenguas que los estudiantes debían leer teniendo en cuenta la entonación, vocalización y volumen. Seguido, para la actividad dentro del aula virtual se dieron 10 minutos para que los estudiantes realizarán un acróstico con su nombre, observando la capacidad de pensamiento, imaginación y producción de un texto corto. Por último, como reto del día cada estudiante debía realizar un video corto entonando su canción favorita, para esto podían dejar volar su creatividad e imaginación y en su mayoría enviaron videos, con gran variedad de géneros musicales.

Taller	Análisis
Obra de teatro	En esta actividad las docentes presentaron la obra de teatro "La ratita presumida" e invitaron a los estudiantes a imitar algunos personajes de la obra de teatro al cierre del proyecto. Los niños estuvieron atentos y receptivos. Ese día, se envió el nombre y el dialogo correspondientes
La receta	En este taller se dio participación a los padres de familia, donde cada estudiante y su familiar debían enviar un video al grupo de "Navegando entre cuentos" realizando una receta familiar y a su vez explicar los ingredientes, utensilios y el paso a paso para su preparación. Se recibieron 10 videos donde cada familia expuso de manera creativa recetas familiares, platillos favoritos, platos de la región a la cual pertenecen entre otros. Fue un éxito esta actividad.
La noticia	En la última semana de culminar el club de lectura y escritura "Navegando entre cuentos" se observó que el trabajo realizado hasta el momento estaba dejando una huella positiva en los estudiantes, pues la participación y atención aumentaba con cada sesión y en esta no fue la excepción. En esta actividad se pidió a los estudiantes contar una noticia que recientemente hubieran escuchado, teniendo la participación nuevamente de los 10 estudiantes, luego se procedió a realizar el estudio de la noticia "Defendamos a los animales" contestando a las 6 preguntas básicas que debe responder. Como reto del día y fomentando la escritura de los estudiantes se pidió crear una noticia con base en unos títulos que se les presento, evidenciándose que los estudiantes continuaban con algunos errores de ortografía.
Autobiografía Biografía	En el desarrollo del penúltimo taller se percibió el agrado de los 10 estudiantes por seguir participando en las actividades propuestas. En este taller las docentes presentaron el último tema de los textos no literarios de manera creativa, una docente presentó su autobiografía y la otra la biografía donde se trabajó la lectura compartida y así la gran mayoría leyeron y participaron. Como último reto del día, se dio 25 segundos para que los estudiantes escribieran el lema del club de lectura y escritura "Navegando entre cuentos".
Cierre del proyecto	En la culminación de la estrategia pedagógica los 10 estudiantes junto con las licenciadas en formación presentaron la obra de teatro "Los músicos de Bremen" donde cada uno personifico su personaje en vestuario, entonación, onomatopeyas y movimientos corporales y faciales del animal o personaje de la obra. Previo a la presentación se realizaron ensayos de una hora en la jornada de la tarde, donde se practicó los diálogos de cada personaje, las acotaciones presentes en el guion y se dieron algunas recomendaciones a tener al momento de la puesta en escena. La puesta en escena se realizó el 30 de abril, donde los estudiantes y docentes presentaron al público esta hermosa obra de teatro, al culminar se recibieron aplausos y comentarios positivos por parte de la docente titular del grado quinto, padres de familia y demás compañeros del salón de clases. Con esta actividad nos despedimos de los estudiantes del grado quinto, sin antes entregarles el detalle por la participación y constancia durante las actividades realizadas desde el club de lectura y escritura "Navegando entre cuentos"

Fuente: elaboración propia

En consecuencia, estos talleres se fundamentaron teóricamente en la corriente constructivista puesto que los estudiantes a través de las reflexiones propias construyen el pleno entendimiento del contexto que le rodea. De igual manera, desde la teoría del aprendizaje social de Vygotsky (1993), permite que los niños obtengan un aprendizaje significativo de todos los elementos que los rodean, fomentando la curiosidad, la creatividad, el pensamiento, la expresión oral y motivan al estudiante a aprender de manera autónoma.

Igualmente, desde la teoría de psicogénesis del sistema de escritura de Ferreiro (1979) quien se fundamenta en la teoría del conductismo y esta se evidencia cuando se propone el ambiente virtual

de aprendizaje (estímulo) creativo e innovador y obtiene la atención y motivación del estudiante en su proceso de aprendizaje (respuesta). Por último, desde la teoría de la enseñanza de Shulman (1986), se destaca el papel central del docente y la importancia de la planeación, en donde se inicia con un momento de reflexión, motivación, la estructura conceptual y la verificación de los aprendizajes obtenidos, buscando que los estudiantes sean partícipes de la dinámica académica y protagonistas de su propio conocimiento.

Para evaluar la pertinencia de los ambientes virtuales de aprendizaje creativos en el fomento de los hábitos de lectura y escritura de los estudiantes del grado quinto primaria desde la estrategia pedagogía club de lectura y escritura virtual "Navegando entre cuentos" se realizaron tres encuestas, dirigidas a la docente, estudiantes y padres de familia. La encuesta a la docente y padres de familia contiene 5 preguntas abiertas y la de los estudiantes 15 preguntas abiertas y cerradas.

Desde el análisis realizado a la encuesta dirigida a la docente de básica primaria, se pudo evidenciar que la propuesta pedagógica club de lectura y escritura virtual "Navegando entre cuentos" fomentó el hábito de la lectura y la escritura de manera positiva en los estudiantes, pues en cada sesión a través de los diversos textos literarios, juegos online, concursos, retos del día y el material didáctico que se les presentaban. Otro hallazgo fue que el club despertó el interés y agrado por la lectura en los estudiantes, donde la participación y el trabajo colaborativo estuvieron presentes, permitiendo esto el fortalecimiento de los hábitos de lectura y escritura.

En cuanto, a la encuesta realizada a los padres de familia teniendo en cuenta las respuestas obtenidas se evidenció que la estrategia pedagógica implementada, dio resultados positivos en los procesos lectores, tanto la docente titular, como los 10 padres encuestados. Resaltando el dinamismo, la creatividad, la innovación y el fomento de la lectura y escritura en sus hijos, despertando el interés y agrado por la lectura. Dejando a un lado algunas actividades de ocio y dedicando más tiempo a continuar fortaleciendo los hábitos de lectura en casa.

Así mismo, la encuesta realizada a los estudiantes evidencia que se encuentran en el nivel de comprensión inferencial, puesto que tienen la capacidad de reconocer y recordar información explícita presentada en un texto. Lo cual permite encontrar las ideas principales y secundarias, el orden de las acciones o acontecimientos, identificar tiempos y lugares. Por ello, se puede decir que el 90% de los estudiantes respondieron correctamente a las preguntas del nivel literal e inferencial dando como resultado la eficacia del club de lectura y escritura como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos lectores.

Conclusiones

En el trascurso de los años la educación en Colombia ha estado en constante transformación, en busca de nuevas estrategias pedagógicas que permitan mejorar el quehacer docente, para así fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y obtener excelentes resultados académicos de los estudiantes en sus diferentes grados escolares. Sin embargo, la enseñanza de algunas temáticas escolares carece de herramientas y ambientes de aprendizaje creativos que lleven al estudiante a un aprendizaje significativo siendo partícipes en la construcción de sus propios conocimientos.

Esta investigación surgió a raíz de los resultados académicos de los estudiantes que eran promovidos al grado siguiente sin demostrar el dominio cognitivo de lectura de acuerdo con el grado y edad en el que se encontraban, importantes para el buen desarrollo de las competencias comunicativas. La institución educativa INEM Custodio García Rovira sede F, en el grado quinto presentaba la lectura como enseñanza tradicional y monótona, donde los estudiantes no sentían agrado por participar de las actividades.

Por ello, la estrategia lúdico-pedagógica club de lectura y escritura virtual "Navegando ente cuentos" demostró la necesidad que tiene la institución educativa en implementar diversas plataformas educativas y herramientas digitales que ayuden al fortalecimiento de los procesos de lectores en el contexto escolar y familiar de los estudiantes. Durante el desarrollo de la estrategia se propuso espacios y ambientes de aprendizaje virtuales creativos, donde los estudiantes disfrutaron y participaron continuamente de cada taller con actividades lúdicas e innovadoras como lo fueron los concursos de deletreo, retos del día, escritura rápida, búsqueda de palabras, lectura compartida y construcción de textos literarios. Esto aportó al enriquecimiento de sus conocimientos y despertó el interés y el agrado por continuar desarrollando las habilidades y capacidades para el fomento de los hábitos de lectura, escritura y competencias comunicativas.

Así mismo, en la ejecución de cada taller y envío de actividades de evidencia, se observó que los estudiantes poco a poco iban fortaleciendo la fluidez verbal al leer los diferentes textos narrativos, desarrollo de las habilidades de la producción textual y comprensión de textos, demostrando que la implementación del club "Navegando entre cuentos" estaba dando resultados positivos en los procesos de lectura y escritura necesarios para el buen rendimiento académico.

En la intervención inicial realizada en el año 2020 la docente titular había manifestado en la entrevista, que sus estudiantes se encontraban en un nivel de comprensión lectora literal, lo cual hacía que las expectativas frente a la implementación de la estrategia lúdico pedagógica fuera aún más alta, pues surgían pensamientos de cómo se podría desde la educación virtual fomentar los hábitos de lectura y escritura, por eso en cada taller se presentaron diferentes plataformas educativas y maneras de abordar la lectura haciendo uso de la variedad de herramientas TIC, y dando una mirada diferente a la forma de enseñanza propiciando espacios que permitan la participación, concentración, memoria y atención de los estudiantes fortaleciendo los procesos de lectura y escritura.

Por tal razón, en la encuesta final se pudo analizar la capacidad de los estudiantes al leer, comprender, interpretar y emitir juicios respecto a los personajes y acontecimientos presentes en las lecturas del anexo 4.2, donde a diferencia de la encuesta del 2020 se evidencia que los estudiantes lograron alcanzar el nivel de comprensión lectora inferencial, demostrando su capacidad de buscar explicaciones que van más allá de lo leído y formulando posibles conclusiones e hipótesis a los acontecimientos sucedieron o pudieron haber ocurrido en la narración.

En tanto, la evaluación por parte de la docente se realizó en dos momentos, durante y después de la implementación de la estrategia, resaltando el impacto positivo que tuvo la implementación del club de lectura y escritura en los estudiantes, y la forma de presentación de las actividades dieron en ella miras de modificar su planeación curricular en las clases de comprensión de lectura desde el área de lenguaje y dejando a un lado las actividades rutinarias de resolución de guías, talleres,

cuestionarios y actividades en los cuadernos. Esto le permitió cambiar dichas actividades por otras más creativas y lúdicas mediadas por las herramientas tecnológicas que estuvieron presentes en el desarrollo de la propuesta.

Por otra parte, en el cumplimiento de los objetivos propuestos, se concluye mencionando que se cumplieron a cabalidad, reiterando a la institución y al docente la importancia de plantear ambientes virtuales de aprendizaje que permitan al estudiante el pleno desarrollo de sus habilidades y capacidades, conociendo nuevas formas de enseñanza desde una perspectiva creativa. También, innovando en los métodos de enseñanza, materiales, recursos pedagógicos y actividades que motiven al fomento de los hábitos de lectura y escritura. De esta manera ellos pueden construir textos cortos, expresando sus emociones, sentimientos y vivencias, lo cual desarrolla en el educando los niveles de comprensión lectora literal, inferencial y crítico.

Los talleres se fundamentan teóricamente en la corriente constructivista puesto que los estudiantes a través de las reflexiones propias construyen el pleno entendimiento del contexto que le rodea, así mismo, desde la teoría del aprendizaje social de Vygotsky permite que los niños obtengan un aprendizaje significativo de todos los elementos que le rodean, fomentando la curiosidad, la creatividad, el pensamiento, la expresión oral y motivan al estudiante a aprender de manera autónoma.

Igualmente, desde la teoría de psicogénesis del sistema de escritura de Ferreiro quien se fundamenta en la teoría del conductismo y esta se evidencia cuando se propone el ambiente virtual de aprendizaje (estimulo) creativo e innovador y obtiene la atención y motivación del estudiante en su proceso de aprendizaje (respuesta), por último desde la teoría de la enseñanza de Lee Shulman se destaca el papel central del docente y la importancia de la planeación, en donde se inicia con un momento de reflexión y motivación, la estructura conceptual y la retroalimentación, buscando que los estudiantes sean partícipes de la dinámica académica y protagonistas de su propio conocimiento.

Recomendaciones

En el campo de la educación los docentes siempre deben estar en constante capacitación y formación, para estar preparados para los retos y cambios que se puedan llegar a presentarse, adquiriendo nuevos aprendizajes, estrategias, metodologías de enseñanza y conociendo la variedad de plataformas y herramientas digitales que hoy día se debe implementar en la educación virtual.

Por ello, es importante resaltar que, para que exista un aprendizaje significativo en los procesos de lectura y escritura, el docente debe cambiar la perspectiva de enseñanza tradicional y apropiarse de las herramientas tecnológicas e implementar estrategias pedagógicas que propicien ambientes virtuales de aprendizaje creativos, para el fomento de la lectura y escritura, donde el estudiante se sienta motivado e interesado por continuar fortaleciendo los procesos de lectura y niveles de comprensión lectora.

De este modo, la continuidad del club de lectura y escritura dentro de la institución educativa garantizará el desarrollo de las competencias lectoras no solo de los estudiantes del grado quinto

sino a nivel general, a través de actividades creativas e innovadoras como maratones de lectura, concursos de deletreo y escritura, lectura compartida entre otras, que les siga generando el entusiasmo y participación de los estudiantes.

Referencias bibliográficas

Balanta, A., Díaz, E. y González, L. (2016). Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la lecto-escritura en las niñas y niños del grado tercero de la institución educativa Carlos Holguín Malarino, sede "niño Jesús de atocha" de la ciudad de Cali. Recuperado de: <https://bit.ly/38oNnYM>

Borja, L. y Úsuga, A. (2012). Importancia del acompañamiento de los padres de familia en los procesos formativos de prelectura y preescritura en niños y niñas de 2 a 3 años (trabajo de grado). Corporación Universitaria Minuto de Dios. Recuperado de: <https://bit.ly/3zruhNA>

Cifuentes, N. y Flórez, A. (2016). Estrategias Psicopedagógicas para la Prevención de dificultades en Lectura Escritura de los estudiantes del segundo grado en la Institución Educativa Rural Vijagual de Bucaramanga. Recuperado de: <https://bit.ly/3jmOjDu>

Correa, A. y Londoño, L. (2017). La lúdica como estrategia de motivación para mejorar el proceso de lectura y escritura en los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa La Gabriela del Municipio de Bello-Antioquia. Recuperado de: <https://bit.ly/3gDV6Hk>

Duarte, R. (2012). La enseñanza de la lectura y su repercusión en el desarrollo del comportamiento lector. Departamento de Didáctica. Universidad de Alcalá. Alcalá de Henares. Madrid. <https://ebuah.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/15281/Tesis%20Doc->

[total.%20Rosemary%20Duarte%20CunhaB.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://books.google.es/books?id=toral.%20Rosemary%20Duarte%20CunhaB.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Ferreiro, E. y Teberosky, A. (2005). Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño. México, D. F: Editores Siglo XXI. Recuperado de: <https://books.google.es>

García y Hoyos (2018). La magia de los cuentos de Pombo para facilitar los procesos de lectura y escritura en los niños del grado transición del Liceo Pedagógico la dicha del saber de la ciudad de Bucaramanga. Licenciatura en Educación Infantil. Universidad Santo Tomás. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/14606/2018lauragarciaerikahoyos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ministerio de Educación Nacional. (17 de octubre de 2017). Plan Nacional de Lectura y Escritura (PNLE). Bogotá, Colombia. Recuperado de <https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-325387.html>

Narváez, J. M. (2008). La teoría del aprendizaje y desarrollo de Vygotsky. Revista de Innovación Pedagógica y Curricular. Recuperado de: <https://bit.ly/3mDYfKR>

Raetegui, L. y Vasquez, L. (2014). Factores que influyen en el hábito de lectura en estudiantes del 5to. grado de primaria de las instituciones educativas públicas de Punchana - 2014. Universidad Nacional de la Amazonía peruana. Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades. <https://>

repositorio.unapiquitos.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12737/3504/Luisa_Tesis_Titulo_2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Semana (9 de septiembre de 2017). La mayoría de latinoamericanos culminan la secundaria sin saber leer bien. Recuperado de <https://bit.ly/3zBjkck>

Shulman, L (1986), "Those who understand: Knowledge growth in teaching", Educational Research, vol. 15 N. 2 p. 4-14.

<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.3102/0013189x015002004?journalCode=edra>

Velandia, M., Morales, F. y Duarte, J. (2014). La didáctica y su relación con el diseño de ambientes de aprendizaje: una mirada desde la enseñanza de la evolución de la tecnología. Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación, 5(1), 46-55.

Vygotsky, L. S. (1993). Pensamiento y lenguaje. Obras Escogidas, tomo 2 (pp. 9-348). [Trabajo original publicado 1934]. Madrid: Visor.

LA EVALUACIÓN DEL DESARROLLO MOTRIZ COMO BASE PARA LA PLANIFICACIÓN DE LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA; UN RETO DESDE LA VIRTUALIDAD

Jhony Fernando Criollo Parra¹

Julian David Sarmiento Paredes²

¹ Estudiante Licenciatura en Educación Física Recreación y Deportes, Corporación universitaria Minuto de Dios sede UNIMINUTO Bogotá Virtual y Distancia, jhony.criollo@uniminuto.edu.co, Bogotá, Colombia, <https://orcid.org/0000-0002-2693-7892>, <https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/EnRecursoHumano/inicio.do>

² Estudiante Licenciatura en Educación Física Recreación y Deportes, Corporación universitaria Minuto de Dios sede UNIMINUTO Bogotá Virtual y Distancia, julian.sarmiento@uniminuto.edu.co, Bogotá, Colombia, <https://orcid.org/0000-0002-9142-4030>, <https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/EnRecursoHumano/inicio.do>

Resumen

El presente documento tiene como objetivo evaluar la condición motriz de los niños y niñas de séptimo grado del colegio Fernando Soto Aparicio desde la virtualidad, teniendo en cuenta las condiciones que actualmente nos plantea la pandemia. Dicho artículo tiene un alcance descriptivo el cual busca especificar el proceso de evaluación, planeación e implementación y el nivel de mejora del desarrollo motriz de los estudiantes durante las 12 semanas de intervención. Es importante entender las habilidades motoras como la interacción entre una actividad, el organismo y su entorno, que, de acuerdo con el grado de dificultad en las tareas, el contexto y el uso de las cualidades físicas, psicológicas y de salud de los infantes, permitirá una evolución de sus características motrices.

Por consiguiente para construir esta relación, entre la evaluación y la planeación, se hizo una revisión documental inicial que permitió conocer cómo se está evaluando el desarrollo motriz en los últimos 6 años y a partir de esto, buscar la forma de adaptar estas maneras de valoración para hacerla desde la distancia y en espacios no convencionales como una sala, un comedor o cualquier lugar de los hogares, que plantearon retos al educador físico para pensarse desde lugares y materiales diferentes a los cotidianos de su quehacer pedagógico.

Por otro lado, Para poder revisar cuál es el grado de desarrollo y mejora, es importante no solo evaluar, sino también utilizar los resultados como base para la planeación de las clases; teniendo en cuenta esto, dentro del proceso metodológico se buscó hacer una valoración del desarrollo motriz de los infantes a través de diferentes test, usando los resultados de cada uno de ellos para estructurar y proponer sesiones de clase, enfocadas a mejorar aquellos aspectos con un déficit más alto. Según los resultados encontrados el componente de coordinación dinámica específica (coordinación viso-manual y viso-podal) tiene un porcentaje mucho más bajo comparado con otros componentes, lo cual permitió implementar diferentes planeaciones dentro del contexto educativo virtual adaptando todos los elementos necesarios para el desarrollo adecuado, haciendo uso de las TIC.

Palabras clave: Desarrollo motriz, evaluación, planeación, niños, escuela, virtualidad.

Abstract

The present document has as an aim to evaluate the children condition motor skills between 7 years old in Fernando Soto School, taken from the virtuality point of view considering the pandemic. Due to the above, the article has a descriptive scope, in which they want to specify the evaluation process and implementations in motor skills conditions during 12 weeks of intervention.

It is important to understand the motor skills as the interaction between the activity, the organism and its environment, that, according to the complexity level, the context and the physics psychologyst health, allow the evolutions of different motor skills features. Therefore, to construct that relation, it was done a documental overhaul to know the motor skills conditions in 6 years kids, and considering the worth given, take conventional spaces in a room, dinning room and any other house spaces that put out of control the physical educators challenges, and have to reorganize their materials into they daily professional life.

On the other hand, to revise what it's the level of improvement, it is important not only to evaluate. But also, use the result as a base of planning lessons, taking into account this, the methodological process find out to do the assessment of the motor skills condition development and according to the results improve them in a specific dynamic (visto-manual and isopoda coordination) has a lower percentage compared with other components, in which it allow to implement different planning into the students real contexts adapted into the tics skills.

Keywords: Motor development, evaluation, planning, children, school, long distance education.

Introducción

La educación virtual se ha convertido durante este último año en el proceso que, de forma obligatoria, deben utilizar los profesores e instituciones educativas para continuar con sus procesos de enseñanza y aprendizaje a nivel mundial, a raíz de la pandemia creada por la Covid-19. Sin duda alguna, esta coyuntura de salud pública que afronta el planeta ha traído consigo una cantidad de retos impresionantes para todos los sectores, tanto sociales como productivos, políticos, culturales y, por supuesto, académicos.

Para el presente texto se abordarán, principalmente, los desafíos que ha tenido que afrontar la clase de educación física con un proceso virtual como lo son el espacio, los materiales, la disposición para las clases, la creatividad del docente para estructurar nuevas actividades; la forma de transmitir los conocimientos o crear las posibilidades para que este se dé haciendo uso de las TIC y cómo evaluar el desarrollo motriz desde la virtualidad. Usando sus resultados como punto de partida para la planeación de las diferentes sesiones de clase que contribuyan a mejorar las habilidades de los infantes, teniendo en cuenta el contexto en el que se desarrolla este proceso.

Es importante resaltar que esta propuesta de intervención pedagógica, parte de un proyecto de investigación mucho más grande que abarca edades desde los 8 hasta los 12 años; propuesta que busca generar oportunidades de innovación dentro del aula, específicamente para la clase de educación física desde la virtualidad.

La aptitud motriz puede ser entendida según Guthrie citado por Cidoncha (2010) como la capacidad del ser humano que, al ser adquirida por aprendizaje, produce resultados obtenidos con el máximo de certeza y generalmente economiza tiempo y energía en el desarrollo de los movimientos.

Durante el proceso investigativo se realizó una revisión documental para conocer la forma cómo se evalúan las habilidades motrices durante los últimos 6 años a nivel internacional en los niños(as). Por ejemplo, Kakebeeke y colaboradores (2017) examinaron el rendimiento motriz en 476 niños(a), para lo cual fue utilizada el sistema de evaluación Neuromotora de Zurich (ENZ), que está diseñada para estudiar el desarrollo motor en los niños, donde se evalúan habilidades motoras finas haciendo uso de las manos y habilidades motoras gruesas como el equilibrio estático y dinámico.

En relación con la investigación anterior Henrikson y colaboradores (2019) evaluó la relación entre la composición corporal y la aptitud motriz en niños de 4.5 años, para lo cual utilizó la batería de pruebas PREFIT que evalúa el desarrollo motor en pruebas como el salto de longitud a pies juntos, velocidad agilidad 4x10 y test de equilibrio a una pierna, entre otras.

Por su parte Marmeleria y colaboradores (2017) encontraron relaciones similares negativas entre porcentaje de grasa y habilidades motrices como mantener el balance en una pierna, caminar hacia adelante con el talón y la punta del pie en barra de equilibrio y el salto largo, sustentando que se encontraron asociaciones importantes entre el rendimiento motor y el porcentaje de grasa. Entre los resultados obtenidos es evidente que las competencias motrices gruesas se asocian negativamente con la grasa corporal, mostrando mejores resultados en niños con un peso normal; sin embargo, no se encontraron relaciones importantes en cuanto a la motricidad fina.

En concordancia con las investigaciones anteriores, Matarma y colaboradores (2019) realizaron un estudio que evalúa cómo las habilidades motoras pueden asociarse con el índice de grasa en niños de 5 a 6 años, comparando estas habilidades en niños con peso saludable y niños con sobrepeso y obesidad. Teniendo en cuenta la investigación, el resultado demuestra que un peso saludable tiene mejores puntuaciones en el desarrollo de las habilidades motrices con respecto a los que no, exceptuando las habilidades motrices finas donde no hubo gran diferencia al igual que en los estudios anteriores.

Estas investigaciones evidencian la importancia que tiene la actividad física en edades tempranas y lo notable de que sea promovida dentro de la clase aún de forma virtual, fortaleciendo el aspecto físico, psicológico y de salud de los niños. Tal y como lo menciona Cachón y colaboradores (2021) que según su investigación sobre las rutinas de actividad física en pandemia, donde fue notable como el sedentarismo impacto de forma negativa a los estudiantes y resaltan que la actividad física, está íntimamente relacionada con los comportamientos saludables en edades tempranas, lo cual contribuye a contrarrestar un estilo de vida sedentario adoptado por la pandemia y las condiciones de encierro que tuvo la sociedad.

Así mismo, evaluar el desarrollo motriz en los infantes desde el contexto de la educación virtual ha presentado diferentes retos para los docentes. Un estudio realizado por Baena y colaboradores (2021) busco evidenciar cuál es la intervención del docente de educación física durante la cuarentena por la Covid-19 y cómo este realiza su proceso de evaluación en el aula. Este proceso fue realizado a través de un cuestionario con 15 preguntas organizadas en 3 dimensiones, reorganización de contenidos, análisis de la evaluación y posibles cambios metodológicos, que fue aplicada a 191 docentes.

Con respecto al desarrollo evaluativo y de calificación, se encontraron resultados similares en aquellos docentes que mantenían un proceso evaluativo constante (37%) y aquellos que indicaron tenerlo presente pero no haberlo aplicado (29.1%). En total el (19.6%) reconocieron que no pensaron cómo evaluar a sus estudiantes durante el proceso de educación virtual, por lo cual es importante reestructurar nuevas formas que permitan identificar cómo a partir del proceso evaluativo del desarrollo motriz de los infantes, en la clase de educación física, permite planear sesiones de clase que busquen afrontar y mejorar las falencias evidenciadas durante la aplicación de los test de entrada; teniendo en cuenta que el desarrollo de las clases virtuales es diferente al que se realiza en la presencialidad.

En vista que, para llevar un buen proceso de desarrollo a nivel motriz, es necesario planear cada sesión de clase de educación física (EF) y estructurar sus actividades para la virtualidad, se tomó como referente a Hinstroza (2019) quién realizó un estudio sobre la planeación en la enseñanza de la EF, cuyo objetivo fue reflexionar sobre las opciones y alternativas de una EF crítica.

Es por esto que una revisión documental sobre la evaluación del desarrollo motor en los niños sirve como punto de partida para evaluar el desarrollo motriz durante el transcurso de la asignatura de educación física desde el formato virtual, a través de la implementación de test de entrada como él (test de coordinación 3JS) creado por Cenizo (2017). Gracias a sus características, este test puede ser aplicado desde la virtualidad, y con estos resultados, diseñar planeaciones de clase que atiendan a las necesidades físicas y fisiológicas de los niños entre los 10 y 12 años, con lo cual se buscó implementar estas planeaciones de clase teniendo en cuenta el contexto de la pandemia, para luego evaluar nuevamente la evolución motriz y poder contrastar los resultados existentes. Esto con el fin de evidenciar la importancia que tiene el proceso evaluativo del desarrollo motor previo a la ejecución de las clases de educación física, enmarcado en el contexto del confinamiento y los retos que este presenta a la formación de los niños.

Teniendo en cuenta que el test de coordinación 3JS fue escogido para su aplicación, Cenizo y colaboradores (2017) afirman que existen varias pruebas mediante las cuales se puede evaluar el desarrollo motriz en la edad escolar. Los dos más usados, hasta el momento, son el KTK, TGMD-2, entre otros. Estos test están diseñados para evaluar la coordinación motriz de los niños y niñas entre 3 y 16 años, con el fin de identificar los problemas en su desarrollo motriz. Sin embargo, cabe resaltar que la propuesta del 3JS permitió ser un excelente instrumento de evaluación durante la pandemia, teniendo en cuenta el momento coyuntural que se está viviendo en todo el mundo, ya que puede ser muy difícil mantener la condición motriz de los niños.

No obstante, debido a su practicidad se pudo adaptar a espacios como el garaje, la sala o el patio, permitiendo que los niños y las niñas se mantuvieran activos durante la pandemia y a su vez se pudiese evaluar su condición motriz. Por lo tanto, es bueno entender cuáles son esas dos grandes ramas de evaluación dentro de la coordinación motriz que maneja este test en niños de 6 a 11 años. Una de las ramas pertenece a la coordinación locomotriz, esta prueba incluye los siguientes ejercicios: salto vertical, giro, eje longitudinal y carrera. La segunda rama evalúa la coordinación de control de objetos mano y pie, esta rama incluye las siguientes pruebas: lanzamiento o precisión, golpeo de precisión, bote y conducción.

Una vez identificadas las pruebas del test 3JS mediante las cuales se iba a evaluar la condición motriz, se estructuran una serie de videos hechos por el grupo de semilleros de investigación, que cuentan con los protocolos de aplicación de cada test, con el fin de evaluar la condición motriz de los niños de 10 a 12 años desde la virtualidad.

Metodología

La metodología utilizada en este proyecto es de tipo cuantitativo con un alcance descriptivo en el cual se busca especificar cuál fue el proceso de evaluación y el nivel de mejora en el desarrollo motriz de los estudiantes después de un proceso de intervención de 12 semanas.

Se tomó como base para la evaluación motriz el test 3JS propuesto por Cenizo et al (2017), el cual propone una valoración de la coordinación dinámica general y específica. De este test se tomaron 3 pruebas específicas por su facilidad de aplicación por parte de los estudiantes y sus

familiares, ya que el test se evalúa desde la observación, se pidió a los padres de familia y tutores que grabaran a los niños ejecutando las tres pruebas. Estas pruebas son:

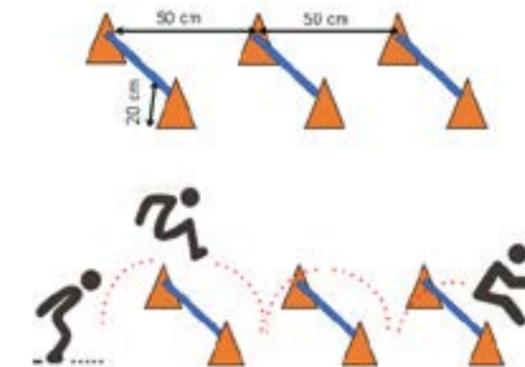
Test de salto vertical

Busca medir el gesto del salto vertical, centrado como un elemento de coordinación dinámica general.

Partiendo de una posición de pie, se realizarán 3 saltos seguidos a pie junto pasando por encima de tres palos de escoba ubicados a una altura de 20 cm (Pueden usarse unos cuadernos o algo que les permita ubicar los palos a la altura necesaria) y con una distancia entre ellos de 50 cm.

Figura 1

Test de salto vertical



Fuente: Elaboración Propia

Resultados del test:

Se valora el test desde la ejecución del salto, teniendo en cuenta las siguientes características:

- » 1) no se impulsa con las dos piernas simultáneamente. No realiza flexión de tronco.
- » 2) flexiona el tronco y se impulsa con ambas piernas. No cae con los dos pies simultáneamente.
- » 3) se impulsa y cae con las dos piernas, pero no coordina la extensión simultánea de brazos y piernas.

- » 4) se impulsa y cae con los dos pies simultáneamente coordinando brazos y piernas.
- » De acuerdo con las características del salto se valorará de 1 a 4 siendo 1 un gesto inadecuado y 4 el gesto adecuado.

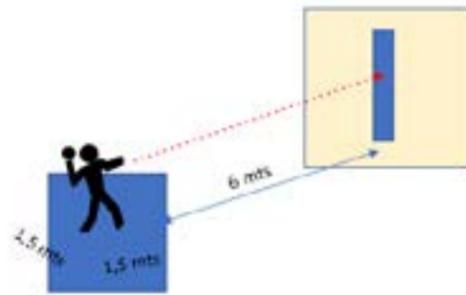
Test de lanzamiento de pelota

Busca mediar el gesto del lanzamiento con la mano, centrado como un elemento de coordinación dinámica específica.

El estudiante se ubicará dentro de un cuadro de 1'5 x 1'5 m de lado, que se encuentre frente a una diana o punto en la pared a una distancia de 6 m, desde este cuadro realizar dos lanzamientos de una pelota hacia la diana o punto ubicado en la pared. Es importante que en la grabación se pueda ver al estudiante de cuerpo completo haciendo el lanzamiento. No es imprescindible que se vea la diana ubicada en la pared.

Figura 2

Test de lanzamiento de pelota



Fuente: Elaboración Propia

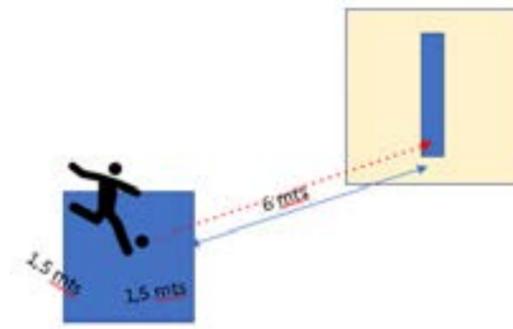
Test de pateo de pelota

Busca mediar el gesto del golpeo con el pie, centrado como un elemento de coordinación dinámica específica.

El estudiante se ubicará dentro de un cuadro de 1'5 x 1'5 m de lado, que se encuentre frente a una diana o punto en la pared a una distancia de 6 m, desde este cuadro realizar dos pateos de una pelota hacia la diana o punto ubicado en la pared. Es importante que en la grabación se pueda ver al estudiante de cuerpo completa haciendo el lanzamiento. No es imprescindible que se vea la diana ubicada en la pared.

Figura 3

Test de pateo de pelota



Fuente: Elaboración Propia

Resultados:

Se valora la prueba desde la ejecución del salto, teniendo en cuenta las siguientes características:

Golpear dos balones sin salirse del cuadro.

- » 1) No coloca la pierna de apoyo al lado del balón. No hay una flexión y extensión de la rodilla de la pierna que golpea.
- » 2) No coloca la pierna de apoyo al lado del balón y golpea con un movimiento de pierna y pie.
- » 3) Se equilibra sobre la pierna de apoyo colocándola al lado del balón. Balancea la pierna golpeando con una secuencia de movimiento de cadera, pierna y pie.
- » 4) Se equilibra sobre la pierna de apoyo y balancea la pierna de golpeo, siguiendo una secuencia de movimiento desde el tronco hacia la cadera, muslo y pie.
- » De acuerdo con las características del salto se valorará de 1 a 4 siendo 1 un gesto inadecuado y 4 el gesto adecuado.

Por último, se valoró el equilibrio estático desde la prueba flamingo, propuesta en la batería de prueba EUROFIT y con una modificación como lo plantea Ayán (2017), muy empleada para valorar el equilibrio en niños y niñas de educación primaria y secundaria. Para su aplicación en poblaciones de menor edad, se ha modificado dicha prueba, eliminando la plataforma de madera sobre la que se debe realizar el apoyo, con lo que se convierte en una tarea muy similar a la propuesta en el test de los 20 segundos, en el Balance Test de la batería Arheim-Sinclair y en el Standing Balance on One Foot Test, de la batería BMG.

Se realiza apoyándose sobre una pierna, mientras que la otra se mantiene flexionada con el talón situado cerca del glúteo. Se debe mantener la posición durante 30 segundos con ojos cerrados o vendados.

Para la ejecución de las pruebas se creó una guía en la cual se explicó cómo desarrollarlas, además, de contar con el apoyo de videos que se subieron a una canal de YouTube.

Los padres después de grabar a sus hijos enviaron los videos y a partir de estos se realizó la valoración de los estudiantes según lo plantea Cenizo (2017) y Ayán (2017) en las respectivas pruebas.

Figura 4

Test del Flamenco adaptado



Fuente: Ayán, C. (2017). Valoración de la condición física en la educación infantil.

Se registra el número de veces en los que la posición que hay que mantener se ve modificada. Materia, Cronómetro.

Se planearon las clases de intervención pensando en la necesidad de espacios y materiales alternativos, que existan en las casas. Esta planeación se hizo basados en diferentes referentes teóricos que permiten conceptualizar los procesos de enseñanza, procesos metodológicos para la educación y los conceptos claves de desarrollo motor propiamente de las capacidades coordinativas. Por ejemplo Amado y colaboradores (2014) aplicaron un sistema de ejercicios para entrenar las capacidades coordinativas especiales en los estudiantes durante la clase de educación física, para lo cual utilizaron 3 componentes diferentes: orientación espacial, equilibrio y coordinación, el cual se trabaja por niveles y permite a los estudiantes mejorar su aprendizaje y enfrentarse a nuevos retos desde el punto de vista físico, psicológico y de salud, lo cual sirvió como punto de partida para el desarrollo de actividades que estimulen la evolución motriz.

Así mismo el juego fue una herramienta utilizada para atraer la atención y el interés de los estudiantes durante la clase de educación física virtual, por lo cual fue utilizado como un componente

fundamental para la estructuración de cada una de las planeaciones. Meneses y colaboradores (2001) afirman que los niños por medio del juego pueden ir estructurando y evolucionando su personalidad, la comunicación, la participación y mejorar su expresión corporal, razón por la cual estas actividades jugadas presenten una ayuda importante para el desarrollo de las clases, teniendo en cuenta los retos que ofrece la educación virtual actualmente.

Con respecto al proceso educativo virtual es importante mencionar que cada una de estas sesiones fue construida con el objetivo de trabajar con elementos existentes en el hogar como se mencionó anteriormente, con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades y promover la creatividad de los estudiantes a nivel de materiales. El proceso de planeación se complementó con la ejecución y grabación completa de las sesiones de clase estructuradas, que luego eran visualizadas por los estudiantes y ejecutadas, para lo cual se grabó la parte inicial, central y final con sus respectivas actividades y tiempos determinados.

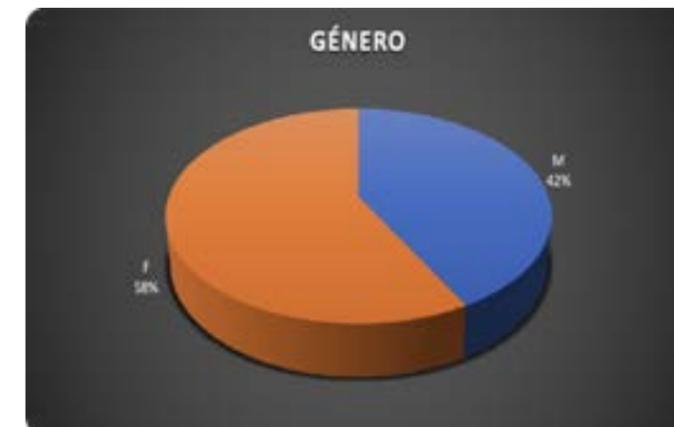
Después de la intervención se volvió a solicitar la ejecución y envío de las pruebas por parte de los estudiantes y sus padres, proceso en el cual se encuentra el proyecto.

Resultados y Discusión

La aplicación de la valoración de las habilidades motrices de los estudiantes se dio en un grupo de 38 estudiante con un promedio de edad de 10,79 años, una moda de 10 años y una desviación estándar de 0,91 años. El grupo esta dividido de la siguiente manera: 16 estudiantes del género masculino que representa el 42% de la población evaluada y 22 estudiantes del género femenino que representa el 58% de la población evaluada. (figura 5)

Figura 5.

Población evaluada



Fuente: Elaboración Propia

En cuanto a los datos generados a partir de la evaluación de los videos enviados por los estudiantes, se puede evidenciar a partir de la tabla 1 que el nivel de desarrollo motriz presenta una necesidad de mejora principalmente en la prueba de lanzamiento de pelota y pateo de balón, pruebas que están pensadas para evaluar la coordinación dinámica específica.

Tabla 1.

Resultados de las pruebas

Resultados	Salto vertical	Lanzamiento de pelota	Pateo de balón	Test flamingo	
				Tiempo	Variaciones
Media	3,11	2,47	2,26	18,92	3,70
Error típico	0,17	0,18	0,15	1,87	0,66
Moda	4	3	2	30	1
Desviación estándar	1,03	1,11	0,92	11,55	4,00

Fuente: Elaboración Propia

Es importante resaltar que la valoración máxima en las pruebas de salto vertical, lanzamiento de pelota y pateo de balón es de 4 puntos. Así, observando los resultados según lo planteado por Cenizo et al (2017), se nota que hay un promedio de desarrollo regular en la coordinación dinámica específica representada en el manejo de objetos. El lanzamiento de pelota tiene un promedio de valoración de 2,47 puntos y el pateo de balón tiene un promedio de 2,26 puntos, evidenciando de esta manera que se presenta una ejecución gestual con problemas en la cadena cinética y que a pesar de la edad no se ha afianzado una ejecución motriz precisa, eficaz, económica y armónica, características que según Villada y Vizúete (2002), son de un acto motriz correctamente coordinado.

En cuanto a la valoración de la coordinación dinámica general se toma el test de salto vertical que muestra un desarrollo aceptable con un promedio de calificación de 3,11 puntos. Sin embargo, esto contrasta con una moda de 4 puntos, permitiendo ver que la mayoría de los estudiantes realizan una ejecución correcta del gesto motriz y que este gesto es el mejor desarrollado por parte de este grupo evaluado.

En el caso del equilibrio, este hace parte de las conductas motrices básicas y es indispensable en todo momento de la vida. Como lo plantea Villada y Vizúete (2002) es la capacidad que permite controlar el cuerpo en el espacio, en forma estática o durante cualquier cambio de posición. En el caso de la evaluación se muestra un promedio de duración de 18,92 cuando se busca una duración de 30 segundos, sin embargo, se ve que la moda es de 30 segundos, es decir que la mayoría de los estudiantes cumplieron con el tiempo requerido por la prueba, y con un promedio de 3,7 variaciones o cambios grandes de posición para tratar de cumplir con la idea de no realizar variaciones durante el tiempo de ejecución, pero los evaluados presentaron una moda de 1 en variación, es decir que cumplen con una buena ejecución.

Los estudios realizados por los investigadores con relación a las evaluaciones y planeaciones en el contexto pedagógico son de vital importancia para tener un mejor proceso de enseñanza y aprendizaje. Así mismo, es necesario orientar estos procesos y las formas de evaluar, ya que los estudios están basados en actividades presenciales y el contexto de la investigación requiere de una propuesta para la educación virtual. Por ejemplo, con base en Cenizo (2017) se eligió un test con ciertas pruebas para evaluar el desarrollo motriz de los niños y niñas de 8 a 12 años como se mostró anteriormente, que tuvo que ser adaptado para aplicarse de forma virtual.

Así mismo una investigación realizada por Ramírez citado por Hinostroza (2019) afirma que la planeación desde el contexto pedagógico y el área de educación física es importante, ya que el docente, con mirada reflexiva, organiza y sistematiza los contenidos para obtener un plan educativo eficaz. Por esta razón, fueron tenidos en cuenta estos aportes teóricos para la construcción y desarrollo de las sesiones de clase. Sin embargo, fue necesario adaptar ciertos elementos para su implementación como los materiales de cada actividad, el tiempo de implementación, el grado de dificultad de los ejercicios y los espacios dispuestos para la ejecución.

Con relación a lo anterior Calderón y Valdez citados por Hinostroza (2019) explican que para planear las clases se debe contar con ciertos recursos y materiales educativos, aun así, debido a que se planeó para enseñar de forma virtual, todos estos recursos fueron modificados teniendo en cuenta aquellos que son de fácil acceso en los hogares.

Por su parte Muska Mosston (1986) afirma que es necesario incluir los diferentes estilos de enseñanza en el proceso de aprendizaje, teniendo en cuenta que, debido a la contingencia por pandemia, el único formato de educación fue el virtual. Sin embargo, fue necesario utilizar únicamente el mando directo en el desarrollo de las planeaciones, debido a la falta de interacción entre profesor y estudiante, ya que la ejecución de las sesiones de clase se realizaba de forma asincrónica y no permitía una comunicación activa durante la práctica.

Por otro lado, Dávila (2017) plantea una estructura del calentamiento compuesta por 6 fases. No obstante, los tiempos de ejecución de cada sesión para el proyecto son de máximo 45 minutos, por esta razón no es posible aplicar estas 6 fases, por lo tanto, la sesión de clase construida tiene 3 componentes: parte inicial, central y final, donde la inicial constaba de un calentamiento general con el propósito de elevar la frecuencia cardiaca, temperatura corporal y lograr una buena elongación muscular.

Finalmente, las sesiones de clase que fueron construidas tuvieron un importante énfasis en el entrenamiento de la coordinación dinámica específica, principalmente buscando mejorar en las pruebas de lanzamiento de pelota y pateo de balón, pruebas que tuvieron una puntuación menor según los resultados y el análisis realizado.

Conclusiones

El proyecto de investigación realizado, que hace parte del componente académico de semilleros de investigación, línea de investigación deporte, actividad física y escuela (DAFES), ha permitido no solo generar nuevas posibilidades de conocimiento, sino que también ha sido enmarcado

dentro del contexto de pandemia a raíz de la Covid-19, cuyo proceso ha afectado a la población mundial en todos los aspectos fundamentales para la vida. Por lo cual se concluye que es necesario encontrar nuevas formas de evaluar el desarrollo motor dentro del proceso educativo virtual, usando la asignatura de educación física como eje principal para este propósito, lo cual evidencia la importancia de investigar, indagar y proponer nuevas alternativas que contribuyan a fortalecer los procedimientos educativos virtuales, dando a los profesores, investigadores y porque no, entrenadores deportivos, fundamentos teórico-prácticos para sustentar su quehacer pedagógico.

Así mismo, este tipo de valoración de la aptitud motriz debe ser tenido en cuenta dentro del contexto educativo rural, ya que permite a los docentes obtener una idea general de las condiciones físicas de los estudiantes en esta zona y poder planear e implementar actividades que promuevan el desarrollo del componente motriz para mantener un control y conocimiento del proceso educativo.

La evaluación del desarrollo motor debería ser un apartado imprescindible para la clase de educación física, de hecho, lo es. Sin embargo y según los hallazgos de la investigación, se puede concluir que muchos docentes no realizan evaluación de los aspectos físicos y coordinativos de sus estudiantes durante su enseñanza en la clase de educación física, ni antes, ni durante, ni después de que los contenidos han sido desarrollados, por lo cual no se puede saber a ciencia cierta si todo lo enseñado tiene un impacto positivo o negativo dentro de la población estudiantil.

Si a estos resultados le sumamos la necesidad que tuvo la educación física, y en general la educación, de convertir sus procesos académicos a 100% virtuales, es claro que evaluar la aptitud motriz y por lo tanto, promover la práctica de actividad física durante el confinamiento en etapas tempranas, es fundamental para el correcto desarrollo del ser humano, lo cual convierte esta asignatura en un eje primordial para los niños(a) que requieren de diversas prácticas físicas para su crecimiento, sin dejar de lado que los seres humanos son por naturaleza sociales y necesitan de diferentes interacciones entre sí y con el entorno para su aprendizaje motor, cognitivo, fisiológico, psicológico y un estado de salud óptimo, actividades que perdieron valor por el encierro.

Es por esto que este proyecto buscó la forma de evaluar el desarrollo motor teniendo en cuenta la educación virtual y las herramientas que esta ofrece para su utilización, para lo cual se recurrió a los test de entrada, escogiendo principalmente las pruebas de Cenizo y colaboradores (2017) por su fácil adaptación para la implementación en el formato virtual, haciendo uso de la grabación de video y subida a plataformas digitales.

Teniendo en cuenta los diferentes estudios incluidos en esta investigación con relación a los test de entrada y planeación, se seleccionaron unas pruebas que fueron aplicadas en niños de 8 a 12 años. Proceso que se llevó a cabo y en el cual se grabaron los protocolos de aplicación de las pruebas, sus particularidades y ejecución completa y fue compartida a los niños(as) para que estos pudieran ejecutarlas desde sus hogares, con el objetivo de identificar como estaba su desarrollo motriz, lo cual permitió obtener resultados específicos de las condiciones de desarrollo motor de los infantes.

A partir de ello se puede concluir gracias a los resultados, que en general hay una buena ejecución en la coordinación dinámica general, (salto vertical, flamingo, equilibrio), sin embargo, en coordinación específica como la viso manual y viso podal, se evidenció un bajo porcentaje de

efectividad, razón por la cual el grupo de semilleros inicio un proceso de planeaciones, basado en algunos estudios con el fin de estimular estas habilidades motoras. Para este proceso se realizaron planeaciones enfocadas hacia la coordinación viso manual y viso podal con el ánimo de analizar si los niños y niñas evaluados obtuvieron una mejora, proceso realizado de forma asincrónico, donde los licenciados ejecutaban sus planeaciones de clase grabadas en video, explicando cómo realizar los ejercicios, los tiempos de cada uno y el objetivo de la sesión de clase, para que los estudiantes pudieran realizarla durante su confinamiento.

Recomendaciones

Dentro del proceso investigativo realizado, se recomienda aplicarlo en otros ámbitos de la educación y en otras asignaturas; incluso, puede ser utilizado en escuelas de formación y clubes deportivos. Que por medio de las TIC permitan construir alternativas para evaluar las habilidades coordinativas y motrices de sus estudiantes por medio de test de entrada; estos les otorgarán a los docentes y/o entrenadores resultados puntuales sobre sus estudiantes, con el fin de mejorar en sus procesos de formación educativa, deportiva y de planeación.

Cabe resaltar que estos procesos evaluativos pueden ser aplicados a otros grupos poblacionales, teniendo en cuenta las características físicas de cada uno de ellos y aplicando las pruebas que se consideren necesarias para medir los diferentes aspectos coordinativos y motrices en los estudiantes.

Referencias bibliográficas

Amado, R., Puebla, N., Savigne, J., Estada, A., González, Y. (2014). Sistema de ejercicios para desarrollar las capacidades físicas coordinativas especiales: orientación espacial, equilibrio y coordinación en los alumnos de primer grado. Centro universitario municipal Guisa. Cuba, Revista efdeportes.com. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd195/capacidades-fisicas-coordinativas-especiales.htm>

Ayán, C. (2017). La valoración de la condición física en la educación infantil: principales test de aplicación. Ciudad de México, Editorial Paidotribo. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uniminuto/116265?page=123>.

Baena, S., López, J. y García, O. (2021). La intervención docente en educación física durante el periodo de cuarentena por COVID-19. / Teaching intervention in physical education during quarantine for COVID-19. Retos: Nuevas Perspectivas de Educación Física, Deporte y Recreación, 39, 388-395. Recuperado de <http://content.ebscohost.com/ContentServer.asp?T=P&P=AN&K=145648549&S=R&D=s3h&EbscoContent=dGJyMNLr-40SeqLM4y9f3OLCmsEmep7RSsKq4Tb-CWxWXS&ContentCustomer=dGJyMO-zprkizprJMuePfgex44Dt6fIA>

Cenizo, J., Alfonso, J., Pineda, S. y Truan, J. (2017). Test de coordinación motriz 3JS: Cómo valorar y analizar su ejecución. Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación. 32. 189-193. 10.47197/retos.v0i32.52720. Recuperado

de https://www.researchgate.net/publication/314082017_Test_de_coordinacion_motriz_3JS_Como_valorar_y_analizar_su_ejecucion/citation/download

Henriksson, P., Leppänen, M., Henriksson, H., Nyström, C., Cadenas, C., Ek, A., Ruiz, J., Ortega, F. B. y Löf, M. (2019). Physical fitness in relation to later body composition in pre-school children. *Journal of Science and Medicine in Sport*, 22, 574–579. <https://doi.org/10.1016/j.jsams.2018.11.024>

Hinostroza, A. (2019). Planeación en la enseñanza de la educación física para el éxito del proceso de enseñanza-aprendizaje. Universidad Nacional de Tumbes. Tumbes, Peru.

Takebeeke, H., Lanzi, S., Zysset, A., Arhab, A., Messerli, N., Stuelb, K., Leeger, C., Schmutz, E. A., Meyer, A., Kriemler, S., Munsch, S., Jenni, O. y Puder, J. (2017). Association between Body Composition and Motor Performance in Preschool Children. *Obesity Facts*, 10 (5), 420–431. <https://doi.org/10.1159/000477406>

Marmeleira, J., Veiga, G., Cansado, H. y Raimundo, A. (2017). Relationship between motor proficiency and body composition in

6 – to 10-year-old children. *Journal of Pediatrics and Child Health*, 53(4), 348–353. <https://doi.org/10.1111/jpc.13446>

Matarma, T., Lagström, H., Hurme, S., Tamelin, T., Kulmala, J., Barnett, L. y Koski, P. (2018). Motor skills in association with physical activity, sedentary time, body fat, and day care attendance in 5-6-year-old children—The STEPS Study. *Scandinavian Journal of Medicine and Science in Sports*, 28(12), 2668–2676. <https://doi.org/10.1111/sms.13264>

Meneses, M. Mongue, Alvarado, M. (2001). El juego en los niños: Enfoque Teórico. Universidad de Costa Rica. Montes de Oca, Costa Rica. *Revista Educación*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Muska; Mosston, S. La enseñanza de la educación física, la reforma de los estilos de enseñanza. Editorial Hispano-europea, S.A. Barcelona. España.

Villada, P. y Vizquete, M. (2002). Los fundamentos teóricos-didácticos de la educación física. Madrid, Ministerio de educación, cultura y deporte.

PENSAMIENTO MATEMÁTICO EN LA CAPACIDAD DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE NIÑOS DE TERCERO DE PRIMARIA

Claudia Lorena Grajales Orozco¹
Juliana Torres Giraldo²

¹Estudiante decimo semestre, cgrajalesor@uniminuto.edu.co, Bello, Colombia.

²Estudiante decimo semestre, jtorresgir1@uniminuto.edu.co, Bello, Colombia.

Resumen

Las matemáticas como ciencia tienen propiedades relevantes para el desarrollo cognitivo de las personas, especialmente en los niños, ya que se encuentran en un periodo donde absorben de una forma fácil y sencilla cualquier tema que se desee trabajar debido a su plasticidad cerebral, cabe resaltar que aunque existen diversas opiniones frente a ellas, se debe reconocer que no solo se aplican en problemas aritméticos, sino que también tienen la capacidad de desarrollar el razonamiento lógico, llevando a la comprensión del entorno. En este trabajo se muestra la influencia que tiene el pensamiento numérico en la capacidad de resolver problemas de los niños de tercero de primaria, quienes manifiestan que "las matemáticas son el área más difícil y complicada de todas y por eso no les gusta". Por medio de las matemáticas se puede identificar como se transversalizan los conceptos de conteo, clasificación, reconocimiento de cantidades y capacidad para resolver problemas, no solo en dicha asignatura sino de la vida cotidiana, estos procesos a su vez demuestran la correlación existente entre las matemáticas y otras áreas del conocimiento.

Palabras clave: Aprendizaje, cotidianidad, matemáticas, pensamiento numérico

Abstract

Mathematics as a science has relevant properties for the cognitive development of people, especially in children, since they are in a stage of development where they easily take in any topic; we wish to entertain with them, due to their brain plasticity. It should be noted that, although there are different opinions about mathematics, it must be recognized that they not only apply to arithmetic problems, but are also useful to develop logical reasoning, leading to an understanding of the environment. This paper shows the influence that numerical thinking in ability to solve problems in third-grade children; who express that mathematics is the most difficult and complicated subject and that is why they do not like it. Through mathematics, it is possible to identify how the concepts of counting, classification, recognition of quantities and ability to solve problems are mainstreamed, not only in said subject but in everyday life; these processes in turn demonstrate the correlation that exists between the mathematics and other areas of knowledge.

Keywords: Learning, everyday life, mathematics, number thinking

Introducción

La falta de interés que tienen las personas frente al área de matemáticas, especialmente los niños, se ha convertido en un problema educativo y social con el pasar de los años. Al dialogar con ellos indican que "sus padres empiezan a hablar con ellos acerca de las matemáticas y dicen que es la asignatura más tediosa, abrumadora, difícil de entender e innecesaria en la vida". Esto ha generado que los niños y niñas demuestren desinterés por el área. Debido a esto Bruner (1995) planteó que es muy importante la motivación en el aprendizaje, dejando a un lado la educación memorística, por ende, afirmó que "Los estudiantes deben ser animados a descubrir el mundo y las relaciones por sí mismos" y dejar atrás este tipo de pensamientos negativos para motivar día a día y promover el gusto por el área a las personas desde la primera infancia.

En La Institución Educativa San Pablo, con los niños del grado tercero de primaria se puede evidenciar que el pensamiento que tienen los padres de familia respecto a las matemáticas no está muy lejos de la realidad. En el descanso, donde puede haber más interacción con los niños, a los más sociables se les hizo dos breves y sencillas preguntas, ¿Cuál es tu asignatura favorita y por qué? A la que algunas niñas respondieron sin dudar, "la asignatura de Educación Artística, porque podemos colorear y dibujar", "Tecnología e Informática por la cercanía a los computadores". Por otra parte, otros eligieron la Educación Física simplemente porque era el único espacio en la escuela que se podía jugar con balones, nuevamente se les preguntó ¿Cuál es la asignatura que menos te gusta y por qué? Pregunta a la que sin dudar respondieron la mayoría, "la asignatura de matemáticas, "porque mi mamá dice que es muy difícil, y es verdad son muchos números y uno se enreda contando" otro dijo que "en su casa no le ayudaban con las tareas o ejercicios ya que sus papás no sabían sumar ni restar".

Diferentes tipos de respuesta se encontraron, pero muy claro quedó que el área que menos les gusta a los niños en tercero cinco, es la matemática. En base a lo anterior cabe resaltar la importancia de las matemáticas en la vida del ser humano, por tal razón es necesario promoverlas desde la primera infancia y en toda la vida escolar, es el motivo que lleva a pensar ¿Cómo influye el pensamiento matemático en la capacidad de resolución de problemas de los niños y niñas de tercero de primaria?

Para iniciar dicha investigación es necesario conocer acerca de los conceptos y temas referentes a los estándares básicos de aprendizaje, lineamientos curriculares, los cuales son publicados en 1998 y proponen la reorganización de las propuestas curriculares a partir de la interacción entre conocimientos básicos, procesos y contextos. La ley 115, esta es la Ley General de Educación proclamada en 1994, busca constatar las normas generales que cada establecimiento educativo debe seguir para garantizar una formación de calidad para la sociedad. Además, la UNESCO considera que "la educación es un derecho humano para todos, a lo largo de toda la vida, y que el acceso a la instrucción debe ir acompañado de la calidad" Entendiendo esto como la oportunidad de formar personas capaces de transformar su entorno aportando al bienestar y desarrollo de la sociedad. Así se obtuvieron herramientas en las cuales se apoyaron para trabajar y tener un enfoque claro dentro de los parámetros permitidos, con lo que darían continuidad al proceso y seguido a esto se contextualizan frente a la Institución visitada, donde se evidenció el comportamiento y rendimiento de los niños y niñas de tercer grado de primaria con respecto a las matemáticas.

Continuando con el siguiente paso, se acudió a tener, en primer lugar, un encuentro con el coordinador de la Institución Educativa, expresando el interés por realizar este proyecto en su Institución, con el fin de solicitar un permiso para acceder al plantel educativo, y así se lograron programar encuentros dentro del aula. Estos se realizaron por bloque de clase, en el cual las estudiantes de Uniminuto permanecieron presentes durante el encuentro, aprovechando a tener un acercamiento con los niños y con el maestro, conociendo las metodologías de clase y cómo repercuten en el aprendizaje del niño, qué tan receptivos se veían los niños durante las actividades y explicaciones del maestro.

Luego de terminar la jornada se pudieron evidenciar resultados los cuales, fueron fundamentales para recopilar material con el cual se iba a identificar las problemáticas que se evidencian en el aula de clase cuando se está dictando el área de matemáticas. Muchos niños muestran poco

interés por dicha asignatura y cumplen porque lo consideran como algo impuesto en su formación educativa, lo cual ha logrado una gran frustración llevando este tema a diferentes opiniones que argumentan a favor y en contra.

Los objetivos principales de esta investigación son reconocer las habilidades individuales y colectivas de los niños y niñas de tercer grado de primaria en el área de matemáticas, a su vez se busca conocer como contribuye el pensamiento matemático de dichos estudiantes en otras áreas del saber. Al encontrar resultados óptimos y claros se implementará una propuesta de intervención la cual busca potenciar dichas habilidades y promover el gusto y la utilidad de las matemáticas en el aula de clase como en la vida cotidiana. Esto con el fin de que, al final, se logre, de una forma más amplia y detallada, se desarrolle y fortalezca el pensamiento matemático, desembocando en la capacidad de resolución de problemas en los niños de tercero de primaria de la Institución Educativa San Pablo.

Metodología

Tipo de investigación

Esta investigación se enfocó bajo el marco de la investigación acción educativa, este término se le atribuye a Kurt Lewin en varias de sus investigaciones (Lewin, 1973). En la actualidad es utilizado con diversos enfoques y perspectivas, teniendo en cuenta diferentes tópicos desde donde se quiera trabajar.

Kemmis y MacTaggart (1988) afirman que este método está orientado al cambio educativo y se caracteriza por ser un proceso que se constituye desde la práctica, además pretende mejorar las prácticas a través de la transformación, mientras que procura comprenderla. Cabe indicar que, al ser un método de acción, demanda la participación de los sujetos en la mejora de sus propias prácticas y es por ello por lo que todos colaboran coordinadamente en todas las fases de la investigación. Por otra parte, este método implica la realización de análisis crítico de las situaciones, teniendo en cuenta una planificación, acción, observación y reflexión.

De acuerdo con lo mencionado anteriormente, se puede deducir que la investigación presentada, está enmarcada en el método de investigación educativa, puesto que el análisis de ella nace de la observación detallada de un grupo de estudiantes. Teniendo en cuenta la información obtenida, se procede a planear acciones que ayuden a encontrar resultados óptimos y acordes con lo que se desea conocer, para ofrecer al final una reflexión razonable de la labor educativa que se hizo durante todo el camino de trabajo.

Esta investigación se desarrolla bajo el paradigma cualitativo, definido por Niglas en Hernández 2018 de la siguiente manera “el término cualitativo tiene su origen en el latín “qualitas”, el cual hace referencia a la naturaleza, carácter y propiedad de los fenómenos” entendiéndose esto, la investigación cualitativa se basa en el estudio de hecho social, por medio de instrumentos, entre ellos: la observación, la entrevista y análisis. Donde no solo se dirige a un grupo de personas sino que considera también al individuo.

Hernández (2018) afirma que “el investigador comienza el proceso examinando los hechos en sí y revisando los estudios previos, ambas acciones de manera simultánea, a fin de generar una teoría que sea consistente con lo que está observando qué ocurre.” Por esta razón se dice que la presente investigación es de carácter cualitativo ya que se enfoca sobre el contexto de un grupo de estudiantes, donde a través de la observación e investigación de estudios previos se genera de manera simultánea acciones que preserven dicha teoría.

Población y muestra

La población que sirvió de apoyo para llevar a cabo esta investigación está localizada en el barrio San Pablo, ubicado en la comuna 1 del municipio de Medellín, su estrato socioeconómico es variable, según el sector puede ser 1 o 2. En la institución hay aproximadamente 1.160 estudiantes distribuidos en 36 grupos desde preescolar, básica primaria, básica secundaria, media académica y técnica. Cabe resaltar que este lugar es una institución de educación pública.

Este barrio cuenta con poblaciones vulnerables, desplazados y migrantes venezolanos, por otra parte, negocios ilícitos y la violencia se apoderan de muchos de los niños, jóvenes y adultos del sector.

Después de casi un año de virtualidad, el trabajo en las instituciones educativas de manera presencial se ha visto afectado y se ha tenido que reducir e implementar la alternancia para el regreso a clases y de este modo evitar el contagio del Covid-19, contingencia sanitaria que se ha estado viviendo en el último año. El grupo con el que se llevó a cabo el trabajo está conformado por un docente titular, 13 niños y 8 niñas que cursan el grado tercero de primaria. Es importante reconocer que estos estudiantes vienen de hogares con conflictos familiares como el divorcio, abandono del hogar y violencia intrafamiliar, factores que influyen en el desarrollo cognitivo de los alumnos, trayendo consigo procesos de aprendizaje inestables.

Observación Participante

Taylor y Bogdan (1990) utilizan la expresión “observación participante” para designar la investigación que involucra la interacción social entre el investigador y los informantes, en el medio de los últimos, y durante la cual se recogen datos de modo sistemático y no intrusivo. En base a lo anterior se puede constatar que la siguiente investigación se desarrolló teniendo este tipo de observación, ya que para lograr los resultados necesarios y óptimos se debe tener en cuenta la participación directa del maestro titular y los niños y niñas.

Para ello se planearon y ejecutaron cuatro actividades, las cuales se desarrollaron bajo metodologías activas de aprendizaje basados en resolución de problemas a través del juego, donde estuvieron incluidas las operaciones matemáticas básicas, suma, resta y multiplicación; la última tuvo un enfoque en otra área del conocimiento. El propósito de esto fue conocer la capacidad de resolución de problemas individuales y colectivos de todos los participantes, y adicional a ello, se evidenció cómo se complementa esta acción con otras asignaturas.

Entrevista

Díaz (2013) dice "Es un instrumento técnico de gran utilidad en la investigación cualitativa, para recabar datos" de lo expuesto por el autor cabe resaltar que la entrevista se propone de manera intencional con una finalidad específica, recopilar información sobre un tema en particular.

En esta investigación se le hizo una entrevista al docente titular, quien contestó preguntas abiertas referentes a las capacidades individuales y grupales que ha podido observar en el transcurso del año con sus alumnos en el área de matemáticas, además de ello describió la capacidad de resolución de problemas en su grupo de tercero de primaria. En el formato se incluyeron también preguntas relevantes acerca de las familias, puesto que estos son los directos responsables de la educación de los infantes.

Diario de Campo

Correa (2015) dice "Es un documento que conserva la experiencia del investigador en un proceso de indagación". De lo cual se puede decir que el diario de campo es aquel documento que contempla la información registrada a través de un acto de observación e indagación en el cual describe punto a punto los hechos sucedidos.

Se pudo registrar todo tipo de situaciones donde los niños y niñas hicieron uso del pensamiento matemático para resolver problemas cotidianos. Además de esto, se recolectó información de los acontecimientos que ocurrieron en esta aula de clase, gracias a las cuatro planeaciones y ejecuciones que se realizaron durante las visitas a este grupo de tercero de primaria, cabe mencionar que las personas que hicieron la observación consignaron cada detalle y lo que más llamó su atención. Todo con el objetivo de recopilar datos de primera mano que aportaran insumos necesarios para dar respuesta a los objetivos de la investigación.

Cuestionario de Preguntas

García (2003) dice que "Es una técnica de evaluación que puede abarcar aspectos cuantitativos y cualitativos. Su característica singular radica en que, para registrar la información solicitada a los mismos sujetos, ésta tiene lugar de una forma menos profunda e impersonal, que el "cara a cara" de la entrevista.". De lo anterior se puede decir que el cuestionario de preguntas va dirigido con propósito a una población particular, siendo este un instrumento que permite orientar un tema de interés en un ámbito específico a través de estrategias como lo son la entrevista.

Al final de las clases se diligenció con los participantes un cuestionario con preguntas cerradas, basadas en los momentos vividos durante la visita. Al tener una muestra relativamente pequeña se logró conocer las opiniones acerca de lo que trabajaron, cómo se sintieron con lo que hicieron. Se pudo observar un cambio en la concepción que inicialmente tenían sobre las matemáticas y su utilidad con la vida cotidiana.

Mediante las técnicas e instrumentos mencionados anteriormente, se pudieron identificar hallazgos mediante la realización de una codificación abierta. Strauss y Corbin (2002) identifican dicho proceso de la siguiente manera "Al cabo del tiempo el analista se da cuenta de que ciertos conceptos se pueden agrupar bajo un orden abstracto más elevado, basado en su capacidad de explicar lo que está sucediendo". Con base en esto se pudo determinar que, gracias a toda la información adquirida en las clases de observación y trabajo con los alumnos, se logró la triangulación y la caracterización de los objetivos planteados, separando los datos de acuerdo con el tema relacionado, permitiendo comprender lo que pasaba con ellos en cada uno de los encuentros y de este modo encontrar respuestas a los interrogantes. Por otra parte, se consideró la codificación abierta en esta investigación puesto que al momento de realizarla se hizo énfasis en cada uno de los momentos y por medio del análisis se explicó cada situación vivida con ejemplos y experiencias cotidianas, es por lo que se tiene en cuenta el aporte de Holton (2007) quien asevera que "la codificación lleva a la persona investigadora a conceptualizar el patrón subyacente en un conjunto de indicadores empíricos dentro de los datos como una teoría que explica lo que sucede en ellos".

Resultados y discusión

Habilidades individuales y colectivas de los niños de tercer grado de primaria en el área de matemáticas

Después de realizar un análisis acerca de las múltiples habilidades de pensamiento lógico matemático que poseen los niños y niñas del grado tercero cinco de la Institución Educativa San Pablo, se pudo determinar que por medio de los juegos ellos lograron interiorizar de una mejor manera los conceptos trabajados, tales como el conteo, la resolución de problemas, clasificación, pensamiento reversible, operaciones desde lo simbólico y lo concreto, y reconocimiento de cantidades. Aquí, el desempeño tanto individual como colectivo fue bueno. Por esta razón se tiene en cuenta el pensamiento de Froebel (1782-1852), quien incursionó en que los juguetes ayudaban a mejorar los procesos de aprendizaje de los más pequeños, y debido a esto definía "La educación en tres operaciones, acción-actividades, juego-juego y trabajo-tareas".

En relación con estas operaciones se pudo evidenciar que el docente encargado del grupo proponía actividades donde los niños eran los protagonistas, llevando acción de la vida cotidiana al aula de clase mediante juegos de roles, donde los niños recrean las tiendas, viven el rol del vendedor y cliente y se divierten, y al final implementan lo vivido en la resolución de trabajos y tareas. Todo ello muy acorde a lo que propone el autor, demostrando así que es válido jugar mientras se aprende y que cuando se trabaja en base a los intereses de los niños las temáticas son más fáciles de comprender y generar nuevos conocimientos.

Luego de la observación detallada, se vale decir que los niños tienen buenas habilidades individuales, realizan sumas de unidades y decenas. Para ello describen diferentes formas de realización, ya que se debe tener en cuenta que todos los niños aprenden de diversas maneras, por eso algunos contaban con los dedos, otros utilizaban el ábaco o algunos elementos concretos para contar como lo fueron palitos de madera, canicas y una niña utilizaba chaquiras, también estaba el niño que por medio

del cálculo mental lograba decir los resultados de forma acertada. Por otra parte, los niños y niñas realizan un conteo apropiado para su edad, el profesor les indicaba una familia de números y ellos de forma oral seguían la secuencia, demostrando que tenían interiorizado de manera memorística cada uno de los grupos de números, mediante ejercicios prácticos reconocían las cantidades exactas, decían cuáles eran las unidas y decenas y al final daban respuestas a dichos ejercicios, mientras que los relacionaban con la vida cotidiana. Herminia Hernández (1998) explica que "Las habilidades son aquellas acciones donde se ponen en función los conocimientos". A partir de lo anterior se trae el siguiente ejemplo, mientras resolvían un problema matemático que involucraba zapatos, los niños asociaban que al hablar de dicha prenda de vestir se debía hacer por dos, ya que por lo general las personas utilizan dos zapatos, uno para el pie derecho y otro para el izquierdo.

Los alumnos del grado tercero cinco están entre 8 y 9 años, y se determina que ellos se encuentran en el estadio de las operaciones concretas de Jean Piaget (1980) quien afirma que a esta edad "Los chicos cuentan con el desarrollo de conservación; este es el que les permite identificar que las cantidades no se relacionan con las apariencias físicas" por otra parte Feldman (2008) afirma que "Los niños a esta edad tienen un mejor dominio del concepto de reversibilidad, la cual se define como la capacidad de volver a un punto de partida, al inicio de un suceso o cuando se realiza una acción física o mental", en base a lo anterior se trae a colación la agilidad de los niños para realizar cálculo mental, mediante estos ejercicios ponen a trabajar la mente y avanzan en la realización de las operaciones básicas sumas, restas y multiplicación.

En dichos ejercicios mentales el profesor involucra las tres operaciones, y lo hace de la siguiente, " $10+8*0+5*7-5 =$ " al finalizar dos niños inmediatamente alzaron la mano para participar y decir el resultado uno dijo que 30 y cuando le preguntaron al otro que si tenía el mismo valor asintió. Aquí es oportuno destacar lo propuesto por Aristizábal, Colorado y Gutiérrez (2016): Mediante el juego los alumnos reciben una estimulación para encontrar todas las soluciones posibles, en cualquier tipo de ejercicio planteado, al terminar este ejercicio uno de los niños dice que "fue muy divertido", que "lo importante no era ganar o decir de primero el resultado sino haberlo hecho bien", a lo que el maestro le dice que "tiene toda la razón y que continúe así".

En el cuestionario realizado, los niños y niñas de tercero cinco contestaron que se les facilitaba interiorizar los contenidos estudiados en clase cuando trabajaban en equipo con sus compañeros, teniendo en cuenta que para este año 2021 los pequeños tuvieron la oportunidad de estar alrededor de un mes y medio bajo la modalidad de la alternancia. Allí podían disfrutar del ambiente escolar y compartir personalmente con sus amiguitos y profesor, en el aula de clase implementaban el juego de roles cada vez que les tocaba matemáticas, por eso simulaban ir de compras y se dividían entre vendedores y clientes, y entre compra y compra realizaban operaciones como la suma, resta y multiplicación.

Ellos mismos decían que ahora entendían a las madres y padres cuando salían a los centros comerciales o al mercado y en ocasiones decían que el dinero no alcanzaba para todo, ya que había gastos y este se agotaba. Sin duda alguna este juego brindó aprendizajes enriquecedores para ellos, ya que se están preparando para cuando sean adultos y cuando vivan realmente estas situaciones, sepan administrar adecuadamente su propio dinero. Aristizábal, Colorado y Gutiérrez (2016) determinan que "Al combinar las operaciones fundamentales en juegos se obtendrán respuestas más complejas y significativas, mientras se estimula el trabajo en equipo y la sana competencia".

La mayoría de los participantes del cuestionario afirmaron que les va mucho mejor resolviendo actividades y problemas que involucran la suma, aspecto que quedó en evidencia en las observaciones de clase. Los estudiantes fueron rápidos y acertados cuando realizaban problemas matemáticos con sumas, incluso en una oportunidad ellos mismos debían inventar el problema, teniendo en cuenta aspectos de la cotidianidad y donde ellos fueran los personajes del ejercicio. Así pues, uno realizó el siguiente ejemplo: "Mi mamá fue al mercado y compró 16 manzanas, 75 cerezas y 32 fresas para hacer mi postre favorito, ¿Cuántas frutas compró en total?" la chica participante dijo que había escrito $16+75+32$ y obtuvo 123 como resultado, luego respondió " Mi mamá compró 123 frutas para hacer mi postre favorito"; el maestro le dijo que excelente ejercicio y le pidió identificar las cantidades del resultado, la niña contestó: " 123 tiene 3 unidades, 2 decenas y 1 centena", el profesor pidió un aplauso y los demás compañeros se animaron a compartir sus ejercicios.

Ante la información mencionada anteriormente es relevante retomar el pensamiento de Navarra (1987) quien afirma que "Gracias a la exactitud matemática se pueden resolver problemas desde lo más simple a los más complejo, y por esta razón es que la educación apuesta por esta asignatura, ya que da resultados exactos y sobre todo reales" y en base a esto se puede concluir el por qué los niños y niñas prefieren las sumas frente a las demás operaciones.

Gracias a los ejercicios planteados en clase se evidenció que los niños y niñas lograron interiorizar y sintetizar los temas trabajados en el área de matemáticas, ya que son capaces de vincular las realidades contextuales a los ejercicios matemáticos, demostrando que las habilidades que han ido aprendiendo durante sus años escolares les sirven para comprender y resolver problemas que se viven en el aula o por fuera de ella. Diaz y Diaz (2018) afirman que "Las matemáticas deben señalar metas que estimulen a los estudiantes a pensar de manera fecunda, donde se propicie el pensamiento lógico, de una manera eficaz, inteligente y lo más importante que les permita resolver diversas situaciones de la cotidianidad".

Una de las respuestas más relevantes que arrojó la entrevista con el profesor del grado tercero cinco fue la forma en que los niños aprenden el proceso de multiplicación. Él indicó que actualmente la forma más trabajada en el aula de clase es la suma sucesiva, aprovechando el gusto y la facilidad en que ellos resuelven este tipo de operación matemática. Pero aclaró también que hay quienes prefieren la forma memorística de las tablas de multiplicar ya que dicen que así es más rápido y ahorran tiempo. Los recursos que utilizaron para trabajar este tema es el libro que está bajo los parámetros del PTA (Programa Todos Aprender) propuesto por el Ministerio de Educación Nacional, fichas didácticas y las tablas de multiplicar.

Por último, cabe resaltar que los niños utilizaron diversas estrategias para resolver problemas de la cotidianidad sin que sean necesariamente matemáticos. El profesor expresó que los alumnos en medio de los recreos o pausas activas hacen relaciones matemáticas de forma innata y sin darse cuenta de que las están empleando. Por ejemplo, cuando hablan del lugar donde viven hablan de distancias, determinan por la cantidad de las cuadras que tienen que caminar, quien vive más cerca y quien vive más lejos; cuando llevaban caramelos para repartir en alguna fecha especial como el día de la mujer o del hombre, quien llevaba el compartir miraba y pensaba si podía regalar uno o dos dulces por niño, dependiendo de la cantidad de compañeros que estuviesen en el salón ese día, o lo más común que hacían era analizar lo que podían comprar en la tienda con el dinero que les daban los padres para la lonchera, hacían cálculos de sumas y restas para elegir que comer.

El pensamiento matemático en la resolución de problemas de los estudiantes de tercer grado de primaria en otras áreas del saber

Teniendo en cuenta la observación realizada en el grado tercero cinco de la Institución Educativa San Pablo, se determinó que es un grupo tranquilo y atento, en varias ocasiones se tuvo la oportunidad de presenciar algunas clases, no solamente la de matemáticas sino también de Lengua Castellana e Inglés, esto con el fin de ver cómo por medio de los conceptos trabajados en el área numérica: conteo, reconocimiento de cantidades y resolución de problemas, se potencializan habilidades que se utilizan en las diferentes áreas del saber. En cada uno de los trabajos que se hicieron en el aula de clase se les proporcionó a los estudiantes una aproximación a la vida real. Es por ello por lo que en cada una de las actividades los estudiantes eran mencionados en los problemas, ellos recrean e inventan historias a partir de sus experiencias y vivencias personales y de su entorno, aspecto que ayuda a que encuentren soluciones óptimas.

Cabe resaltar que por las medidas que ha traído consigo la contingencia sanitaria por el Covid-19 se ha estado implementando las clases virtuales, con el fin de que los niños y niñas no queden sin educación y no tengan problemas en sus procesos de aprendizaje. Este tema ha sido un gran reto para la educación ya que no se estaba preparado para dicho cambio. Sin embargo, el Colectivo Educación Infantil y TIC (2014) afirma que "Con la llegada de las tecnologías de la información y la comunicación, se han ido abriendo diversos campos digitales para la educación, trayendo consigo recursos computarizados y avanzados con el fin de tener un mejor rendimiento académico", permitiendo la continuidad de las clases y lograr que día a día los niños tengan aprendizajes significativos y puedan crecer personal y profesionalmente.

De acuerdo con los resultados obtenidos en un cuestionario realizado a los niños del grado tercero cinco se estima que ellos son conscientes de que en medio de la cotidianidad y fuera del aula de clase están involucradas las matemáticas, y para ello dan sus razones. Les gusta imaginar que van a hacer compras, ya que en este juego pueden practicar lo trabajado en las clases y realizan sumas, restas y multiplicación. Aquí se trae a contexto el pensamiento de Novo, Alsina, Marbán y Berciano (2017) quienes afirman que "El niño desde sus inicios escolares aprende a tomar decisiones autónomas y día a día aprenden a reconocer y entender el entorno en el que viven".

Es claro que los juegos de roles de la tiendita, vender y comprar, les permiten a los pequeños encarnar papeles de situaciones de la cotidianidad y así tener una preparación vivencial para cuando le llegue el momento de realizarlo en la vida adulta. De este modo se aseguran personas integras capaces de afrontar cualquier problema o inconveniente que se le presente a lo largo del camino.

Siguiendo con la línea de los aportes de las matemáticas en las diferentes áreas del conocimiento se trae a colación la observación de una clase de Lengua Castellana. Allí la profesora les proponía a los estudiantes un ejercicio de conteo de sílabas para determinar si eran monosílabas (1), bisílabas (2), trisílabas (3), tetrasílabas (4) y polisílabas (5 o más). En los ejemplos había palabras como: "Sol, Luna, Estrella" los niños activamente levantaban la mano para dar sus opiniones acerca de la clasificación de dichas sílabas. La profesora, le dio la palabra al niño que primero levantó la mano y realizó la clasificación de forma correcta, añadió que "el sol era monosílaba, luna bisílaba y la estrella trisílaba". Mientras hablaba hacia la separación de estas en voz alta y mostraba con sus dedos el conteo

utilizado para justificar su respuesta. La docente preguntó que, si los demás compañeros estaban de acuerdo con lo que todos asintieron, después de esto tuvieron que inventar un breve escrito, donde ellos fueran el personaje principal y la actividad finalizaba con el conteo de palabras del texto.

En la socialización los pequeños leían sus fragmentos y decían el número de palabras cada uno. Esta clase fue amena para todos, a pesar de que eran pocos los conectados se pudo evidenciar la facilidad con que los niños desarrollaban cada punto y la comprensión del tema; al finalizar la clase la profesora les hizo una la siguiente pregunta ¿Cómo se sintieron en la clase?, ¿El tema fue claro? Una niña levantó la mano y dijo "Fue muy fácil el tema y lo entendimos porque ya conocemos los números". La maestra dijo que efectivamente tenía razón y con una fraternal despedida la clase terminó. En base a lo anterior se destaca las conexiones que proponen Novo, Alsina, Marbán y Berciano (2017), "Para que estas conexiones tengan buenos resultados se debe trabajar en conjunto" puesto que para ellos lo conceptual, la parte docente y las prácticas educativas deben estar entrelazadas para un mejor proceso de aprendizaje.

El trabajo corporal dentro de las diferentes áreas es fundamental, debido a que este no solo transmite descanso y relajación durante las clases, sino que también aporta dinamismo y cambios de rutina. Rodríguez (2017) afirma "El importante papel que juega el cuerpo del niño en sus procesos de aprendizaje, ya que este posee unas facultades motoras que ayudan notoriamente en el desarrollo". En el cuestionario, los niños aportaban que en los estiramientos que se realizaban en la clase de educación física o en otras materias les ayudaban a relajar el cuerpo, salir de la cotidianidad. En la entrevista realizada al docente director de grupo añade en este punto que dichos ejercicios ayudan a reforzar los preconceptos matemáticos: arriba, abajo, derecha, izquierda, adelante o atrás. Ya que él ha notado que algunos de sus alumnos aún poseen problemas de lateralidad y ubicación en el espacio. Por otra parte, Rodríguez (2017) manifiesta que "Las actividades con ejercicios sensoriales y motrices, van dejando a un lado los procesos memorísticos y tradicionales de la enseñanza y de esta manera lograr que los niños vean al mundo desde una perspectiva más divertida". A esto se le puede adjuntar que trabajar bajo los intereses de los estudiantes traen consigo buenos frutos en los procesos de aprendizaje.

Tomando información de los diarios de campo, se destaca una clase de inglés, en la que los niños estaban trabajando los números del 1 al 50. El profesor les hacía la pronunciación del 1 al 10, one, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten, y les explicaba que la clave para aprenderse los era la misma que en español, y los niños decían que tenía razón, que el cambio de la escritura y la pronunciación era cada vez que había un cambio en las decenas, y que después continuaba de nuevo one, two, three. El profesor al ver el análisis que sus alumnos hicieron aportaba en la entrevista que la recepción de los números en inglés se debía al conocimiento matemático previo que ellos ya tienen. De acuerdo con los aprendizajes obtenidos durante toda la vida escolar. Dehaene (1997) mantiene la tesis de que "Nuestro cerebro viene genéticamente programado con ciertas capacidades numéricas innatas: intuiciones sobre cantidades, números, lógica, espacio, etc. Este sentido del número es una característica innata, mientras que el cálculo simbólico se adquiere con el aprendizaje".

Por último, se debe resaltar la articulación que tienen las matemáticas en la cotidianidad, las cuales están presentes todo el tiempo. Tanto así que desde casa se están empleando, por ejemplo: La mamá le dice al niño que necesita un par de tomates, el niño con su habilidad de conteo y clasificación puede ir a la nevera y sacar la cantidad y el alimento requerido por la madre. Incluso los niños son felices contando los días que faltan para sus cumpleaños o alguna fecha especial como Navidad o Halloween. Para apoyar estos ejemplos se nombra a Fernández (2005) quien señala que "Las matemáticas se llevan a un lenguaje que permita referirse a las cosas, sea que estén cerca o lejos, no se pueden omitir en el desarrollo del ser humano, pues estas hacen parte de su evolución".

A lo largo de todo el trabajo de observación, diarios de campo, entrevistas y cuestionarios queda establecido que los niños reconocen que las matemáticas están inmersas en muchos actos que realizan los adultos y en ocasiones ellos mismos, tanto así que opinan que cuando se hacen pagos, o se debe dinero a alguien se emplean las operaciones de la suma y la resta. Además, adjuntan que es más fácil resolver problemas cuando se involucran situaciones que viven en el día a día. Rodríguez (2010) opina que "Al integrar la matemática en los procesos formativos ayudan a las personas a ser más razonables y a ser más asertivos con la solución de los problemas, mientras desarrollan actitudes morales, espirituales y sobre todo solidarios con los demás". Con base en lo anterior el profesor afirma que tiene en cuenta siempre las opiniones de sus alumnos para la realización de las actividades que, aunque tiene un material de apoyo, siempre busca que ellos hagan parte de todo, independientemente la asignatura que se esté trabajando. Además, sostiene que ellos se animan, se arriesgan y se preparan para afrontar cualquier tipo de dificultad que se les presente.

Conclusiones

Después del análisis de las categorías establecidas se llega a la conclusión de que los niños y niñas de tercero cinco disfrutaban de las clases de matemáticas mediante juegos de roles donde encarnan personajes de vendedores y compradores. Gracias a estas actividades los participantes pueden demostrar sus habilidades para realizar conteos, clasificación y resolución de problemas tanto individualmente como en grupo. Chamorro (2005) establece que "En la escuela deben proponerse situaciones en las que no solo los números adquieran sentido, sino que representen, sin ambigüedad alguna, cantidades continuas o discretas o situaciones que reenvíen a un orden" de acuerdo a esto demostraron tener buenas alternativas y buscar soluciones a pequeños problemas matemáticos y de la cotidianidad, mediante actividades y ejemplos hipotéticos los niños y niñas pudieron resolver de forma asertiva los ejercicios planteados en clase. Por otra parte, se evidenció mediante la observación que ellos lograban establecer relaciones entre los conceptos trabajados en clase con diversas situaciones, como, por ejemplo, determinar quien vive más lejos y más cerca del colegio por medio del conteo de las cuadras.

Por otra parte, se pudo evidenciar que las matemáticas tienen una gran influencia en las diferentes áreas del conocimiento, ya que al trabajar los tópicos relacionados con dichas asignaturas los niños y niñas hacían relación del conteo, las secuencias numéricas, las diferentes cantidades de algunos objetos o letras con los que estaban trabajando, demostrando así que

se les facilitaba interiorizar los temas gracias a los conceptos que habían aprendido en el área numérica. De acuerdo con esto Chamorro (2005) afirma que "El razonamiento y, en consecuencia, la lógica, se impone como una necesidad para la construcción no solo de los conocimientos matemáticos sino de cualquier otro conocimiento perteneciente a otras áreas del currículo, aunque, en especial, su presencia se requiere singularmente en matemáticas. Debido a esto se rectifica que los aprendizajes se hacen más sencillos de interiorizar cuando estas bases matemáticas están presentes desde la primera infancia".

Por último, con la integración del juego en las clases y la inclusión de los niños en los ejemplos de trabajo los motiva y despierta en ellos el interés de querer aprender más. Adicionalmente, activa la creatividad e imaginación mientras juegan y se divierten. Chamorro (2005) opina que "Muchos niños son capaces de aprender observando la conducta de otros, por lo que el trabajo o el juego en grupo, por su potencial para generar conflictos que enfrentan puntos de vista opuestos, debe usarse siempre que se pueda". Esto es muy cierto ya que este tipo de confrontaciones les permite tener la mente más dispuesta a buscar soluciones a cualquier tipo de problema que se les presente, sea dentro o fuera del aula y de forma personal o grupal.

Recomendaciones

Teniendo en cuenta lo anterior se pueden establecer algunas recomendaciones para los docentes, con el fin de seguir estimulando y reforzando esta área fundamental en la vida de todos los seres humanos, ya que ésta no solo les ayuda a sumar y restar, sino que les permite buscar diferentes alternativas para solucionar grandes y pequeños problemas que se presentan en la cotidianidad.

Es importante hacer un diagnóstico previo al grupo con el que se va a trabajar, con el propósito de planear actividades acordes a sus intereses y necesidades, todo esto permitirá tener un mejor dominio de clase y se logrará tener una mayor conexión en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Teniendo en cuenta el entorno escolar, que ahora es predominantemente virtual, se recomienda que los docentes adecuen espacios propicios, con buena iluminación, recreen ambientaciones que llamen la atención, con el fin de transmitir armonía y tranquilidad a los niños.

Identificar las habilidades matemáticas de los niños para que sean un apoyo para sus demás compañeros, de este modo el desempeño y rendimiento del grupo en general será superior.

Tener presente que el área de matemáticas es muy versátil, y se puede trabajar desde cualquier área del saber, potenciado y mejorando la comprensión de diferentes temas y así se les brinda confianza y seguridad a los niños.

Referencias bibliográficas

Aristizábal, J. y Colorado, H., y Gutiérrez, H. (2016). El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas. *Sophia*, 12 (1), 117-125.

Chamorro, M. (2005). *Didáctica de las matemáticas para la educación infantil*. Pearson Educación. España.

Colectivo Educación Infantil y TIC. (2014). Recursos educativos digitales para la educación infantil (REDEI). *Zona Próxima*, (20), 1-21.

Dávila, D. y Gonzáles, T. (2014). Programa lúdico y aprendizajes matemáticos en el organizador números, relaciones y operaciones en Primaria. UCV-HACER. *Revista de Investigación y Cultura*, 3 (2).

Díaz, J.; Díaz, R. (2018). Los Métodos de Resolución de Problemas y el Desarrollo del Pensamiento Matemático. *Bolema*. Rio Claro Tomo 32, N. ° 60.

Feldman, R. (2008). *Desarrollo en la infancia*. México. Pearson.

Fernández, J.A. 2005. Desarrollo del pensamiento matemático en la educación infantil. P. 21-22

Hernández, R. (2018). *Metodología de la Investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A de C.V. Ciudad de México.

Navarra, E. (1987). *La matemática*. Salvat Editores, S.A. Barcelona.

Novo, M., Alsina, Á., Marbán, J., y Berciano, A. (2017). Inteligencia conectiva para la educación matemática infantil. *Comunicar*, 25(52), 29-39. doi:10.3916/C52-2017-03.

Rodríguez Manosalva, Y. (2017). El cuerpo y la lúdica: herramientas promisorias para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas. *Sophia*, 13 (2), 46-52.

Rodríguez, M. (2010). Matemática, cotidianidad y pedagogía integral: tendencias oferentes desde una óptica humanista integral. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 13 (3), 105.

TEJIENDO SABERES A TRAVÉS DE LA ORALIDAD ANCESTRAL DE LA CULTURA EMBERA DOBIDA

Elsa Idalid León Villate¹

Lady Johana Romero Peña²

¹Docente en formación Licenciatura en Educación Infantil. Corporación Universitaria Minuto de Dios. elsa.leon-v@uminuto.edu.co

²Docente en formación Licenciatura en Educación Infantil. Corporación Universitaria Minuto de Dios. Lady.romero-p@uminuto.edu.co

Resumen:

La siguiente investigación surge de la necesidad de conocer sobre la comunidad indígena Embera Dobida y las posibles causas por las cuales podrían perder su lengua materna en los entornos educativos tal como La Casa de Pensamiento o Jardín Intercultural Payacua. Se diseñan objetivos con el fin de dar respuesta asertiva al fortalecimiento de la identidad cultural de los niños Embera Dobida a través de los mitos y leyendas propias de su cosmovisión. Por consiguiente, se realiza una compilación enfocada en la lingüística, en antecedentes relacionados en una búsqueda exhaustiva a cerca de la importancia de la literatura propia en la comunidad indígena, concretamente en la cultura Embera Dobida.

De la misma manera se realiza una entrevista semiestructurada con docentes, padres y el sabedor de la casa de pensamiento intercultural Payacua con el fin de generar un marco teórico para el soporte de la investigación. Esta investigación es cualitativa con el fin de proponer una herramienta didáctica y pedagógica en las aulas, tal como "Maleta Ancestral" que tiene como objeto fortalecer y promover el dialogo de saberes ancestrales y arraigar su lengua materna, a través de sus usos, costumbres y pensamientos propios de la comunidad. Se quiere alcanzar con la investigación llegar a las comunidades indígenas Embera Dobida de la casa de pensamiento Payacua, trascender y promover su literatura ancestral a través de la herramienta didáctica y pedagógica, "Maleta Ancestral" dando un lugar y reconocimiento de su lengua materna en la casa de pensamiento Payacua y demás localidades en que se encuentren.

Palabras Clave: Interculturalidad, educación, pedagogía, literatura.

Abstract:

The following proposal arises from the need to know more about the Embera Dobida indigenous community and the possible causes for which they could lose their mother tongue in educational settings such as La Casa de Pensamiento or Jard Intercultural Payacua. Objectives are designed in order to give an assertive response to the strengthening of the cultural identity of the Embera Dobida children through the myths and legends of their worldview.

Therefore, a compilation focused on linguistics is made, in related antecedents in an exhaustive search about the importance of the own literature in the indigenous community, specifically in the Embera Dobida culture. In the same way, a semi-structured interview is carried out with teachers, parents and the knowledgeable person of the Payacua intercultural thought house in order to generate a theoretical framework to support the research. This research is qualitative in order to propose a didactic and pedagogical tool in classrooms, such as "Ancestral Suitcase" that aims to strengthen and promote the dialogue of ancestral knowledge and root their mother tongue, through its uses, customs and thoughts of the community.

Keywords: Interculturality, education, pedagogy, literature.

Introducción

La presente investigación tiene como propósito desarrollar la literatura y la oralidad de la comunidad Embera Dobida, la cual gira entorno a la Casa de Pensamiento Intercultural Payacua, ubicada en la Localidad de los Mártires. Se caracteriza por ser un sector industrial, habitado por comunidades desplazadas por el conflicto armado y familias que se han asentado en la ciudad de Bogotá en la búsqueda de alternativas laborales, donde la población que asiste allí es multicultural con etnias como: Embera Chami, Embera Dobiba, Embera Katio y mestizos.

En la casa de pensamiento intercultural Payacua, los hallazgos evidenciados a través de la investigación cualitativa, utilizando como técnica de recolección de información, la entrevista semiestructurada a tres representantes, donde la problemática que los está afectando es la perdida de la lengua materna. Se proponen herramientas didácticas para fortalecer su lengua materna, a través de la oralidad para que haya un intercambio de saberes, entre las comunidades indígenas Embera Dobida y mestiza.

Walsh, (2019) manifiesta que:

Existe también una perspectiva funcional de la interculturalidad, de la que se desprenden conceptos como "pluriculturalidad", que sólo promueve la convivencia entre culturas, y la "multiculturalidad", que habla de tolerar e incluir la diversidad cultural, pero sin pensar en la desigualdad. "Ninguna cambia nada". (p,1).

Es importante rescatar los aspectos positivos de esta interculturalidad y multiculturalidad que van ligados a promover y no occidentalizar la cosmología propia de la cultura Embera Dobida. Cabe decir que esta propuesta busca promover la literatura ancestral a través de la herramienta didáctica y lúdica pedagógica como es "La Maleta Ancestral" sin desraizar su cosmología, realizando una literatura de mitos y leyendas propias de la cultura Embera Dobida y mestizas, fortaleciendo vínculos de saberes sin quebrantar sus usos y costumbres.

Teniendo en cuenta los hallazgos obtenidos sobre el tema de investigación, la relevancia de la educación infantil en esta comunidad indígena es rescatar su oralidad a través de estrategias de aprendizaje que giran en torno de los niños de la comunidad Embera Dobida, en escenarios propios de su cultura, armonizados y preparados para el intercambio de saberes ancestrales entre sabedores y mestizos.

La presente investigación tuvo como propósito dar a conocer y fortalecer la literatura ancestral de comunidad indígena Embera Dobida, a través de la herramienta lúdica pedagógica "Maleta Ancestral" la cual se diseñó pensando en los niños y niñas de esta comunidad, donde se encontrará todo tipo de material didáctico literario, teniendo en cuenta sus usos y costumbres propios de la comunidad.

Problemática

El desplazamiento forzado en Colombia es una de las consecuencias que ha dejado el conflicto armado, generando una gran ruptura en las culturas indígenas, según el informe del Registro Único de Población Desplazada en el año 2009. De acuerdo con las declaraciones de las Naciones Unidas sobre los derechos de los pueblos indígenas, en el Artículo 26, los indígenas tienen derecho a vivir, poseer y trabajar en su territorio ancestral. Siendo las culturas indígenas las más afectadas, ya que al desplazarse a las grandes ciudades pierden sus costumbres, su religión, su lengua materna y con ella la transmisión de sus conocimientos de generación en generación a partir de la oralidad. Así mismo, la vulnerabilidad a sus derechos individuales y colectivos a su origen.

Los indígenas Embera Dobida, originarios del departamento del Chocó, han sufrido desde la colonización el desarraigo de su cultura. Su territorio ha sido ocupado y saqueado por más de 200 años, a pesar de la lucha y resistencia de ellos. Este departamento ha sido víctima durante los últimos años de los grupos armados como son la guerrilla y los paramilitares, quienes han cometido actos delictivos con esta población. Algunas familias de los Embera Dobida se desplazaron a la ciudad de Bogotá, con el ánimo de ofrecerle una mejor calidad de vida a sus hijos y protegerlos de ser reclutados por los grupos al margen de la ley.

Las familias Embera Dobida llegan a la ciudad capital trayendo con ellos sus costumbres, actividades agrícolas, elaboración de alimentos típicos y objetos artesanales entre otros. Pero al encontrarse con un contexto ajeno a ellos, que les exige hacer parte de un modelo económico capitalista para lograr sobrevivir en esta urbe de cemento, deben dejar su cosmología, cosmogonía y hasta su propia lengua, adoptando el idioma español para poderse comunicar con los demás ciudadanos y poderse desempeñar en trabajos informales que les permiten vivir el día a día. Como respuesta a lo anterior, las diferentes culturas indígenas que son desplazadas de sus territorios, buscan arraigar sus costumbres y lengua materna al interior de los núcleos familiares a través de encuentros culturales. Lo que conlleva a un intercambio de saberes y tradiciones propias, para así no perder su origen lingüístico en la ciudad. Otra estrategia que usaron los indígenas colombianos para que sus hijos nacidos en Bogotá se formen bajo sus costumbres, fue ingresarlos a las casas de pensamiento indígenas las cuales tienen las mismas características de los Jardines Infantiles, pero con la particularidad que los espacios se adecuan de acuerdo con su cosmovisión, donde se atiende a niños menores de 5 años.

Antecedentes

A continuación, se relacionan los antecedentes que se hallaron en una búsqueda exhaustiva acerca de la importancia de la literatura propia en la comunidad indígena, concretamente en la cultura Embera Dobida:

Antecedentes Regionales:

Según la tesis *Memoria Académica de la Universidad de la Plata* de Chile la orientación cultural en la historia en la educación bilingüe intercultural, aportada por Héctor Muñoz (2003) "La educación indígena escolarizada podría enmarcarse en una de las orientaciones llamada Educación Bilingüe". Donde menciona el autor que la problemática radica en la diversidad como un problema educativo y de desarrollo, para integrar poblaciones hablantes de diferentes culturas, con variedad de lenguas, costumbres y tradiciones ancestrales.

Se busca vincular estas culturas en la sociedad por medio de políticas indígenas, usando como estrategia el manejo de la lengua en las escuelas, como tradición en los primeros años de vida escolar, para luego sustituirla por el español. Por tal razón, afirma Muñoz (2003), "no es de extrañar que estos esquemas transicionales fueran rápidamente sustituidos por prácticas castellanizadoras directas, con lo cual se generó un bilingüismo sustractivo que finalmente atentó contra las lenguas indígenas porque prevaleció la castellanización". Teniendo en cuenta lo que menciona el autor es importante preservar su lengua materna de las diferentes culturas, en los ámbitos educativos sin perder sus usos y costumbres. Ya que estas hacen parte de la historia de los pueblos indígenas quienes se ven afectados por la modernización y resignificación de estas culturas.

En el artículo de Figuero (2010), de la Universidad Católica Andrés Bello de Venezuela "*Al Rescate de las lenguas indígena*", se refiere que las lenguas hablantes en conjunto con el español sean reconocidas constitucionalmente para evitar la amenaza de extinción de estas lenguas natales. En este sentido se están realizando proyectos educativos, que ayuden a conservar las lenguas indígenas a través de textos pedagógicos, emisoras de radio de lenguas nativas y demás propuestas que se van implementado para rescatar las tradiciones de estas comunidades para así fortalecer su lengua hablante y no desaparezcan en la sociedad.

Según los estudios realizados por Olga Ardila *Universos Revistas de lenguas indígenas y universos culturales*, (2010) las poblaciones jóvenes de las comunidades indígenas hablan cada vez menos su lengua. Es una realidad que estas culturas han perdido su lengua por el contacto con otras poblaciones lingüísticas, que son predominantes como la lengua castellana en los procesos educativos. El español como lengua mayoritaria ha invadido poco a poco las comunidades indígenas las cuales no les ha permitido conservar el uso de la lengua materna, de una u otra manera les están desarraigando su lengua materna y las generaciones están haciendo uso de la lengua dominante. En algunos casos se ha evidenciado que estas comunidades indígenas se sienten más cómodas al hablar el español.

En los Lineamientos Pedagógicos de la Educación Indígena Inicial de la Secretaría de Integración Social de Bogotá, se mencionan las narrativas y expresiones literarias, las cuales son vitales para la adquisición del desarrollo del pensamiento y lenguaje. Esta se transmite por medio de la oralidad y una lectura significativa, con cuentos y narraciones en vivo, construyendo historias propias de su cosmología, costumbres y usos. Por medio de la literatura se logra tener un vínculo con los libros para invitarlos a crear e imaginar historias propias de su entorno. La literatura busca fortalecer su conocimiento, lengua, cultura a través de diferentes actividades pedagógicas que ayudan a producir relatos entre pares y la construcción de nuevas palabras y simbologías de la comunidad indígena.

Los servicios de radiodifusión Radio Nacional de Colombia refieren “*Sobre la serie documental que narra la defensa de las lenguas indígenas*” que durante el viaje de los periodistas de Radio Nacional de Colombia, quienes fueron a conocer a los líderes de las culturas indígenas que se encuentran en las diferentes regiones del país, donde los líderes de estas comunidades han hecho valer su lengua y mantenerla viva. Ya que estas lenguas nativas constituyen parte integral del patrimonio cultural, la mayoría de las comunidades indígenas están formadas por adultos mayores quienes han preservado su lengua transmitiéndola de generación en generación.

Haciendo así estas comunidades más fuertes en su lengua materna, ha permitido mantener sus costumbres, usos, juegos y a través del modelo etnoeducativo, la lengua materna juega un papel importante en estas comunidades indígenas.

Esta investigación se encuentra soportada bajo supuestos teóricos, antecedentes regionales mencionados sobre la lengua indígena, que aportó a nuestra propuesta, el fortalecimiento de su identidad cultural, lengua natal, a través de la literatura ancestral propia de la comunidad Embera Dobida. Donde se busca rescatar y reconocer su lengua materna en la educación sin perder sus usos, costumbres propias de esta comunidad indígena para transmitirla en generación en generación.

Marco Conceptual

La presente investigación está enfocada a reconocer la oralidad ancestral de la cultura Embera Dobida a través de cuentos propios de su cosmología. Dentro de su contexto se abarca un vocabulario propio de su cultura que se definirá a continuación.

Interculturalidad

Se refiere a las relaciones de intercambio de comunicaciones igualitarias entre grupos culturales. (Walsh, 2005, como se citó en Alvarado, J. Matos, J. Machado, I. y Ojeda, J. 2017, p.6).

“La interculturalidad (...) aún no existe. Es algo por construir. Va mucho más allá del respeto, la tolerancia y el reconocimiento de la diversidad; señala y alienta, más bien, un proceso y proyecto social político dirigido a la construcción de sociedades, relaciones y condiciones de vida nuevas y distintas”. (p, 6)

Por ello la importancia de reconocer la cultura, para la construcción de una sociedad democrática e igualitaria, que permee el ámbito educativo. Esta afirmación permite el claro propósito de la presente investigación, el cual es reivindicar y reconocer la cultura Embera Dobida desde sus raíces, conocimientos son aportes de enriquecimiento recíproco en el aula de clase.

Cultura

Se define como las costumbres, saberes, hábitos, entre otros, que hacen parte de un grupo social y se transmiten de generación en generación de forma oral, a través de mitos, leyendas, arrullos, fiestas y formas de alimentarse. Asimismo, la función de la cultura es garantizar la supervivencia y facilitar la adaptación de los sujetos en el entorno.

Cultura Embera Dobida

Según la variedad lingüística de la cultura Embera, Argumenta Aguirre (2013).

Cada vez son más los Embera (como los demás indígenas del país) que van dejando de hablar a sus hijos en su lengua y es por esto que han entrado en franco declive, a la par que van dejando sus costumbres, saberes y prácticas tradicionales que en cabeza y manos de sus ancianos se van esfumando con ellos.

Esta cultura está asentada principalmente en la orilla del Río Chocó y se vio forzada a desplazarse a otras regiones del país especialmente a la capital. De ahí se vio la necesidad de fortalecer su lengua materna, donde se confirma de una u otra manera que las lenguas indígenas colombianas están en peligro de extinción, teniendo en cuenta que sus hablantes han disminuido y la misma sociedad los ha llevado a desarraigarlos de su propia lengua, para hacerlos parte de un sistema homogéneo y capitalista.

Cosmovisión Embera

Los Embera Dobida perciben el mundo desde sus raíces, la cual se transmite oralmente. El universo Embera se conforma de tres mundos. “El mundo por encima de los humanos que se relaciona con los astros la luna, estrellas y demás astros que se encuentran allí”. “El mundo de debajo de los humanos están relacionados con las almas de los muertos y esencias”, y “el mundo de lo humano está relacionado con los recursos de la naturaleza”, especialmente el agua y los árboles los que proporcionan la fuente de vida, además el agua simboliza el hombre del río, el mundo Embera proviene del equilibrio de estos mundos.

Los actuales pueblos Emberas (Katío, Chamí, Dodiba y Esperara Siapidara) en tiempos prehispánicos compartieron un espacio común y características culturales semejantes tales como: la lengua, la cosmovisión, el jaibanismo, la movilidad territorial, el gobierno descentralizado, la vida selvática, y sus formas de organización y de representación (Ulloa, 2004).

Asimismo “las culturas indígenas compartían espacios y características en común, en relación con su cosmovisión y el sentido que ellos le daban a su entorno, dando una simbolización a los elementos que transforman sus pensamientos, creencias y costumbres” (Ulloa, 2004, p). Después de la fracturación de estas comunidades indígenas de los pueblos Embera cada uno de ellos adopta a la concepción de las creencias propias de su cultura.

Marco Teórico

A continuación, se abordaron dos categorías que resultan ser de gran importancia para el desarrollo de la investigación de la propuesta pedagógica. Esto permitió visibilizar la interculturalidad como contacto de lenguas en la lingüística y cómo incorporarla, la importancia de la lengua indígena en la educación de las infancias, glotofagia y colonialismo lingüístico y como incorporar las Historias y Mitos de las culturas como contenido de Aprendizaje. Estas categorías se analizarán bajo la lupa de los autores Fidel Tubino, Kantuta y Plaza.

La interculturalidad como contacto de lenguas en la lingüística

Las canteras lingüísticas son el conjunto de profesionales en la enseñanza de lenguas, el reconocimiento auténtico del habla, sus diferencias, semejanzas, entre ellas.

Según Tubino (s, f) afirma que "los programas de educación bilingüe intercultural han estado estrechamente vinculados al trabajo de los profesionales de las canteras lingüísticas. Estos especialistas entendieron la demanda de la educación bilingüe intercultural como un problema lingüístico y cultural". (p.20)

Teniendo en cuenta la postura del autor, las problemáticas surgen a partir de la interculturalidad lingüística y cultural. Son dos aspectos que hacen relevante el bilingüismo en las comunidades indígenas, donde su lengua se está escolarizando en el castellano, lo cual implica la decadencia de la lengua materna. Por consiguiente, el castellanizar a los niños de la comunidad indígena en las escuelas rurales, lo hacen de manera menos brusca, buscando como estrategia emplear la lengua indígena como vehículo de castellanización, que con el tiempo se convertirá en una asignatura. El objetivo de esta estrategia es alfabetizar a las comunidades indígenas en el lenguaje castellano, lo cual no ha sido positivo y es transitivo porque no se está promoviendo la lengua indígena. Se busca diseñar programas de políticas lingüísticas que busquen la reivindicación y revitalización de las lenguas de las culturas.

Finalmente, otro aspecto que constituye un enorme aporte al problema desde la cantera de la lingüística tiene que ver con el estudio de los productos gramaticales del contacto lingüístico, es decir, de las consecuencias que dicho contacto puede generar en la gramática de una y otra tradición lingüística.

La importancia de la lengua indígena en la Educación de las infancias.

La lengua es la primera forma de interacción con nuestro entorno, por ende, la importancia de rescatar y preservar las lenguas indígenas en los entornos educativos para no violentar la oralidad innata de la cultura indígena.

Según, Argumenta Kantuta (2019), en su texto Hacia la enseñanza de las lenguas indígenas en los colegios:

La enseñanza de una lengua indígena enriquece el espíritu porque muestra la diversidad entre culturas y su importancia, promoviendo el respeto entre ellas. Más aún, la educación debe ser fuente de revitalización de la identidad cultural de las y los jóvenes indígenas. Finalmente, aprender nuestra lengua originaria es nuestro derecho. De mi lado, buscaré ejercer ese derecho aprendiendo mi lengua aimara para continuar e impartir la riqueza de mi cultura. (p,1)

Teniendo en cuenta lo mencionado por el autor, las lenguas indígenas en los sistemas educativos son importantes para enriquecer y rescatar su oralidad e identidad cultural, como patrimonio nacional y derecho a tener los pueblos indígenas una educación en sus propias lenguas.

Actualmente se está creando conciencia sobre la necesidad de revitalizar las lenguas nativas en la primera infancia y en los sistemas educativos. Para salvaguardar los derechos de la lengua materna en las diferentes culturas que se encuentran en las regiones de Colombia y especialmente en la ciudad de Bogotá. Para que estas culturas y especialmente la comunidad Embera Dobida no pierda su lengua materna y que a través de diferentes actividades se les permita transmitir sus conocimientos, usos y costumbres en las aulas de clase.

Gltofagia y colonialismo lingüístico

La lengua minoritaria tiende a abandonar su lengua materna y a incrementar la lengua mayoritaria. En este caso, el castellano es un factor de integración y promoción social. En este sentido se puede sintetizar que las lenguas indígenas cada día van decayendo y se están acomodando de una u otra manera al castellano. Por lo cual se está perdiendo la lengua materna. Por otro lado, como menciona Plaza (2011):

La lengua en progresión se desarrolla en sus recursos sintácticos, incrementa su vocabulario e incrementa el número de sus hablantes. La lengua en regresión, en cambio, se deteriora en su sintaxis, se llena de préstamos, y pierde hablantes. En nuestro caso, las lenguas hegemónicas (castellano, inglés, portugués, francés) están en progresión; las lenguas indígenas están en regresión. (p.9)

El autor deja en evidencia el proceso de colonización lingüístico, se ha reafirmado de una manera significativa, dejando por debajo la lengua indígena y siendo el castellano la lengua dominante que con el tiempo se ha manifestado en los territorios, ámbitos educativos y la fracturación en la lengua materna. Lo anterior ha llevado a las comunidades indígenas a reemplazar su lengua por el castellano.

En este sentido, en las comunidades indígenas asentadas en las ciudades y participantes en la educación urbana, se ha visto el castellano como su primera lengua por ende su lengua materna ha quedado en un segundo plano.

Historias y Mitos de las culturas como contenido de Aprendizaje.

De esta manera, se menciona la lingüística y la literatura, que hacen parte de una buena comunicación y transmisión de pensamientos. Creencias, mitos y leyendas que forman parte de la misma sociedad. Los métodos y contenidos se deben aplicar en la educación como pilar fundamental de saberes ancestrales, donde permite el rescate de la lengua materna y a la vez una enseñanza donde invita al niño a crear historias, relatos, y ampliar sus conocimientos llevándolos a una interacción con sus pares y adultos para hacer una conexión de las culturas y tradiciones orales. La importancia de mantener la lengua materna en la sociedad nos ayuda a concebir nuevas formas de comunicación de una manera respetuosa, llevándolas a las aulas escolares para fortalecer sus nuevas maneras de expresión, sin perder sus usos y costumbres. De esta manera se quiere llegar a la Casa de Pensamiento Intercultural Payacua, para mostrar otro modo de comunicación lingüística. Es decir, la lengua indígena de la cultura Embera Dobida, transmitiendo los conocimientos ancestrales a través de la literatura en la comprensión de lo que significan las simbologías y expresiones propias en el marco de la construcción de la identidad de los niños y niñas de esta cultura.

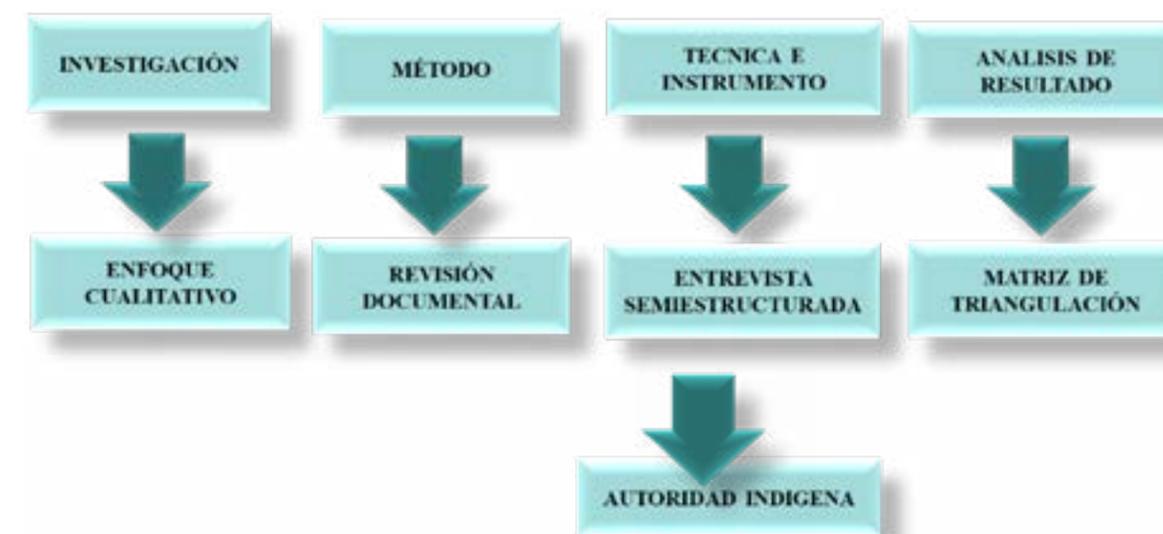
Metodología

En el desarrollo de la presente investigación "Tejiendo Saberes a través de la Oralidad Ancestral de la cultura Embera Dobida", se adopta el enfoque cualitativo el cual asume una realidad subjetiva dinámica y de multiplicidad de contextos. Este enfoque permitió un análisis profundo y reflexivo que hacen parte de las realidades estudiadas, siendo un método de revisión documental que promueve el desarrollo de los procesos de tipo moral, comunicativo, cognitivo, cultural y social. Para el desarrollo de la presente investigación se implementa una técnica e instrumento, entrevista semiestructurada a la autoridad indígena la cual fue previamente construida por las investigadoras con preguntas abiertas las cuales permitieron que los entrevistados dejen visibilizar de forma descriptiva su mirada acerca del tema que se está indagando. Además, se realizó un análisis de resultado a través de la matriz de triangulación.

En este sentido, la investigación cualitativa en palabras de Bonilla y Rodríguez (2000), en su libro Fundamentos de investigación, afirma que el enfoque cualitativo: "describe el fenómeno y se orienta a profundizar en casos específicos y no a generalizar" (p. 60). Tal y como expresan los autores, este tipo de investigación permite analizar y profundizar una problemática sin generalizar tomando todos los elementos y personas que se encuentran en su contexto social y a la vez proponer una solución.

Figura 1

Metodología de la investigación



Fuente: Elaboración propia

Técnicas e Instrumentos de recolección de información

En el desarrollo de la investigación se hace uso del enfoque cualitativo, donde el acercamiento al sujeto de estudio permite conocer sus ambientes naturales, dar una interpretación y sentido a esta, como menciona Fernández y Baptista (2006):

En el enfoque cualitativo la recopilación de la información no se enfoca en la medición de variables si no en el análisis de categorías, conceptos, percepciones, imágenes mentales, creencias, emociones, interacciones, pensamientos, experiencias, procesos y vivencias manifestadas en el lenguaje de los participantes, ya sea de manera individual, grupal o colectiva.

Teniendo en cuenta lo anterior, se selecciona como técnica de recolección de información, la entrevista semiestructurada. Las preguntas guiadas buscan indagar y, en este sentido, se puede afirmar que las preguntas abiertas permiten al entrevistado expresar su conocimiento acerca de la problemática, las cuales nos aportan más alternativas de solución al problema. La casa de pensamiento intercultural Payacua está conformada por una administrativa de la cultura pasto, cuatro sabedores los cuales enseñan danza, música, armonizador y tejedor, tres profesionales mestizas, un profesional pasto, una auxiliar pedagógica de pasto, el instrumento se aplicó a tres participantes de la institución educativa entre ellos: el sabedor, el administrativo y madre de familia. Las preguntas realizadas en la entrevista son:

Entrevista:

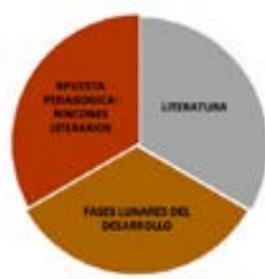
- » ¿Con qué culturas trabaja el Jardín Casa de Pensamiento Payacua?
- » ¿Cuál son su cosmología y cosmogonía?
- » ¿Las maestras son indígenas y mestizas? ¿Cómo se desempeñan?
- » ¿Dentro del jardín Payacua, como están conformados los grupos?
- » ¿Entre qué edades se encuentran los niños y niñas?
- » ¿Los materiales utilizados son propios de la cultura?
- » ¿Qué rituales o momentos manejan dentro del Jardín Payacua?
- » ¿Cómo realizan las transiciones en las casas de pensamiento y colegios?
- » ¿Cómo trabajan la literatura en el jardín Payacua y fuera de él?
- » ¿Usted cómo sabedor, que problemática evidencia en los niños y niñas dentro del jardín de Payacua?
- » ¿Qué método pedagógico trabajan en el jardín Payacua?

Resultados y análisis

En el siguiente apartado, se realizó una triangulación de la información obtenida a través de las entrevistas semiestructuradas con el propósito de confrontar dichos resultados con el marco metodológico y los objetivos que se trazaron para la investigación. Como resultado de la tabulación de las entrevistas surgen tres categorías: Propuesta Pedagógica Rincones literarios, literatura y fases lunares del desarrollo.

Figura 2.

Categorías identificadas



Fuente: Elaboración propia

Propuesta pedagógica: Rincones literarios

Parte de la construcción del Proyecto pedagógico que es autónoma y se basa en la cosmología, las historias de vida y el propio escenario de participación, los pilares están presentes de manera distinta. Los niños que crecen en estos entornos ven la diversidad y la diferencia de forma natural. Algunas de las maestras hacen parte de la comunidad y juegan un papel activo dentro del cabildo, esto les permite transitar el saber cultural de la mano de los sabedores, que son conocidos como abuelos, abuelas, taitas, autoridades, mayor o mayora y son los pilares del proceso cultural que transforman el lineamiento pedagógico.

El lineamiento pedagógico y la construcción de la casa de pensamiento se realizó a partir de la mirada propia de las autoridades indígenas (una figura similar a los grupos focales) en los que se dio una dinámica de diálogo entre todos los participantes, que a partir del conocimiento del proyecto manifestaron sus recomendaciones y planteamientos. Por consiguiente, se realizó los rincones literarios para el fortalecimiento de la lengua materna de la comunidad Embera Dobida.

Literatura:

Se logra por medio de la oralidad. Se accede a ella al hablar-escuchar, por medio de la lectura significativa, de grafismos, de leer-escribir con cuentos, narraciones en vivo, poesía y los medios de difusión masiva. Se logra al jugar con las palabras y adquirir nuevos dominios de las palabras y las cosas, leyendo el universo circundante, imágenes y textos, imaginando e inventando situaciones, construyendo historias, fabricando físicamente cuentos y explorando las múltiples posibilidades que brinda la formación en el lenguaje. Todo esto está en los lineamientos pedagógicos para la educación indígena, en la casa de pensamiento Payacua se realiza la literatura a través de la oralidad, pero su lengua materna se ve fraccionada por el castellano.

Las fases lunares del desarrollo:

Las fases lunares son asignadas al desarrollo de cada niño como las semillas sagradas que son: La luna nueva es sala materna, que va desde la gestación hasta cuando caminan, en esta fase conservan un lazo muy fuerte con sus raíces que identifican en sus familias y maestros; cuando cumplen dos y tres años, los niños hacen parte de la luna creciente, que caracteriza su proceso de exploración, apropiación y autonomía. Desde los cuatro hasta los cinco años y controlan sus esfínteres, tienen mucha fuerza y vitalidad por lo que son identificados con la luna llena; cuando cumplen sus cinco años once meses y 29 días se inicia el proceso de transición con el que dejarán la casa para iniciar el colegio. Esta fase es representada por luna menguante.

Fases de la Investigación

- » 1. Recopilar mitos y leyendas a través de los sabedores de la cultura embrea Dobida de la casa de pensamiento Payacua. Se realizó un cuento literario en su lengua materna con materiales propios de la cultura. Con el objeto de hacer un intercambio de saberes a través de la literatura ancestral en la lengua español y Dobida.

- » 2. Crear la maleta de cuentos, mitos y leyendas con materiales propios de la cultura Embera Dobida, con la finalidad de llevar el material literario y lúdico para ambientar los rincones de oralidad ancestral.
- » 3. Socializar por medio del festival lunar la oralidad de cuentos, mitos y leyendas de los niños de la casa de pensamiento Payacua. A través de los festivales denominados "La Semilla", que se dividen en tres cuatrimestres del año, donde se pretende transmitir la literatura ancestral articulando los con estos festivales.

La Maleta Ancestral

Se construyó como herramienta pedagógica "la maleta ancestral" que está hecha con materiales propios de la cultura Embera Dobida como tejidos, semillas, hojas y demás elementos de la naturaleza. Esta maleta contiene diferentes recursos lúdicos y pedagógicos diseñados para armonizar los rincones móviles y ancestrales. Su enfoque es la literatura desde mitos y leyendas recopilados con apoyo del sabedor, con el objeto de fortalecer su identidad cultural de los niños Embera Dobida a través de la literatura propia de su cosmovisión en la casa de pensamiento Payacua.

A demás, esta maleta se puede adaptar en cualquier espacio interno o externo de la casa de pensamiento intercultural Payacua. Para el inicio de las actividades pedagógicas, la armonización con esencias y aromas de la naturaleza es importante para esta cultura que le agradece a la madre tierra estos elementos para estar en paz y tranquilidad y dar el inicio de estas experiencias pedagógicas.

Esta estrategia pedagógica "Maleta Ancestral" se pensó para los niños de esta población para que fortalezca su identidad usos y costumbres, y promoviendo la lengua materna indígena.

Fase no aplicada

El desarrollo del Proyecto "Tejiendo Saberes a través de la Oralidad Ancestral De La Cultura Embera Dobida" se implementará en la Casa de Pensamiento Payacua, pero la ejecución del proyecto no se ha podido llevar a continuidad debido al estado de emergencia sanitaria y la coyuntura de la pandemia del COVID 19 que vive el país.

En el año 2019 en el mes de diciembre en la Ciudad de Wuhan, en China, la Organización Mundial de la Salud (OMS), recibió reportes de presencia de neumonía, de origen desconocido, a principios del año 2020 las autoridades identificaron este virus con el nombre de Covid-19 el cual se empezó a propagar por todos los países, este fue decretado por la OMS como a una Pandemia. En Colombia, la Alcaldía Mayor de Bogotá, liderada por la alcaldesa Claudia López, el 20 de marzo del año 2020 inicia en Bogotá con una cuarentena estricta donde, por un total de quince días, se debía estar en casa y solo se podía salir de esta para abastecerse de implementos necesarios para el hogar, alimentos, medicamentos entre otros. Se empieza un proceso estricto, dando origen al pico y cédula que consiste en que los números de cedula terminados en impar o par salen determinados días para que los ciudadanos se puedan mover en la ciudad y solo personal autorizado.

Esto hizo que las ciudades, empresas, iglesias, universidades, colegios, jardines, entre otros, entraran a diálogos y llegaran a acuerdos donde algunas personas llevaran sus trabajos a casa con

el teletrabajo y las actividades escolares se impartieran de manera virtual. Hasta la fecha, junio del año 2021, algunas instituciones educativas aún siguen impartiendo sus clases de manera virtual y otras, siguiendo un estricto protocolo de seguridad ante el Covid-19, han iniciado con procesos de alternancia en los centros educativos y con padres de familia que bajo su responsabilidad quieren esta modalidad.

La Casa de pensamiento Payacua hasta el momento ofrece servicio a los niños y familias a través de la modalidad multimodal (acompañamiento telefónico o WhatsApp).

Teniendo, en cuenta las posturas de los autores en las investigaciones de la lengua indígena y las categorías mencionadas en el marco teórico, se concluye a la luz que estas están articuladas con un eje fundamental que es la lengua materna indígena. Dónde cada uno de los autores expone los puntos de vista de sus investigaciones realizadas de acuerdo con sus experiencias, aportando en la propuesta pedagógica "Tejiendo Saberes a través de la Oralidad Ancestral" la importancia de fortalecer la lengua materna, sin violentar su oralidad en los ámbitos educativos y no la pérdida total de su lengua materna.

Por consiguiente, estas investigaciones soportadas por los autores, y resultados obtenidos por los instrumentos y técnicas de recolección de información, permite construir esta propuesta pedagógica "Tejiendo Saberes a través de la Oralidad Ancestral" dando como respuesta a los objetivos planteados.

La recopilación de mitos y leyendas a través de los sabedores permitió diseñar un cuento en la lengua de la comunidad Embera Dobida titulado "Cuesada Ewuari" que quiere decir un día de lluvia.

La creación de la "Maleta Ancestral" con recursos lúdicos pedagógico y rincones literarios móviles, diseñados con materiales propios de la cultura Embera Dobida para darlo a conocer con el objetivo de fortalecer su lengua materna indígena.

Socializar la maleta ancestral a través de los festivales propios de la cultura, cuando los niños retornen al aula educativa, en este caso la casa de pensamiento intercultural Payacua. Así damos a conocer la propuesta para que sea una estrategia pedagógica y llegue a las aulas para promover la lengua materna indígena.

Conclusiones

Se concluye que esta investigación se realizó pensando en los sistemas educativos de las infancias, en especial las infancias Embera Dobida, en el fortalecimiento de la lengua materna, teniendo en cuenta su cosmovisión usos y costumbres. Este proyecto pretende llegar a las aulas transmitiendo saberes, mitos y leyendas propios de la comunidad indígena. A través de la herramienta didáctica "Maleta Ancestral", la cual se diseñó con materiales propios de la cultura para arraigar su lengua materna a través de la literatura.

Se realizó la recopilación de mitos y leyendas a través de los sabedores en su lengua materna y a la vez en la lengua mestiza, donde se diseñó un cuento ancestral llamado "Cuesada Ewari" con materiales propios de la comunidad indígena, para el fortalecimiento de la literatura y oralidad de la cultura Embera Dobida en la casa de pensamiento intercultural Payacua.

Por consiguiente, se proyecta socializar esta propuesta en las aulas tomando como punto de referencia el festival de la comunidad Embera Dobida que se realiza en las diferentes épocas del año, cuando los niños retornen a los sistemas educativos para dar efectividad a la investigación.

Referencias bibliográficas

Aula Intercultural, (Publicado 10 noviembre, 2009). Catherine Walsh: La pluriculturalidad, una forma de dominación del capitalismo. Aula Intercultural. [Página Web]. <https://aulaintercultural.org/2009/11/10/catherine-walsh-la-pluriculturalidad-una-forma-de-dominacion-del-capitalismo/>

Aguirre, D. (s. f). Nuestras condenadas lenguas colombianas. Universidad de los Andes. Facultad de Ciencias Sociales. <https://sextante.uniandes.edu.co/index.php/ejemplares/sextante-2/horizontes/nuestras-condenadas-lenguas-colombianas>.

Alcaldía Mayor de Bogotá. (2015). Orientaciones para la atención integral a La primera infancia en las casas de Pensamiento intercultural – CPI –. Secretaría de Integración Social.

https://sig.sdis.gov.co/images/documentos_sig/procesos/prestacion_de_servicios_sociales_para_la_inclusion_social/doc_aso/4.infancia/20151214_f_ps_217_v0_orientaciones_casas_de_pensamiento_intercultural.pdf.

Alvarado, J. Matos, J. Machado, I. y Ojeda, J. (2016 – 2017). Catherine Walsh: Hacia una interculturalidad epistémica. Cuadernillo Latinoamericanos. <https://produccioncientificaluz.org/index.php/cuadernos/article/view/22869/22790>

Kantuta, C. (abril 22, 2019). Hacia la enseñanza de las lenguas indígenas en los colegios. La juventud Opina. <https://www.voicesofyouth.org/es/blog/hacia-la-ensenanza-de-las-lenguas-indigenas-en-los-colegios>

Lopez, P y Nadezhda, S. (2011). Lineamiento Pedagógico para la Educación Inicial Indígena en Bogotá. Sigma Editores Ltda. https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/sites/default/files/convocatorias_cartillas_y_anexos/anexo_6_lineamiento_pedagogico_para_la_educacion_indigena_inicial.pdf

Ministerio de Cultura Republica de Colombia. (s. f). (2000). Cultura es Independencia. Ministerio de Cultura Republica de Colombia. [https://www.mincultura.gov.co/areas/poblaciones/noticias/Documents/Caracterizaci%C3%B3n%20del%20pueblo%20Embera%20\(Dodiba\).pdf](https://www.mincultura.gov.co/areas/poblaciones/noticias/Documents/Caracterizaci%C3%B3n%20del%20pueblo%20Embera%20(Dodiba).pdf)

Nukak. (2019). "Perder nuestra tierra es perdernos nosotros". San José del Guaviare. ACNUR. https://www.acnur.org/fileadmin/Documentos/RefugiadosAmericas/Colombia/Los_indigenas_y_el_desplazamiento_forzoso_en_Colombia.pdf

ONIC. (s. f). 41 años volver al origen. Organización Nacional Indígena de Colombia. <https://www.onic.org.co/pueblos/1094-embera>

Plaza, P. (2011). La revitalización de lenguas y culturas indígenas: causas y efectos. Módulo II: Sociedades, Lenguas y educación, PROEIB Andes – UMSS, Cochabamba. Recuperado de: <http://dondelapalabra.proeibandes.org/pdf/2/PedroPlaza2.pdf>>

Secretaría Distrital de Integración Social. (2010). Lineamiento pedagógico para la educación inicial indígena en Bogotá. Anexo 6. Alcaldía Mayor de Bogotá. [Página Web]. https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/sites/default/files/convocatorias_cartillas_y_anexos/anexo_6_lineamiento_pedagogico_para_la_educacion_indigena_inicial.pdf

Tabares, Á. y Vargas, P. (2021). Reconocimiento social para la conservación de la cultura Emberá. Artículo de Investigación,

Universidad Católica de Pereira]. Repositorio Institucional de la Universidad Católica de Pereira – RIBUC. <https://repositorio.ucp.edu.co/handle/10785/7347>

Tocarema, M. (2021). Tradición ancestral indígena desde los mitos y leyendas: importancia de la oralidad y escritura como herramienta de fortalecimiento de la identidad cultural en la educación para la primera infancia. [Trabajo de grado, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. Repositorio Institucional Uniminuto. <https://repositorio.uniminuto.edu/browse>

Tubino, F. Zariquiey, R. (s, f) Las prácticas discursivas sobre la interculturalidad en el Perú de hoy. Propuesta de lineamientos para su tratamiento en el sistema educativo peruano, Consultoría encargada por la Dirección Nacional de Educación Bilingüe Intercultural. <https://centroderecursos.cultura.pe/sites/default/files/rb/pdf/Las%20practicas%20discursivas%20sobre%20la%20interculturalidad%20en%20el%20Peru%20de%20hoy.pdf>

EL OCIO DIGITAL EN LAS MADRES SOLTERAS CABEZA DE HOGAR QUE TRABAJAN Y ESTUDIAN SIMULTÁNEAMENTE

Gina Alexandra Urrea Cárdenas¹

Viviana Campos Albornoz²

Leonardo Andrés Aguirre-Cardona³

¹Estudiante décimo semestre Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte, Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO, Rectoría UNIMINUTO Bogotá Virtual y Distancia. gurreacarde@uniminuto.edu.co Bogotá, Colombia. CvLac: https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001763213

²Estudiante décimo semestre Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte, Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO, Rectoría UNIMINUTO Bogotá Virtual y Distancia. Bogotá, Colombia. vcamposalbo@uniminuto.edu.co CvLac: https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001765980

³Docente tiempo completo Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte, Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO, Rectoría UNIMINUTO Bogotá Virtual y Distancia. Bogotá, Colombia. laguirreca1@uniminuto.edu.co, CvLac: https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001502907, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9030-9540>

Resumen

El estudio adelantado partió de observaciones y de diálogos con estudiantes de los diferentes programas de la Facultad de Educación de Uniminuto Bogotá Virtual y a Distancia, donde se precisa indagar si las estudiantes en esta modalidad en especial las madres cabeza de hogar, cuentan con un tiempo de ocio, en particular de ocio digital, a raíz de las diferentes actividades simultáneas que realizan, principalmente, trabajo, estudio y labores domésticas. Como objetivo se plantea identificar los tiempos de ocio de las madres solteras cabeza de hogar matriculadas en los programas de pregrado de la Facultad de Educación de Uniminuto Bogotá Virtual y a Distancia sede Bogotá. Desde lo metodológico se adelantó un proceso cualitativo, de tipo fenomenológico, de alcance descriptivo-exploratorio, utilizando un instrumento de recolección de información tipo cuestionario, el cual fue aplicado a estudiantes madres cabeza de hogar. Se logra identificar que si bien son escasos los tiempos y espacios de ocio, estos se saben aprovechar al máximo, dando uso a actividades de orden digital tipo redes sociales, música on-line e inclusive televisión digital, dando cabida a lo que se conoce en la literatura como burbujas de ocio.

Palabras Claves: Ocio, ocio digital, educación, madre soltera, estudiante trabajadora.

Abstract

The advanced study was based on observations and dialogues with students from the different programs of the Faculty of Education of Uniminuto Bogotá Virtual y Distancia, where it is necessary to investigate whether the students in this modality, especially the mothers head of the household, have a time of leisure, particularly digital leisure, as a result of the different simultaneous activities carried out, mainly, work, study and housework. The objective is to identify the leisure times of single mothers who are heads of households enrolled in the undergraduate programs of the Faculty of Education of Uniminuto Bogotá Virtual and at Distance Bogotá headquarters. From the methodological point of view, a qualitative process, of a phenomenological type, of a descriptive-exploratory scope, was carried out, using a questionnaire-type information collection instrument, which was applied to student mothers who were heads of households. It is possible to identify that although leisure times and spaces are scarce, they know how to make the most of it, making use of digital activities such as social networks, online music and even digital television, making room for what is known in literature as bubbles of leisure.

Keywords: Leisure, Digital leisure, Education, Single mother, Working mother

Introducción

A partir de los procesos formativos en investigación desde el semillero de investigación Recreación y Sociedad de la Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte de la Rectoría Uniminuto Bogotá Virtual y Distancia, ha surgido el interés por abordar el fenómeno del ocio desde sus diferentes ángulos de estudio. En esta medida, es válido destacar que en la actualidad en el contexto universitario se ha identificado poco conocimiento con relación a los tiempos de ocio

digital, en un segmento poblacional tan específico como lo son las madres cabeza de hogar, que se encuentran cursando estudios universitarios en los programas de pregrado de la Facultad de Educación de la Rectoría Uniminuto Bogotá Virtual y Distancia. Por lo tanto, se hace evidente la necesidad de identificar si las madres cabeza de hogar que estudian en la Corporación Universitaria Minuto de Dios, Rectoría Uniminuto Bogotá Virtual y Distancia, cuentan con tiempo de ocio, en especial ocio digital, ya que la gran mayoría de su tiempo lo dedican a responsabilidades laborales y académicas, entendiendo que el día sábado es de especial dedicación a la jornada académica y durante la semana su tiempo está destinado a la jornada laboral tanto presencial como virtual en algunos casos.

Desde esta perspectiva, abordar el ocio como fenómeno de estudio en un segmento poblacional tan particular y específico como lo son las madres cabeza de hogar que trabajan y estudian al mismo tiempo, genera un aporte significativo en cuanto al conocimiento no solo del ocio en sí mismo, también se aporta a los procesos de bienestar de las personas desde el punto de vista académico, investigativo e, inclusive, de bienestar universitario. En articulación con esta idea, el tiempo de ocio es de gran importancia para el desarrollo de cada individuo, por tal razón, Valdemoros S, Sanz y Ponce de León (2011) afirman que, en la sociedad que inicia el siglo XXI, el tiempo de ocio se establece en un derecho con enorme trascendencia para el desarrollo humano, dado que impregna los ámbitos individual, colectivo, cognitivo y emocional, lo que conlleva más oportunidades para la realización de experiencias de ocio.

Teóricos inmersos en el estudio del ocio, apuntan a considerar el ocio no solo como una estructura social ligada a las dinámicas sociales, también se ha hecho fuerte énfasis en sus bondades en términos de calidad de vida y salud. Para autores como Dumazedier (1971), el ocio se puede considerar como aquellas ocupaciones “a las que el individuo puede entregarse de manera completamente voluntaria, sea para descansar, sea para divertirse, sea para desarrollar su información o su formación desinteresada, su participación social voluntaria, tras haberse liberado de sus obligaciones profesionales, familiares y sociales” (p. 20). Satisfaciendo así tres aspectos básicos de las dinámicas humanas: descanso (que libra de la fatiga); diversión (que libera sobre todo del tedio y de la rutina) y desarrollo (que amplía los límites del conocimiento práctico del medio cotidiano y de la especialización del trabajo). Por su parte Cuenca (2000), desde la perspectiva del ocio humanista, plantea una importancia que radica en la significación que tiene para la persona y el aporte que brinda a la formación personal en el desarrollo humano y social, la libertad de elegir la actividad de ocio, por lo que sugiere que el ocio no debe ser identificado con el tiempo, sino que está relacionado con toda actividad, es decir que las prácticas de ocio tienen una finalidad en sí misma.

En los últimos años, la transversalización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en todos los procesos humanos, han hecho que las reflexiones frente al ocio han permeado diferentes esferas, de tal forma que hacer un uso adecuado de las TIC e internet es fundamental para poder disfrutar plenamente de los beneficios de estas nuevas prácticas de ocio digitales comprometidas y que exigen implicación. No obstante, la creciente participación por el ocio digital se convierte en una amenaza para la práctica deportiva y el aumento de más personas que padezcan enfermedades no transmisibles causadas por el sedentarismo dejando de lado la actividad física, Tejero et al (2007) también llama ocio digital activo, a algunos videojuegos que tienen que ver con movimiento como lo es el Kinect o realidad virtual.

A partir de la idea inicial de abordar una relación entre ocio digital y las dinámicas académicas y laborales, se han identificado algunos estudios que permiten tener un panorama general frente a estos. Si bien no abordan de una manera directa la temática, si permiten obtener un panorama genérico frente al propósito del estudio. Trabajos como el de Gimenez (2018) frente a la consejería para el tiempo libre en estudiantes universitarios; los dilemas y tensiones entre ser madre y ser estudiante universitaria (Saucedo, Alarcón, Rochín, 2017), los estudios frente a las redes sociales virtuales para la educación y el cambio del ocio digital al ocio productivo, desarrollado por Lobo (2013), e inclusive la articulación entre ocio, trabajo y virtualidad experimentada por estudiantes universitarios en modalidad a distancia y virtual (Aguirre-Cardona, Rubio-Flórida y Puerto-Rodríguez, 2021), permiten identificar un escenario de estudio basado en el fenómeno del ocio digital en un segmento poblacional específico como las madres solteras cabeza de hogar que trabajan y estudian al mismo tiempo

En este orden de ideas, desde los procesos formativos en el semillero de investigación mencionado, surge el interés por saber ¿cuáles son los tiempos de ocio digital de las madres solteras cabeza de hogar que trabajan y estudian actualmente matriculadas en los programas de pregrado de la facultad de educación de Uniminuto Virtual y a Distancia sede Bogotá?

Metodología

Partiendo de los planteamientos de Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), el trabajo se aborda desde un enfoque cualitativo, atendiendo a que la información recolectada parte de las experiencias e ideologías en detrimento del empleo de un instrumento de medición predeterminado. Así mismo, con base en lo expuesto por Ñaupas et al (2018), los estudios desde una mirada cualitativa permiten comprender fenómenos o situaciones sobre la vida de las personas, sus experiencias vividas, aspectos culturales, los sentimientos, las emociones, entre otros aspectos de índole social. En este sentido, abordar o indagar sobre los tiempos de ocio digital, en una población tan específica como lo son las estudiantes madres cabeza de hogar facilitando adelantar un análisis cualitativo. Desde las ideas de estos autores, el alcance del estudio se plantea desde lo descriptivo-exploratorio, ya que se aborda un fenómeno específico a partir de un acercamiento a un segmento poblacional particular, como lo son el tiempo de ocio en estudiantes madres cabeza de hogar que trabajan y estudian al mismo tiempo, buscando explorar, describir y analizar el ocio digital desde sus particularidades. Este alcance se propone con el ánimo de explorar, pero a la vez de aportar un análisis descriptivo de la problemática propuesta.

El tipo de investigación se enmarca desde la mirada Fenomenológica Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), teniendo en cuenta un diseño con las siguientes etapas: Identificación del problema, contextualización, inmersión en el campo, aplicación de instrumentos, tabulación y análisis, estructuración de categorías emergentes, articulación con la realidad.

El instrumento de recolección de información se estructuró como un cuestionario on-line en plataforma Google Forms, tomando aportes de los escalamientos de Formiga, Ayroza & Días (2005), Hernández (2001), Martínez et al (2016), los cuales han sido utilizados para analizar las actividades que las personas realizan en sus tiempos de ocio, con relación a su grado de satisfacción, bienestar y realización. Para la aplicación del instrumento se tuvo en cuenta un muestreo no probabilístico

intencionado, aplicando los siguientes criterios de inclusión de población: Ser madre cabeza de hogar, trabajar y estudiar simultáneamente y actualmente, sin límite de edad y pertenecer a los programas de pregrado de la Facultad de Educación de la Rectoría Uniminuto Bogotá Virtual y Distancia.

Resultados

Se contó con un total de 106 respuestas de las cuales se descartaron 16 respuestas ya que no cumplían con los requisitos para la investigación, por lo tanto, no se tienen en cuenta estas respuestas, en aras de no generar un sesgo analítico. Finalmente se cuenta con una totalidad de 90 respuestas que cumplieron con las características necesarias de la investigación, las cuales se organizaron en tablas y figuras para su respectivo análisis, la información se organizó de acuerdo con los datos demográficos, familiares, laborales, académicos y de ocio. El resultado obtenido en la parte demográfica arrojó que el 72.2% de madres solteras cabeza de hogar que trabajan y estudian actualmente matriculadas en los programas de pregrado de la Facultad de Educación de la Rectoría Uniminuto Bogotá Virtual y Distancia viven en esta misma ciudad y el resto en diferentes municipios cercanos (Ver figura 1), la mayoría viven en estratos socio-económicos 2 y 3.

Figura 1: Ciudad/municipio de residencia.

Fuente: Elaboración propia

En la parte familiar la mayoría de las mujeres encuestadas se encuentran entre los 20 a 30 años (ver figura 2), un 61% solo tienen un hijo y las demás tienen más de 2 o tres hijos; llama especial atención que en un 43% los padres biológicos apoyan a las madres en el cuidado de los hijos, y con un 36% los abuelos maternos.

Figura 2: Rango de edad población sujeto de estudio.

Fuente: Elaboración propia

En cuanto a la información obtenida desde el punto de vista académico, la modalidad formativa a distancia tradicional con apoyo de aulas virtuales, particularmente en Uniminuto, facilita el acceso a procesos educativos que, hasta hace algunos años, solo eran pensados desde la presencialidad, lo que permite reflexionar frente a la oportunidad de trabajar y estudiar simultáneamente, y se evidencia que las estudiantes madres solteras cabeza de hogar, aprovechan dicha modalidad de estudio, en consecuencia, es importante mencionar que la población sujeto de estudio en su gran mayoría, con un 44% son estudiantes de la Licenciatura en Educación Infantil seguido por la Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte con un 26% (ver figura 3); más del 80% de las encuestadas cursan entre 1° a 5° periodo académico, un 39% dicen que dedican de 5 a 8 horas diarias en sus clases sincrónicas y asincrónicas.

Figura 3: Distribución de población por programa académico

Fuente: Elaboración propia

En la parte laboral un 76% de las mujeres contestaron que trabajan tiempo completo, las demás trabajan medio tiempo y por horas, el 40% trabajan horas extras, entre 2 a 5 horas semanales esto con el fin de obtener más dinero. (Ver figura 4).

Figura 4: Tiempo de jornada laboral

Fuente: Elaboración propia

En relación con el tiempo empleado en el ocio digital y la satisfacción con los tiempos de ocio, se obtuvo que un 73% no cuentan con tiempo de ocio, al igual se cuestionó qué actividades son las que más realizan en la virtualidad y un 28% dice que ver televisión digital (plataformas tipo streaming) seguido de realizar compras por internet y las redes sociales (ver figura 5) a lo que indicaron el 84% que gastan entre 0 a 3 horas en estas actividades, con respecto a la satisfacción un 71% de las encuestadas se sienten normal con el tiempo que cuentan de ocio digital. En esta medida, es válido pensar que las actividades de ocio digital se constituyen en punto clave de análisis y reflexión, atendiendo a que las actividades de ocio digital se encuentran en una dinámica constante de posicionamiento en la cultura digital, característica cada vez más tangible en las diferentes edades y poblaciones, y más aún, si proporcionan facilidad de acceso, manipulación y generan diversión y distensión de una jornada tanto laboral como académica (Aguirre-Cardona, Rubio-Florido y Puerto-Rodríguez, 2021).

Figura 5: Actividades de ocio digital

Fuente: Elaboración propia

Se puede pensar que el crecimiento y el acceso al uso de los video juegos, redes sociales, compras en línea y búsqueda en internet, en cualquier momento y lugar, hace que aumente la frecuencia del uso de estas mismas, involucrando los procesos de aprendizaje puesto que se usan como recurso de apoyo en trabajos colaborativos, comunicación entre el docente y al alumno, encuentros en video llamadas e información necesaria durante el proceso académico, cosa que hoy en día el uso de las redes sociales prácticamente se ha visto obligada, convirtiéndose en una necesidad para estar conectados los unos a los otros. (Díaz, 2011).

Por otro lado, el término de ocio digital se convierte en ocio digital productivo (Lobo, 2013) el cual ese tiempo libre es utilizado para actividades académicas, es decir es un ocio digital activo, el cual mientras está haciendo alguna cosa, al mismo tiempo realiza otras más que no tienen que ver con lo mismo, aprovechando el momento y la circunstancia, cosa que debe ser organizada y de

mucha responsabilidad, de uso personal y al mismo tiempo como facilitadora en sus procesos de actividades académicas (Lobo, 2013). Esto ocasiona que permanentemente haya una búsqueda de adaptación a nuevos aprendizajes y enseñanzas incluyendo la tecnología en las áreas académicas, lo que implica una construcción en cuanto a que se quiere aprender y enseñar. Hoy en día la mayor parte se mueve a través del uso digital, mirándolo desde cómo se comunica, cómo trasmite una información, cómo se organiza y se reúne un grupo de trabajo, lo que es inevitable el uso de las redes sociales y otras herramientas las cuales ofrecen infinitas formas o espacios de aprendizajes que facilitan el uso de nuevos escenarios y modelos de educación, que ayudan a flexibilizar el tiempo y el espacio (Zagara, 2009). En otras palabras, el ocio digital se convierte en un espacio de aprendizaje y desarrollo.

Discusión y conclusiones

Frente a los resultados que arrojaron las respuestas de las madres solteras cabeza de hogar que trabajan y estudian actualmente matriculadas en los programas de pregrado de la Facultad de Educación de la Rectoría Uniminuto Bogotá Virtual y Distancia, se puede identificar que tienen la necesidad de trabajar y cumplir con las obligaciones en casa, a pesar de contar con "algo" de apoyo para las diferentes labores como madres. Sin embargo estas mujeres van en búsqueda de mejorar la calidad de vida, tanto de su familia como la de ellas mismas, por lo que se define que tienen poco espacio de ocio, así como se describe en la presentación y análisis de resultados en el apartado del ocio, más de la mitad de las estudiantes que diligenciaron el cuestionario, contestaron que no cuentan con ese tiempo, sin embargo, si se refieren a que usan la red, siendo las actividades más relevantes como ver televisión digital, redes sociales y compras en línea, esto es debido a que estas mujeres estudian virtualmente y constantemente deben usar estas herramientas como medio de comunicación, interacción y búsqueda de información.

Por otro lado, como se cuenta con tan poco tiempo libre, prefieren usar este tipo de distractores, los cuales usan en cualquier lugar y momento. Estos son usados intermitentemente, lo que se llama burbujas de ocio, esos descansos de 4 a 5 minutos entre una cosa y otra, es decir pausas activas donde son aprovechadas para revisar las redes sociales, mirar un video corto de entretenimiento, enviar un mensaje etc. Que posibilita a la persona para distraerse y salir de la rutina. (Torres, 2020).

Se comprende que toda actividad laboral no es generadora de ocio, esto para separar todo aquello que implique que las actividades digitales impuestas para fines laborales son ajenas al disfrute del ocio digital ya que se atañe a una actividad impuesta. En lo que al ocio digital respecta, será una actividad en cesación de lo laboral para comprenderse como la realización de todo aquello que genere placer y satisfacción al ser humano fuera del contexto del trabajo. Con lo anterior es algo evidente que las madres cabeza de hogar que estudian y trabajan en actividades que implican los entes digitales, deben saber distinguir entre obligaciones y tiempo de ocio digital si fuese el caso el ocio de su preferencia.

Es evidente que el tiempo de ocio para las mujeres madres solteras que trabajan y estudian simultáneamente es muy poco, debido a que ellas llevan cargas más pesadas frente a otras mujeres (González, 2010) y tengan tiempos justos para cumplir con sus obligaciones sin tener tiempo para ellas mismas, puesto que el hecho de ser madres solteras implica que obligatoriamente deban

trabajar. Sin embargo, confrontándolo con los resultados que arrojó la encuesta frente a la satisfacción de su tiempo de ocio, la mayoría se sienten normales, debido a que estas mujeres están enfocadas únicamente en cumplir obligaciones laborales, académicas y en sus hogares, y no están interesadas por el momento en otras cosas que para ellas no son muy importantes.

A pesar de que la población sujeto de estudio cuentan con poco uso de ocio digital, es notorio que estas madres ya están acostumbradas con el tiempo que tienen para realizar otras actividades fuera de sus obligaciones, puesto que la utilización de las herramientas de la Web les ha facilitado poder disfrutar de eso que antes se le llamaba ocio tradicional, que hoy por hoy se ha cambiado por el uso digital, lo que para ellas es un ocio activo, puesto que trabajan, estudian y realizan actividades de disfrute al mismo tiempo. Las actividades que menos suelen realizar según los resultados y análisis en el segmento del ocio son, ir a cine ya que les genera gastar dinero y tiempo para desplazarse, leer un libro online puesto que les toma tiempo y es desgastante para una persona que trabaja y estudia simultáneamente y el escuchar música online ya que no entra entre actividades de prioritarias debido a que siempre están ocupadas.

Referencias bibliográficas

Aguirre-Cardona, L., Rubio-Flórido, I., & Puerto-Rodríguez, E. A. (2021). Ocio, trabajo y estudio simultáneo de estudiantes en modalidad a distancia y virtual (Leisure, work and simultaneous study in distance and virtual students). *Retos*, 42, 375-383. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.86425>

Díaz, G. (2011). Mitos y realidades de las redes sociales Información y comunicación en la Sociedad de la Información. *Prisma Social, revista de ciencias sociales Prisma Social*, (6),1-26 <https://www.redalyc.org/pdf/3537/353744578007.pdf>

Dumazedier, J. (1971). Realidades del ocio e ideologías. J. Dumazedier y otros, *Ocio y sociedad de clases*. Barcelona: Fontanella.

Formiga, N. S., Ayroza, I. & Días, L. (2005). Escala das atividades de hábitos de lazer: construção e validação em jovens. *Psic: revista da Vetor Editora*, 6(2), 71-79.

Giménez S, J. (2018). Colección de experiencias en torno a la consejería para el

tiempo libre en un grupo de estudiantes universitarios. University of Puerto Rico, Rio Piedras (Puerto Rico).

González, M. R. (2010). Enredadas en el tiempo Mujeres, tiempo y educación: una relación condicionada. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, (155- 156)

Hernández, A. (2001). Cuestionario para la valoración de actividades de ocio y tiempo libre. *Anuario de psicología/The UB journal of psychology*, 32(3), 67-80.

Hernández-Sampieri, R. H. & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw Hill México.

Lobo, J. F. (2013). Redes sociales virtuales para la educación y el cambio del ocio digital al ocio productivo. *Revista de Tecnología de Información y Comunicación en Educación Volumen 7, No. 1*, (140).

Martínez-Rodríguez, S., Iraurgi, I., Gómez-Marroquín, I., Carrasco, M., Ortiz-Marqués N., and Stevens, A.B. (2016). Psychometric properties of the leisure time satisfaction scale in family caregivers. *Psycothema*, vol. 28 (2), 207-213

Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J. y Romero, H. (2018). Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis. Ediciones de la U.

Saucedo, C., Alarcón, I. & Rochín, D. (2017). Ser madre y ser estudiante: dilemas, tensiones y elecciones para mantenerse estudiando. XIV Congreso nacional de Investigación Educativa - comie. San Luis de Potosí-México.

Tejero, C.M.; Balsalobre, C.; Higuera, E. (2011). Active Digital Entertainment (ADE).

Social reality, trestas and opportunities of virtual physical activity. *Journal of Sport and Health Research*. 3(1):7-16.

Torres, H. G. (2020). El papel del ocio y de la recreación. Editorial Kinesis. (p.p. 129)

Valdemoros, S. E. M. A., Ponce D. L. E, A., & Sanz A, E. (2011). Fundamentos en el manejo del NVIVO 9 como herramienta al servicio de estudios cualitativos. *Contextos educativos: Revista de educación*, (14), 11-30.

Zagara, A. (2009). Uso de las nuevas tecnologías en la educación: Una oportunidad para fortalecer la práctica docente *Puertas Abiertas*; no. (5, 9)