





**UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA  
XOCHIMILCO**

**DIVISIÒN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES  
MAESTRÍA EN DESARROLLO Y PLANEACIÒN DE LA  
EDUCACIÒN**

**TÌTULO DE TESIS**

**ACTIVIDADES LÚDICAS Y DE JUEGO HERRAMIENTAS DE  
ENSEÑANZA PARA LA CREACIÒN DE AMBIENTES DE  
APRENDIZAJE Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES  
SOCIALES EN EL BACHILLERATO**

**PARA OBTENER GRADO DE MAESTRA EN DESARROLLO Y  
PLANEACIÒN DE LA EDUCACIÒN**

**PRESENTA:**

**ESTRELLA MEDINA LAURA LETICIA**

**DIRECTOR DE TESIS**

**DRA. SONIA COMBONI SALINAS**

**UAM XOCHIMILCO, CIUDAD DE MÉXICO 7 DEL MAYO DEL 2021**

DIRECTORA DE TESIS

DOCTORA SONIA COMBONI SALINAS

SINODALES

DOCTOR JOSÉ MANUEL JUARÉZ NUÑEZ

MAESTRO ROGELIO MARTÍNEZ FLORES

DOCTORANTE LUIS ALBERTO JIMÉNEZ MORALES

## AGRADECIMIENTOS

*Quiero extender mi agradecimiento a los espacios educativos que nos permiten seguir formándonos y nos brindan la oportunidad de aprender y de compartir saberes. A todos los docentes que se esfuerzan por dejar aprendizajes significativos y que predicán con el ejemplo, haciendo de la escuela un lugar de encuentro y de conciencia social.*

*También reconocer que hay maestros que se preocupan por conocer y promover un desarrollo integral en los procesos educativos y que no limitan su papel formador al aula, sus enseñanzas trascienden las aulas y transforman la vida de los estudiantes, ya que considero que la docencia no es un trabajo es una vocación que pocos tienen.*

### *Asesores y lectores*

*Quiero agradecer a la doctora Sonia por ser un gran ser humano que no sólo comparte su conocimiento, procura motivar y trascender el aula, porque promueve un compromiso por la enseñanza y aprendemos de su ser. También agradecer al Dr. José Manuel por sus aportaciones al trabajo.*

*Al doctor Rogelio Martínez por siempre promover la reflexión y cuestionamiento sobre nuestro decir y hacer. Enseña con la congruencia de sus palabras y su acto, gracias por permitirme mejorar en mis procesos educativos.*

*. Y al doctorante Luis Jiménez quien ha aportado observaciones y sugerencias al trabajo que ayudaron a enriquecerlo y me permitieron tener una visión completa a mirar con otra perspectiva.*

## DEDICATORIA

### *A mi familia:*

*Sin duda el motor que le da sentido a mi vida en este mundo lleno de injusticias es mi hermosa familia, que de alguna u otra manera están ahí para sostenerme cuando los necesito y que contribuyen en mi andar y forman parte de lo que soy, sus consejos, apoyo y guía hacen que sea un mejor ser humano, han contribuido a lograr mis sueños y lograr mis metas.*

*Mis hermanos son siempre un ejemplo para mí. Verónica , mi hermana es de quien aprendo a ser honesta y amorosa con los demás, ya que es un ser dedicado y entregado. Ricardo, el hermano y ser humano más noble del mundo siempre al pendiente de nosotros, Carlos, el hermano que me enseña a persistir y nunca desistir, que es el pequeño rey mago lleno siempre de magia y alegrías. Pero sobre todo al pilar de mi familia mis padres que son mi orgullo, mi mami que es a la que le cuento todo, y me motiva a caminar firme siempre al pendiente de nuestra felicidad y mi papá que es parte importante de nuestras vidas que amamos y cuidamos con todo nuestro ser, de cada uno siempre llevo aprendizajes de vida y fortaleza para vivir.*

### *A mi familia por elección*

*En este proceso de aprendizaje educativo he conocido a mujeres valiosas, inteligentes, feministas, comprometidas con los procesos de aprendizaje, compañeras de vida y sororidad, mujeres que luchan con la congruencia, por la justicia por el respeto a la diferencia. Ellas son y serán parte de mi vida y agradezco el compartir experiencias conocimiento y tantas risas, las quiero y admiró profundamente. Gracias por tanto, Ross, Mar, Nati, Laura, Nu, y Llanis.*

*También a agradecer a mis cómplices de vida, mi amiga y hermana samiel, y quien siempre está al pendiente de mí, mis mejores amigas Jacqueline y Mariana.*

### *A mi compañero de vida:*

*Quiero agradecer a alguien que desde hace años ha sido parte importante de mi andar, que hemos caminado juntos, que siempre me inspira a soñar y quien me ayuda a construir mundos con su risa y espíritu joven, a la persona que equilibra mi vida. Aprendo de su genialidad y de su ser completo, es quien hace que mi vida sea mejor. Gracias Gutty Mon a ti a tu bella familia.*

## Contenido

Resumen .....	8
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>9</b>
<b>PROBLEMATIZACIÓN ( LOS MODELOS EDUCATIVOS Y SU IMPLEMENTACIÓN EN LAS PRÁCTICAS DOCENTES ).....</b>	<b>10</b>
<b>AMBIENTES LÚDICOS Y DE JUEGO RECURSOS PEDAGOGICOS EMERGENTES.....</b>	<b>12</b>
<b>FUNDAMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>13</b>
<b>EL DOCENTE Y LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA .....</b>	<b>14</b>
<b>METODOLOGÍA.....</b>	<b>15</b>
<b>PROCESO DE ANÁLISIS DE LAS PRÁCTICAS DOCENTES .....</b>	<b>18</b>
<b>CAPITULO I LA CONSTRUCCIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE Y SUS DIMENSIONES: UNA REFLEXIÓN SOBRE LAS EXPERIENCIA DOCENTE Y SU FORMACIÓN.....</b>	<b>22</b>
<b>1.1 DIMENSIONES DE LAS PRÁCTICA DOCENTE.....</b>	<b>23</b>
1.1.2 DIMENSIONES DE LA CONSTRUCCIÓN DOCENTE: DE LA PLANEACIÓN A LA PRAXIS.....	25
1.1.3 DIMENSIÓN PERSONAL: FORMACIÓN A TRAVÉS DE LA EXPERIENCIA .....	30
1.1.4 DIMENSIÓN SOCIAL COMO RESIGNIFICACIÓN DE LA FUNCIÓN DOCENTE EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE.....	37
1.1.5 DIMENSIÓN INSTITUCIONAL DE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA CONSTRUCCIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE .....	42
<b>1.3 LA PRÁCTICA DOCENTE Y LA CONSTRUCCIÓN DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE .....</b>	<b>48</b>
1.3.1 COMUNICACIÓN PEDAGÓGICA EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE .....	53
Tabla 1 Función docente y las formas de interacción en el aula. ....	58
<b>1.4 LA PRÁCTICA DOCENTE Y EL DESARROLLO DE UNA FORMACIÓN INTEGRAL .....</b>	<b>60</b>
<b>CAPÍTULO II MODELOS EDUCATIVOS HACIA UNA EDUCACIÓN INTEGRAL EN LAS PRÁCTICAS DOCENTES.....</b>	<b>65</b>
<b>2.1 MODELO EDUCATIVO CON BASE EN HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES SU INICIO Y FUENTES TEÓRICAS.....</b>	<b>75</b>
Tabla 2. Habilidades sociales.....	78
<b>2.2.1 RELEVANCIA DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE Y SUS FUNDAMENTOS TEÓRICOS .....</b>	<b>80</b>

<b>2.2 ¿QUÉ IMPLICAN LAS HABILIDADES SOCIALES? Y ¿CÓMO LAS ENTIENDE EL DOCENTE?</b> .....	84
<b>2.3.2 CÓMO SE APRENDEN LAS HABILIDADES SOCIALES Y POR QUÉ SE PROMUEVEN</b> .....	88
<b>2.3.LAS HABILIDADES SOCIALES Y LA CONSTRUCCIÓN DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE</b> .....	90
<b>2.3 LA INTERACCIÓN Y COMUNICACIÓN ENTRE EL DOCENTE Y ESTUDIANTES... HABILIDADES SOCIALES EN EL AULA.</b> .....	93
<b>2.4 DESARROLLO INTEGRAL Y APRENDIZAJE SOCIAL UNA NECESIDAD EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE</b> .....	94
<b>2.4 ACTIVIDADES LÚDICAS Y DE JUEGO HERRAMIENTAS DE APRENDIZAJE PARA UNA FORMACIÓN INTEGRAL Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES.</b> .....	98
<b>CAPÍTULO III ACTIVIDADES LÚDICOS Y DE JUEGO, NUEVAS PRÁCTICAS DOCENTES PARA FORTALECER UNA EDUCACIÓN INTEGRAL</b> .....	101
<b>3.1 LOS RECURSOS LÚDICOS Y DE JUEGO: PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS PARA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.</b> .....	103
<b>3.2 DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS AL JUEGO</b> .....	107
<b>3.2.1 ENSEÑANZA A TRAVÉS DE ACTIVIDADES LÚDICAS Y DE JUEGO EN LA PRÁCTICA DOCENTE EXPERIENCIAS RECUPERADAS DE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE.</b> .....	109
<b>3.3 LOS RECURSOS PEDAGÓGICOS, SU INCIDENCIA EN LOS APRENDIZAJES Y LAS HABILIDADES SOCIALES.</b> .....	115
<b>3.3 QUÉ ENTENDEMOS POR JUEGO Y COMO SE LLEVA A CABO EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE</b> .....	118
<b>3.6 LA GAMIFICACIÓN UNA FORMA DE AULA INVERTIDA, INSTAURACIÓN EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE</b> .....	124
<b>3.6 CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS Y LAS HABILIDADES QUE SE DESARROLLAN. ANÁLISIS DE TRABAJOS Y EXPERIENCIAS DE DIVERSAS INVESTIGACIONES</b> .....	131
<b>CAPÍTULO IV LA PRÁCTICA DOCENTE Y LA CONSTRUCCIÓN DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE PARA LA FORMACIÓN INTEGRAL A TRAVÉS DE ACTIVIDADES LÚDICAS Y DE JUEGO</b> .....	139
<b>4.1 NARRACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE UNA RECONSTRUCCIÓN DE LA PRÁXIS EN EL AULA</b> .....	140
<b>4.2 REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA DOCENTE Y LAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS</b> .....	141
<b>4.3 LA CONSTRUCCIÓN DE SABERES PEDAGÓGICOS EN LA EXPERIENCIA DE LOS DOCENTES</b> .....	144
<b>4.4 EL DOCENTE Y LA CREACIÓN DE AMBIENTES DE MEDIACIÓN EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES.</b> .....	148
<b>4. 4 LOS AMBIENTES MEDIADORES Y LOS CONTEXTOS DE APRENDIZAJE</b> 151	

<b>4.5 LAS NUEVAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS Y DOCENTES SABERES QUE SE CONSTRUYEN DESDE LA PRAXIS .....</b>	<b>154</b>
<b>REFLEXIONES FINALES.....</b>	<b>159</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS .....</b>	<b>166</b>
Anexo A .....	172



## Resumen

El presente trabajo tiene el propósito de comprender como se van construyendo las prácticas docentes desde la experiencia narrada por los seis profesores entrevistados, donde se reconstruyó la acción docente y se generó un espacio de reflexión sobre las pedagogías incorporadas en el aula analizando la creación de los ambientes de aprendizajes que contribuyen a una formación integral en los procesos educativos. La investigación se desarrolló con un enfoque cualitativo etnográfico con la intención de recuperar los significados que le da el docente a su práctica.

Se realizó en tres etapas utilizando las entrevistas informales, semi estructuradas y entrevistas a profundidad. Lo que evidenció que la incorporación de las actividades lúdicas y de juego son herramientas mediadoras que sirven para el fortalecimiento y desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en el aula. Permitiendo incluir diversas formas de aprender y enseñar en la escuela, consideradas como las nuevas prácticas pedagógicas, que favorecen espacios de confianza y seguridad que benefician el desempeño de los estudiantes en los procesos educativos.

**PALABRAS CLAVES :** Prácticas docente, prácticas pedagógicas, lúdica, juego, herramientas, habilidades sociales

The present work has the main purpose of understanding how teaching practices are being built from practice, as told by the interviewed teachers experiences. Where the teaching action has been reconstructed in order to concieve room for reflection into the pedagogies incorporated by teachers in classroom, analyzing how learning environments are created, and their interaction to assist comprehensively in the training of educational processes. This work was developed with a qualitative ethnographic approach to compile teacher's significancy of their practice in three phases, informal interview, semi-structured interviews and finally in-depth interviews. The evidence collected from this process suggests that the incorporation of game and playing activities can be seen as mediating tools, useful for strengthening and developing cognitive and social skills within the classroom environment. Allowing the inclusion of diverse an different ways of teaching and learning, and could also be considered as an incoming trend of pedagogical practices, such that favors the creation of trust and safety boundaries which benefits the overall academic performance of students.

## INTRODUCCIÓN

La educación como un derecho constitucional reclama la participación del Estado para garantizar que todos tengan las mismas oportunidades de acceso, de la misma manera que es necesario generar condiciones para que la escuela sea un espacio que mejore la vida de la población, para tener una sociedad más equitativa y favorecer una formación integral.

El modelo educativo 2016 reorganiza los principales componentes del sistema educativo nacional para que los estudiantes logren los aprendizajes que el siglo XXI exige y puedan formarse integralmente. En ese sentido, el planteamiento pedagógico es decir, la organización y los procesos que tienen lugar en la escuela, las prácticas pedagógicas en el aula y el currículo constituye el corazón para lograr que los estudiantes fortalezcan los aprendizajes a lo largo de la vida (SEP, 2016).

La educación integral toma relevancia en los procesos educativos, pues es necesario contemplar todas las dimensiones del hombre para garantizar una mejor calidad de vida. Se busca con la presente investigación indagar sobre las prácticas docentes y el papel que juegan los recursos pedagógicos para la construcción de una formación integral en los aprendizajes.

Es con el enfoque humanista, y con base en hallazgos de la investigación educativa, que se introduce el aprendizaje clave, que es aquel que se da a lo largo de vida, adicional a la formación académica, que integra aspectos personales y sociales que contempla el desarrollo de habilidades socioemocionales (SEP, 2017).

El desarrollo de estas habilidades socioemocionales puede aprenderse en diversos contextos e inicia con la familia; no obstante, hoy contamos con evidencia suficiente que nos revela el gran potencial que se tiene para moldearse desde la escuela. (Adler, 2016). Por otro lado, es necesario brindar elementos de análisis que sirvan en los procesos educativos, ya que resulta que como considera Ortega (2007) que:

el docente en su praxis se enfrenta con falta de actitudes y valores que los estudiantes muestran en su trato con sus iguales y con los profesores, la pertinencia de incorporar las habilidades sociales en el aula es brindar herramientas socioculturales que potencialicen al estudiante y que estén relacionadas con sus entornos culturales, sociales y educativos (p. 23).

El docente tiene la encomienda de desarrollar habilidades cognitivas y sociales, su tarea trae consigo generar las condiciones para que los estudiantes se formen de manera integral, las acciones que realizan para cumplir con ello y sus resultados en los aprendizajes me llevan a profundizar y reflexionar sobre cómo se construye ese proceso e identificar los inconvenientes o las fortalezas que se suscitan en la praxis, por lo fue de mi interés indagar en la incidencia en la enseñanza y sus repercusiones en los aprendices.

### **PROBLEMATIZACIÓN ( LOS MODELOS EDUCATIVOS Y SU IMPLEMENTACIÓN EN LAS PRÁCTICAS DOCENTES )**

Los cambios socioculturales y educativos suponen transformaciones en las funciones docentes. Las instituciones encargadas de la enseñanza proponen impartir conocimientos que socialicen a los jóvenes para vivir en su entorno y brindarles recursos para su mejorar su desempeño intelectual y su calidad de vida. Por lo que se plantea la incorporación del modelo educativo con base en el desarrollo de habilidades socioemocionales consideradas para el nivel Media Superior.

Es así, como a pesar de que la Educación Media Superior en México (EMS), cuenta con una multiplicidad de subsistemas, para garantizar una formación acorde y pertinente a los requerimientos sociales y locales. No obstante, con la llegada del marco curricular común ha logrado una identidad, sin importar al subsistema al que se pertenezca. Este busca desarrollar las habilidades y actitudes esenciales para la realización de una actividad productiva socialmente útil. Además de las competencias disciplinares básicas, extendidas y las profesionales, donde se incluye la formación integral de los jóvenes (SEP,2016 ).

La EMS como nivel educativa dentro de un sistema institucionalizado cumple un papel fundamental en tanto promueve una educación social para los individuos, como plantea Giraldo (2015) la escuela lejos de ser una agencia que se hace cargo únicamente de los contenidos académicos, posibilita la formación en diversos aspectos de la vida. El autor sostiene que la escuela debe equilibrar entre los contenidos y las habilidades que se necesitan potenciar.

Este equilibrio del que se habla cumple con la idea de brindar herramientas que desarrollen habilidades para la vida de los estudiantes y supone que se incorpore de

manera cotidiana y que ayuden a los estudiantes a resolver problemas que suelen presentarse al relacionarse con los otros dentro y fuera del aula. De esta manera las habilidades sociales forman parte transversal del currículo, y se rompe con la idea de una educación centrada en los procesos cognitivos, para contemplar los procesos del desarrollo personal y social, esta tarea forma parte de los procesos de enseñanza aprendizaje.

Delors (1996) ya consideraba la importancia de los aspectos sociales y personales en los pilares de la educación: “aprender a conocer”, “aprende a ser”, “aprender hacer” y “aprender a vivir juntos”, al incluirse en los procesos educativos es pertinente analizar cómo se desarrollan y se aplican en la práctica docente y cuestionarse sobre las dificultades que se encuentran en el aula para desarrollar dichos aprendizajes.

De acuerdo con Moral y Ovejero (2005) la educación social debe de estar integrada críticamente en la propia dinámica escolar siendo uno de los propósitos que el alumno sea un sujeto activo y comprometido de su proceso de aprendizaje ( P.23) En este sentido, los cambios que se dan en cuanto a reformas educativas exigen de los docentes un mayor compromiso y el entrenamiento en competencias genéricas que les permitan una innovación educativa, formación permanente y sobre todo el mejoramiento de su práctica docente, para ofrecer una educación cada vez más integral.

Los retos que enfrenta el docente son cada vez mayores e implican hacer una reflexión sobre los alcances y limitaciones que tiene en su práctica, así como los recursos que utiliza para lograr el desarrollo integral de los estudiantes, y cumplir con los contenidos de cada materia, mantener el equilibrio entre el conocimiento y habilidades sociales y personales de los estudiantes, exige un compromiso y reto para los profesores.

Considerando este reto en los procesos educativos se incorpora el programa Construye T, que intenta contribuir al desarrollo integral de los estudiantes de la EMS. El programa se centra en el apoyo a los docentes brindándoles herramientas para que acompañen a los estudiantes en su formación y mejorar el ambiente escolar y generar ambientes de aprendizajes que contemplen a los estudiantes y favorezcan los procesos educativos.

Estos programas son relevantes y para considerar las condiciones de los estudiantes, además de conocer cuáles son los principales problemas que se encuentran los jóvenes

que afectan su desempeño en el aula. El docente tiene la tarea de enfrentar esas situaciones cuya capacidad para crear espacios de aprendizaje que contemplen desarrollar una formación integral. Si no se le brinda las herramientas necesarias para ello, y se evalúa lo conveniente del programa, las acciones serían limitadas y con efectos no favorables.

### **OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

Este trabajo tiene como objetivo analizar las narraciones que los docentes hacen sobre su práctica y el significado que le dan. Así, como reconocer cómo construyen ambientes de aprendizaje y el tipo de comunicación que crean para responder a la formación de los jóvenes. Además de identificar las estrategias pedagógicas que surgen de la experiencia profesional para desarrollar habilidades sociales en los estudiantes. Por lo que se recuperaron las experiencias docentes de las entrevistas, se identificó lo que hacen, sienten y significan en los procesos de enseñanza.

### **AMBIENTES LÚDICOS Y DE JUEGO RECURSOS PEDAGÓGICOS EMERGENTES**

Los recursos pedagógicos utilizados por algunos docentes han demostrado que fortalecen los procesos de enseñanza aprendizaje y la construcción de ambientes de aprendizaje adecuados. Lo que resulta de interés aportar elementos de análisis que sirvan para construir de escenarios educativos posibles que contemplen el uso de actividades lúdicas y de juego.

Por otro lado, las actividades lúdicas y de juego se están incorporando como parte de la práctica docente y se consideran como una influencia positiva en los procesos de enseñanza y los beneficios que brinda para desarrollar habilidades académicas, cognitivas y socioemocionales (SEP, 2017). Lo que resulta necesario analizar, comprender cómo son llevadas en el aula y poner en perspectiva que resultados han tenido en los aprendizajes de los estudiantes. Por lo que se hacen sugerencias para llevarlos de manera certera en el aula, considerando otras experiencias que implementan al juego en los procesos educativos.

Es importante darle seguimiento en su implementación en los procesos de enseñanza y aprendizaje, pues comprenderlos nos permite identificar como se construye las prácticas

que favorecen el desarrollo de habilidades sociales en el aula y cómo se incluyen herramientas lúdicas y de juego que permiten otras prácticas pedagógicas para lo cual

Se plantean las siguientes **preguntas que guían la investigación**.

- ¿Cómo se construye los ambientes de aprendizaje en las prácticas docentes?
- ¿Qué recursos pedagógicos y lúdicos permiten construir ambientes de aprendizaje que favorezcan el desarrollo de las habilidades sociales en los procesos de enseñanza en la práctica docente?
- ¿Qué factores influyen en el desarrollo de habilidades sociales en los procesos de enseñanza- aprendizaje?

## **FUNDAMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN**

Los ejes que guían la investigación son tres líneas conductoras que están relacionadas entre sí, y que forman parte importante de los procesos educativos, por un lado, tenemos las **prácticas docentes** que nos permiten identificar los tipos de enseñanza que surgen y los vínculos que se construyen entre el docente y los estudiantes, que se recupera de Coll y Solé (2002) que sostiene que las acciones que realiza los docentes en la enseñanza se ve reflejado en su **práctica pedagógica**, que es utilizada como herramienta para el desarrollo de los aprendizajes, que durante su intervención en el aula y la dinámica de los grupos se ve transformada, por lo que es relevante construir **ambientes de aprendizaje** que le sirven para cumplir con las metas educativas.

Por ambientes de aprendizajes según Duarte (2013) entendemos que son:

Los escenarios que construye el docente para fortalecer las condiciones favorables de los aprendizajes, donde se buscan el desarrollo de capacidades, competencias, habilidades y valores. Los aspectos físicos son considerados y las interacciones que se producen en dichos medios, en donde se establecen relaciones entre los elementos y las estructuras, pero, también las pautas de comportamiento que surgen y se van desarrollando, es decir, el tipo de relaciones que se mantienen las personas con los objetos, los roles que se establecen, los criterios que prevalecen (p. 15).

Estos ambientes antes descritos permiten entender como el docente crea espacios de aprendizaje que forman parte de la interacción que se construye junto con los estudiantes y que prevalecen en la práctica.

Para ello, tenemos que clarificar que entendemos por práctica docente que se construye en un espacio particular que es la escuela, y propiamente dentro del aula, donde se crean espacios de comunicación pedagógica específica, esta se desarrolla a partir del despliegue de actividades, la organización del aula, la planeación de instrumentos pedagógicos y didácticos que desarrolla el docente en función de su experiencia, tanto los conocimientos e historia personal y social que impregnaran su desempeño, más allá de lo que se vea en el currículum o programas de contenidos.

Por lo que la práctica docente implica las acciones que realizan con objetivos particulares en contextos escolares para desarrollar habilidades, donde se producen interacciones que marcan las dinámicas y formas de relacionarse del docente y los estudiantes. En la intervención los docente construyen ambientes de aprendizaje valiéndose de elecciones pedagógicas que pueden fortalecer y permitir el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales que favorecen el desempeño en clase.

Las acciones que realiza el docente en distintos momentos se consolidan en la intervención que contempla distintas dimensiones, como son los aspectos personales, institucionales, sociales e historias de vida que permiten la actuación del docente frente aún grupo. Al mismo tiempo que sus experiencias formativas y profesionales permean en sus creencias y posicionamiento frente a la educación, esto cobra relevancia para la realización de su práctica pedagógica.

## **EL DOCENTE Y LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA**

Diversas son las condiciones y problemas que se encuentran en el aula, ligadas en muchos casos a las diferencias sociales y características de los alumnos. Eisner (1994) nos dice que la escuela es el espacio en donde se brinda la oportunidad de desarrollar diferentes aptitudes y actitudes para incorporar las múltiples formas de inteligencias. Considerando que existen diversas formas de aprender y enseñar.

La práctica docente recobra una relevancia sobre todo porque es a través de las decisiones que toma el docente así como de su experiencia, puede impulsar al estudiante con las estrategias y los recursos pedagógicos como herramientas que permiten construir ambientes de aprendizaje en los procesos educativos así como en interacción con sus compañeros.

Estas interacciones que se construyen entre el docente y el estudiante y entre pares, marcan la dinámica de los procesos de aprendizaje, pero es imprescindible considerar que existen otros factores que influyen en los estudiantes que afectan su desempeño escolar y su comportamiento en clase y es el docente que se enfrenta a ellos.

Los jóvenes de Bachillerato tienen problemas relacionados con la violencia social, conflictos familiares, además de una serie de factores característicos de su edad, que los expone a múltiples situaciones que puedan orillarlos a desarrollar conductas de riesgo, como violencia, acoso escolar, adicciones o embarazos tempranos, y condiciones emocionales específicas o qué tipo de condiciones emocionales, especificar. (IMJUVE, 2018).

Se ha visto que las habilidades sociales reducen los comportamientos problemáticos en el aula y además, contribuyen a la autoestima, empatía y la solución de problemas interpersonales. En esta dirección, un estudio reciente ha evidenciado el efecto de un programa de habilidades sociales en la disminución del acoso escolar (Caballo, Calderero, Carrillo, Salazar e Irurtia, 2011). Siendo este tipo de problemas, hoy en día frecuentes en el aula, tales problemas como el acoso escolar, racismo, sexismo, soledad, depresión, violencia, entre otros aspectos que tienen estrecha relación con las habilidades sociales y los problemas que se pueden suscitar en el aula.

Al respecto, estas situaciones antes descritas tienen un impacto significativo sobre las trayectorias educativas de los estudiantes y sobre todo en su potencial para el desarrollo de una vida saludable, productiva y plena (PLANEA, 2016).

Por lo que contemplar las condiciones de los estudiantes, sus contextos y problemáticas llevará a construir ambientes que favorecerán el desempeño en los procesos educativos.

## **METODOLOGÍA**

El trabajo se enmarca en una perspectiva cualitativa con el objetivo de comprender de forma significativa los factores que inciden en la construcción de la práctica docente y los ambientes de aprendizaje que se van construyendo en los procesos educativos. Se realizó un análisis detallado indagando en las interacciones que reconoce el docente se



producen con el estudiante, desde la narraciones, al recurrir a los recuerdos que han guiado su práctica (Sake, 1999).

Se busco considerar la particularidad de la práctica de cada uno de los docentes, sin la intención de establecer generalizaciones, más bien que los significados recuperados y la interpretación de ellos, pueden ser relevantes para construir escenarios posibles. Como lo plantea (Arzaluz, 2005) encontrar una posibilidad de estudiar eventos humanos y acciones en escenarios naturales. Para proveer de información de varias fuentes y durante un periodo que permite un estudio holístico de complejas redes sociales y de la complejidad de la acción y sus significados sociales (P. 119).

Se entrevistaron a 6 maestros del sector privado, de Bachillerato Tecnológico, con de distintas áreas de conocimiento, esto con la intención de tener más elementos de análisis que permitiera dar a conocer la diversidad de acciones y actividades que surgen al tener una variedad de experiencias y formaciones.

Durante el trabajo se presentaron obstáculos debido a la situación que estamos viviendo, la pandemia por Covid-19, ésta afecto los objetivos de la investigación en relación con la forma en que se pretendía abordar. El aula que era una parte importante para observar la práctica y las interacciones que se dan entre el docente y el estudiante, se vio interrumpida y no fue posible acceder a ella; esta fue una limitante para el trabajo. De la misma manera que las entrevistas con los estudiantes.

Lo que derivó en la reestructuración del proceso metodológico de la investigación y generó la posibilidad de mirar y de centrarme en los significados que construye el docente sobre la praxis, así como generar un espacio para la reflexión que realizaron los entrevistados sobre las formas de enseñanza y su relación con los aprendizajes. Sin embargo, debo expresar que me permitió indagar sobre cómo el docente reconstruye su práctica desde su narrativa, logrando que compartieran sus experiencias y los significados que van adquiriendo, así como identificar las prácticas pedagógicas en los procesos de enseñanza.

La situación emergente provocada por la pandemia evidenció los cambios que surgen en la educación, de forma acelerada, dándome la oportunidad de visibilizar como se reinventa la educación y los procesos de enseñanza y como se adaptan las prácticas docentes y se crean escenarios educativos.

Para la recolección de datos, se realizaron entrevistas en distintos momentos e intenciones, las primeras fueron exploratorias y se entabló un ambiente de confianza, donde el docente pudiera expresarse libremente, se realizó registro y notas sobre las charlas informales.

En un segundo momento realicé entrevistas semi- estructuradas con la intención de conocer lo que significa para el docente su práctica y las experiencias que han surgido e identificar los recursos pedagógicos.

En un tercer momento, realicé entrevistas no- estructuradas, con el propósito de indagar más sobre las experiencias que compartieron los docentes permitiendo como sugiere Alonso (1988) al centrarme en la expresión directa del informante, sin querer una representación real objetiva de su acto educativo, más bien con la intención de acceder a su “yo” narrativo, que cuenta o reconstruye su práctica (Bruner, 1991).

Esto permitió un acercamiento a través de las fuentes orales con la realidad social en la que se inscribe el docente, dirigida a la comprensión que tienen los informantes respecto de su práctica, experiencias o situaciones, tal como lo expresan en sus propias palabras que nos permiten acceder a sus significados (Taylor & Bogdan, 1984).

Consideré tres entrevistas no estructuradas, con la intención de indagar más a detalle, sobre las prácticas pedagógicas centrada en actividades lúdicas y de juego, esta decisión se tomó porque tres de los docentes entrevistados compartieron experiencias directas en su proceso de enseñanza con la gamificación, por lo que era conveniente explorar desde su narrativa cómo viven su práctica y el proceso de llevarlas al aula. No obstante, se identificó que todos los profesores promovían espacios lúdicos, sólo que algunos lo utilizaban de manera más frecuente. Lo que me permitió dar voz y escuchar al centrarme en lo que los informantes significaban, realice la mínima intervención en las entrevistas para lograr capturar las vivencias al reconstruir el acto educativo.

Logrando mayor apertura para indagar sobre lo que viven los docentes, además de comprender como se va creando la práctica reflejo del discurso, recuperando las experiencias de la narración construidas desde la evocación al recuerdo y la memoria, re interpretada de la reflexión del presente, y obtener como señala Kvale (1996) una

descripciones del mundo de vida del entrevistado y poder interpretar los significados que surgen en el proceso e identificar como el docente construye su acto educativo.

En este sentido, la voz y naturalidad que emiten los informantes y protagonistas de la acción educativa posibilita recoger la crónica cotidiana desde los significados que han construido a lo largo de su vida (Alonso, p. 7).

El estudio de caso me permitió explorar y realizar un análisis detallado al indagar sobre las interacciones que reconoce el docente que se crean con los estudiantes (Sake, 1999) y Shaw (1999). Además de mirar desde como los informantes construyen sus experiencias y obtener información, valiosa para reflexionar.

El enfoque cualitativo me permitió recuperar por su riqueza heurística las producciones discursivas que surgen y el análisis de saberes sociales cristalizados en los discursos que fueron construidos en la práctica, los informantes en las entrevistas dieron voz y significado a su acción.

Se analizó las experiencias que narraron los seis docentes que trabaja en el sector privada a nivel de bachillerato, quienes trabajan en diversas instituciones educativas, que en distintos momentos de las entrevistas se mostraron reflexivos sobre lo que realizan en su práctica, permitiendo que lo reconstruido en sus narraciones fueran parte historias y contar con elementos para analizar su decir y como han significado sus acciones (Greele, 1990, p. 122).

## **PROCESO DE ANÁLISIS DE LAS PRÁCTICAS DOCENTES**

Para analizar la información obtenida de las entrevistas se realizó la transcripción correspondiente y el escucha activa de los videos y audios. Lo primero que se creó una vez obtenido el material escrito, fue identificar las preguntas semi- estructuradas y organizar la información obtenida identificando elementos y conceptos principales. Después me centré en los ejes que guían la investigación, las prácticas docentes y prácticas pedagógicas y ambientes de aprendizaje. Se colocó en un cuadro donde se consideran las referencias teóricas de las entrevistas que los contuviera. Así se realizó con cada uno de los docentes.

Además de agregar subcategorías que sirven para complementar elementos de los conceptos principales, durante la lectura se buscaron palabras y frases que fueron

significativas para construir las categorías sociales, que surgen de la misma voz de los entrevistados y un cuadro más para las categorías intermedias, que son el dialogo que se creó entre lo que dicen los entrevistados y los elementos teóricos. Por último para complementar el cuadro se contempló una columna de observaciones, donde se plasmó percepciones más, observaciones de las entrevistas y reflexiones que fueron surgiendo en el proceso de análisis.

Se realizaron dos fases para el análisis de la información una que corresponde al llenado del cuadro que sirvió de guía para agregar elementos particulares de cada uno de los docentes y si hay coincidencias agruparlas y en ese sentido, utilizar la comparación para cotejar percepciones y significados entre los entrevistados ( Lincoln y Guba, 1985).

Una segunda fase el análisis de las entrevistas no estructurada que permitieron detallar la experiencia de los docentes con respecto a su práctica pedagógica y detallar con mayor precisión como van construyendo su praxis.

Y la tercera fase fue encontrar relaciones entre los referentes teóricos, las categorías sociales y las categorías intermedias llegando a identificar el concepto de ambientes mediadores de aprendizaje en los proceso educativos. Lo que permitió encontrar relaciones entre los principales concepto de la investigación y más elementos que se teorizaron y en un proceso de ida y vuelta entre las entrevistas y el fortalecimiento teórico. Agregando referentes como las habilidades sociales, la gamificación y los saberes pedagógicos.

Es así, como la codificación se dio distinguiendo los conceptos con códigos ( colores que identifican a los conceptos ) y al hacer varias lecturas y relecturas de las entrevistas encontrando palabras, frases que resultaron interesantes para ir hilando los referentes teóricos. Para la recuperación de los significados e indagar como se va creando la práctica docente se realizó una agrupación por categorías de análisis que compartir los mismos significados, dando cuenta las experiencias, diferencias y encontrando nuevas unidades que sirvieron para interpretar lo que narraban los entrevistados. (Strauss y Corbin,1986)

Las narraciones de los docentes me permitieron identificar como lo propone Bourdieu (2003) un instrumento de acción simbólica. Estas fuentes orales de recolección permiten reconstruir la experiencias y acercarme a la realidad social de mis informantes. Dando pie a que los docentes interpreten su realidad, medida por sus valores, necesidades, roles

sociales, significados y sentidos entre otros aspectos socioculturales. Al interpretar esa realidad, se intenta dar elementos para comprender como se construye y darle un sentido a partir de los elementos teóricos y mi interpretación de la información obtenida.

A continuación se presenta un cuadro con los datos relevantes de los docentes entrevistados, que permita contextualizar y darnos una idea de cuáles son las características de mis informantes, se utilizan seudónimos para protección de la información.

Tabla 1 Información de los docentes entrevistados

Sexo	Edad	Años de experiencia	Materias	Formación Académica
<b>Docente 1</b> Masculino 27/05/2020	34 años	7 años	Matemáticas / Química/ Física	Tronco común  Lic. En ingeniería por UNAM /Lic. Filosofía UNAM. En Curso /Maestría en Administración
<b>Docente 2</b> Femenino 13/06/2020 4/07/2020	45 años	10 años	Artes y creatividad	Especialidad  Lic. Comunicación y Arte del Diseño UAM
<b>Docente 3</b> Femenino 13/06/2020	34 años	8 años	Lectura y Redacción Literatura	Lic. En Lingüística en la UAM Iztapalapa Maestría en Educación/ Sector Privado.
<b>Docente 4</b> Femenino 15/06/2020	31 años	7 años	Ética y valores/ Psicología	Tronco común  Lic. En Psicología Maestra en Educación
<b>Docente 5</b> Masculino 20/06/2020	50 años	15 años	Estructura socioeconómica de México/ geografía	Troco común  Maestría en Educación ambiental. UNAM.
<b>Docente 6</b> Masculino 20/06/2020 11/07/2020	27 años	2 años	Psicología/	Tronco común  Lic. Psicología Clínica UNAM Maestría en UNAM

					Maestría en Educación ( sector privado) Maestría en Psicología educativa
--	--	--	--	--	---

## **CAPITULO I**

### **LA CONSTRUCCIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE Y SUS DIMENSIONES: UNA REFLEXIÓN SOBRE LAS EXPERIENCIA DOCENTE Y SU FORMACIÓN**

## **CAPITULO I LA CONSTRUCCIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE Y SUS DIMENSIONES: UNA REFLEXIÓN SOBRE LAS EXPERIENCIA DOCENTE Y SU FORMACIÓN**

En este capítulo se aborda como construyen las prácticas docentes y los elementos que se ponen en juego en los procesos de enseñanza y aprendizaje, creando un diálogo con las experiencias recuperadas de las entrevistas y las narraciones que los profesores hacen sobre su propia práctica

Se considera el papel que juega la educación integral en los procesos educativos y cómo el docente los incorpora en sus actividades y en la elección de los recursos pedagógicos, donde se construyen ambientes de aprendizajes necesarios para fortalecer el desarrollo completo.

Se aborda las implicaciones que tiene la práctica desde la teoría de Bourdieu y los significados que se construyen a través de la experiencia con los profesores vista como un conjunto de estructuras estructurantes que se inscriben en la acción y la posible construcción de un habitus al compartir un mismo contexto y que pueden transformarse a partir de las experiencias y trayectorias profesionales en las que están inmersos los educadores.

### **1.1 DIMENSIONES DE LAS PRÁCTICA DOCENTE**

En este apartado se plantean las dimensiones que construyen la práctica docente, que retomo de García-Cabrero ( 2002, 2008) que consideran tres aspectos, el primero corresponde al pensamiento didáctico y la elaboración de la planeación, estas delinean la acción en la praxis y es todo lo que se realiza previo a estar en grupo, contemplando los conocimientos y las experiencias que han adquirido.

La segunda es la interrelación que se da durante el proceso de enseñanza, donde se involucran la experiencia educativa y cuestiones personales, tanto del docente como de los estudiantes que juega un papel central en las relaciones que se van construyendo en el aula.



Finalmente lo que sucede después de la intervención que en algunos casos llega a la reflexión que hace el educando sobre los resultados alcanzados y su desempeño, donde se ve reflejada la función en la que se inscribe los docentes y la acción social que realiza. (García- Cabrero, 2008)

Estos tres aspectos que serán considerados como dimensiones que se dan en momentos particulares que experimenta el docente, antes de la intervención didáctica, que llega a ser el diagnóstico, la planeación, los objetivos y los resultados que se pretende alcanzar.

El segundo momento lo constituye las interacciones que se da entre el alumno durante y después de las actividades de enseñanza y el tercero, corresponde a la reflexión sobre los resultados alcanzados. Se mantiene una relación constante en cada una de ellas, por lo que hay una influencia que se ve reflejada en las experiencias que docentes van construyendo y reflexionan sobre su propia práctica.

Este proceso de reflexión llega a ser una forma de evaluación por parte de algunos docentes entrevistados, que los lleva a una crítica después de su actuación y los hace cuestionarse sobre sus prácticas pedagógicas que son relevantes para crear transformaciones en las formas de intervención que tienen con los distintos grupos a lo largo de su experiencia en clases. A continuación se presentan de manera detallada cada una de las dimensiones y su implicaciones en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Pero primero debo conceptualizar el concepto de práctica docente y analizar los elementos que sirvieran para ver cómo se va construyendo Para De Lella (1999)

se concibe como la acción que el profesor desarrolla en el aula, especialmente referida al proceso de enseñar y se distingue en la práctica institucional educativa y en la práctica social del docente. Por lo tanto, las situaciones dentro del aula, se estructura a partir del que hacer del profesor y de los alumnos y en función de determinados objetivos de formación, que se relacionan con un conjunto de acciones que inciden completamente sobre el aprendizaje de los alumnos (P.24)

Esta percepción de la práctica se centra en la acción que realiza el docente en el aula, no obstante, para llegar a ello, primero pasa por procesos de formación, de creencias y aspectos personales, socioeconómicos y culturales también, influyen y moldean su acto educativo.

Por lo que García (2008) nos dice que el docente es influido por:

La práctica educativa que forman parte de un conjunto de situaciones que se enmarcan en un contexto institucional y que influye en el acto educativo y en los procesos de enseñanza-aprendizaje, y que están relacionadas con la lógica de la organización institucional del centro educativo al que se pertenezca (p. 3-4).

El contexto institucional también influye nos dice Ambrosio ( 2018) al marcar acciones para asegurar el aprendizaje de los alumnos, y alcanzar metas que se construyen desde allí. Esto nos permite reflexionar sobre cómo los maestros se forman en su trayectoria profesional, y en las experiencias que van adquiriendo, pues la propia estructura de la institución moldea y decide que hacer y cómo hacerlo, en este sentido, se adoptan o se adaptan las prácticas.

Para la investigación se recuperó el concepto que utiliza Zavala (2002) que nos dice que la práctica docente es un conjunto de acciones que incorpora el maestro a su práctica para lograr objetivos particulares en los alumnos, y se agregaría que dichas acciones se sustentan en la percepción y en la idea que tiene el docente sobre su acto educativo que se va construyendo en su formación y trayectoria profesional. De Coll y Solé (2002) retomé los momentos que plantea para entender la acción docente que implica todo lo que hacen los docentes antes, durante y después en la interacción con los estudiantes, y el contenido, además de las relaciones que se construyen en el contexto escolar fuera de él, y creando un triángulo interactivo entre el alumno, el docente y el contenido.

La práctica docente se construye a partir de las experiencias formativas el pensamiento didáctico que se verá reflejado en su intervención y saberes pedagógicos que irán moldeando su trabajo en el aula. Estos elementos o dimensiones nos proporcionan otra mirada de la práctica, que fueron consideradas para el análisis y que serán desarrolladas a lo largo del trabajo.

### **1.1.2 DIMENSIONES DE LA CONSTRUCCIÓN DOCENTE: DE LA PLANEACIÓN A LA PRAXIS**

Son muchos los elementos que se ponen en juego para la construcción de la práctica docente y que se van relacionando e influyendo mutuamente. La planeación didáctica es una dimensión por la cual podemos ir analizando cómo se va creando la acción en el aula. Es considerada algo que se hace previo a la intervención y que es una actividad inherentes los educandos.

Esta es una actividad que realizan todos los docentes, se vuelve inherente y forma parte de una tarea indispensable. La planeación didáctica implica:

la organización de un conjunto de ideas y actividades que permiten desarrollar un proceso educativo con sentido, significado y continuidad. Constituye un modelo o patrón que permite

enfrentar de forma ordenada y congruente, situaciones a las que el estudiante se enfrentará en su vida profesional o cotidiana y en el caso del profesor, a su práctica docente ( Gálvez, 2018, P. 12 ).

Lo que implica que las acciones que realiza el docente se despliegan en lo que el profesor y los estudiantes hacen, como consideran Coll y Solé (2002) antes, durante y después de la situación didáctica, donde hay interacción entre el contenido, las actividades y los contextos en los que se van dando los procesos educativos, que involucran tanto a la institución y los educandos.

Estos tres elementos son necesarios considerarlos, puesto que están interactuando y se relacionan con aspectos que influyen en la práctica y que nos dicen mucho acerca de cómo es la organización de las clases y la experiencia adquirida permite caracterizar y comprender su relación que concretiza en acciones del docente y que puede estar o no plasmada en las planeaciones.

La planeación como sugiere Morales (2018) es una herramienta fundamental de la práctica docente, pues está relacionado con el establecimiento de metas, con base en los aprendizajes esperados que se ven reflejados en los programas de estudio, y que se visualizan en el diseño de actividades, la toma de decisión, los logros y desempeño escolar (P.5)

Al ser un proceso que engloba en gran medida elementos que sirven para delinear la praxis y el camino a trazar de los objetivos de enseñanza. La planeación va más allá de la elaboración, la puesta en práctica la nutre, ya que hay aspectos que no se pueden saber que pasarán solo a través de la interacción son vividos.

La experiencia y acción del docente son determinantes en la construcción de la práctica, hay adecuaciones que surgen desde lo cotidiano, lo que se vive en clase, lo que permite cambios a partir de las necesidades de los alumnos y las particularidades del grupo que son parte de las interacciones

Esto lo podemos ver reflejado en lo que nos expresan algunos maestros entrevistados, para ejemplificar la situación de lo que implica la planeación, pues nos dicen que es un instrumento *bien estructurado*, pero cuando se presentan en el aula, se enfrentan a no poderlo llevar tal cual fue pensado.

*Docente 2: "Entonces tienes que ir planeando el mismo tema en diferentes etapas con diferentes estrategias , además aquí el asunto , es que cuando tu llegas al salón de clase, esto también a pesar de que ya tienes **un esquema bien estructurado** del tema de la actividad, llegas con todo en mente, llegas y te das cuenta que uno ni tan siquiera sabe agarrar el lápiz , y le pides que dibuje el cuerpo humano, tienes que hacer una personalización de tus prácticas, que en un momento dado se llega a convertir más en la especificación en papeleo, para administrativos de lo que tú estás haciendo"*

Los elementos de la planeación se concretan con la intervención didáctica, durante la cual las acciones planeadas pueden ser modificadas debido a la imprevisibilidad de las respuestas de los estudiantes, o bien a la ocurrencia simultánea de situaciones que estén fuera del control de los docentes, como en este caso los alumnos no dominaban conocimientos sobre el cuerpo humano, en otros, puede ser que no tengan una buena comprensión lectora para que se pueda dar la actividad diseñada.

En este sentido, las modificaciones que decide hacen el docente son clave para lograr los objetivos de aprendizaje, ya que se ha mostrado que los que son flexibles con sus planeaciones y están dispuestos a realizar ajustes a partir de las necesidades e intereses de los estudiantes, tienen un mejor desempeño, pues al hacerlos participes, existe mayor involucramiento y compromiso con las actividades (Loredo, García y Cobo ,2017).

Lo expuesto anteriormente evidencia que la interacción en clase entre el docente y los estudiantes va modificando las planeaciones previamente consideradas, por ejemplo, cuando se pensaron en ciertas actividades que durante la implementación resultaron no ser la más óptimas y que deciden modificarlas por no considerarlas que beneficien los procesos de aprendizajes.

Conocer a los estudiantes se vuelve un elemento de importancia pues a partir de ello, se consideran los procesos de enseñanza y de aprendizaje. La experiencia y el manejo de ciertas situaciones que no se tenían previstas y que tienen que direccionar junto con el educando y cumplir con los objetivos.

Para ilustrar estas situaciones García y Loredo (2008) nos dicen que los docentes a veces tienen que incorporar actividades motivadoras, que no tenían contempladas y que deben adaptar y continuar con el programa, lo que implica que el docente debe considerar las expectativas, metas y tomar decisiones sobre concluir o iniciar una nueva actividad, que de acuerdo con su experiencia puede resultar mejor al fortalecer el desarrollo del contenido y habilidades particulares.

El docente cuando se enfrenta al grupo descubre que cada uno de ellos tienen características distintas, por lo que la planeación resulta ser una guía, pero esta puede cambiar en el acto educativo, se identifican las diferencias de los grupos, y reconocen que siempre se dan situaciones que no se contemplaban, como por ejemplo: cuestiones emocionales que afectan la dinámica del grupo, entre situaciones de cansancio y otros aspectos que el docente no puede prever a la hora de estar planeando y que tiene que resolver al momento, la capacidad para darle solución y su experiencia se pondrán en juego para que a pesar de esas circunstancias el docente logre sus objetivos con respecto a los aprendizajes que quiere ver reflejados en sus estudiantes.

D2 “que son los más importante de desbloquear, que el mismo conocimiento, entonces cambia mucho de grupo en grupo por su *situación* económica, *sentimental*, hasta porque la niña llegó muestreando ya está de genio, entonces tienes que cambiar ese distractor a todo el grupo y dejar que todo se convierta de otra manera , que *re bastante complejo a veces se logra a veces no* , pero se hace el esfuerzo para cambiar un poquito la dinámica”

D2 Entonces tienes que ir planeando el mismo tema en diferentes etapas con diferentes estrategias , además aquí el asunto , es que cuando tú llegas al salón de clase, esto también a *pesar de que ya tienes un esquema bien estructura* del tema de la actividad, llegas con todo en mente, llegas y *te das cuenta que uno ni tan siquiera sabe agarrar el lápiz* , y le pides que dibuje el cuerpo humano, tienes que hacer una personalización de tus prácticas, que en un momento dado se llega a convertir más en la especificación en papeleo, para administrativos de lo que tú estás haciendo.....

...La planeación se convierte en un *elemento vivo* a pesar de que tú lo haya pensado ya.

.....Y eso será cuando lo prendes hijole son una herramienta muy muy bueno pero sigo pensando que *es letra muerta dentro de un papel*

En la planeación no se puede contemplar todo, hay otras implicaciones como la experiencia, los entrevistados asumen una función que representa para ellos. Por un lado se tiene la idea de que la planeación es un elemento vivo, lo describen así uno de los informantes, lo que sugiere que hay una modificación en función de la situación que se encuentran en clase, lo que transforma lo que previamente se había programado. Esto implica que no se puede cumplir al pie de la letra, esto remite a lo que piensan algunos docentes, cuando hacen referencia que es letra muerta en un papel.

Desde otras perspectivas es considerada un mero requisito, lo que implica que como dice Ramírez (2018) también la recuperación de la experiencia acumulada y las acciones que

se han implementado a la hora de impartir una materia y que son pensadas para la construcción de aprendizajes (P. 20)

La experiencia acumulada está presente en la planeación y en la intervención en el aula, además que permite la toma de decisiones para modificarla de ser necesario en pro de distintos contextos de los estudiantes, estas adaptaciones que tienen el docente para guiar los objetivos previamente planteados, lo que implica la constante creación de ambientes de aprendizaje que serán necesarios para avanzar en procesos de aprendizajes.

A veces los docentes nos plantean Morales (2018) no siempre tienen el conocimiento teórico y viven el proceso de planeación de manera tácita en su labor diaria. Ello significa que toda la experiencia acumulada en su práctica está implícita a la hora de elaborarla, ya que toman de referencia lo ya vivido, sin embargo, no pueden mostrar todo lo que sucede en su praxis, lo que quizás les da la percepción a algunos de considerarla como un instrumento poco útil, y un requisito administrativo; esto debido a que no hay un seguimiento o una retroalimentación que ayude a los educandos y sólo sea un papeleo más para llenar.

Es necesario promover un ejercicio de reflexión junto con la institución para transformar la idea de considerarla como un trámite administrativo, y restar el valor que en sí mismo envuelve; ya que es una guía aseguran los docentes entrevistados, por lo que está en constante modificación y adaptación a los contextos de los alumnos y dinámicas de grupo.

Por otro lado, algunos docentes consideran que la planeación permite llevar a la práctica lo programado con el menor número de variaciones posibles, lo que implica que la planeación es un reflejo de lo que se pensó antes de estar con el grupo y cuando están frente grupo hacen lo posible por apegarse a las actividades, sin importar las condiciones de los estudiantes ni sus necesidades.

Hasta este momento podemos considerar que una de las dimensiones que envuelven la práctica docente es la planeación, un elemento guía que se realiza antes de estar en el grupo, es vista como una herramienta que puede transformarse en la ejecución y la interacción con los estudiantes, en donde la experiencia cobra un lugar importante para entender decisiones del educando, por lo que es necesario retomarla en la construcción de la praxis.

### 1.1.3 DIMENSIÓN PERSONAL: FORMACIÓN A TRAVÉS DE LA EXPERIENCIA

El espacio en el que se desarrolla la práctica docente es importante observarlo ya que es el lugar de la acción, sin embargo, otra forma de aprender de ellas es retomar las narraciones que hacen los propios profesores sobre su actuación y que resulta esencial para comprender desde la voz y los significados que se producen, aspectos de su trayectoria profesional y experiencia adquirida que son recuperados por la memoria y que permiten reflexionar, que no podemos ver plasmada en las planeaciones, y al escuchar hay un ejercicio de reconstrucción de la praxis que tiene una riqueza en sí misma y apertura a las representaciones que se dan en ese proceso.

Burke (1993) nos dice que la memoria va más allá de describir acontecimientos del pasado, es una apropiación individual de una cultura, y en este sentido reconoce que se articula históricamente, esto no significa solo conocer tal cual pasa algo es adueñarse de un recuerdo que relumbra en el presente (Benjamín, 1973).

En este sentido, el recuerdo, la palabra y la reflexión que surge son elementos que sirven para analizar cómo se vive y se va construyendo la práctica, que se consideran en la elaboración de este trabajo.

Estos elementos mencionados dan significado al actuar de los docentes, para Tirado (2015) la práctica docente:

es el trabajo que desarrolla cotidianamente el maestro en determinadas y concretas condiciones sociales, históricas e institucionales, adquiriendo una significación tanto para la sociedad como para el propio maestro. Trabajo que si bien está definido en su significación social y particular por la práctica pedagógica, va mucho más allá de ella al involucrar una compleja red de actividades y relaciones que traspasa, y las que no pueden dejar de considerarse si se intenta conocer la realidad objetiva vivida por el docente (P. 25).

Tirado (2015) detalla implicaciones que hay en la praxis que vale la pena detenerse en ellas, ya que permiten un análisis integral, por un lado el reconocimiento de la significación social que involucra la conformación de una estructura de relaciones complejas y los contextos sociales que los docentes atraviesan a lo largo de su vida profesional. Esto nos da la oportunidad de pensar en los entrevistados y en las representaciones que hacen al recurrir a sus acciones pasadas, para entender cómo viven el presente y las significaciones que surgen, recuperando lo que se hace, lo que se piensan

y lo que es a partir de expresar su experiencia, lo cual apertura la construcción de escenarios posibles en la educación.

La reflexión que surge a partir de las entrevistas se torna en entender cómo se vive los procesos de enseñar y aprender y sus significados, donde los docentes reconocen que se asumen desde el principio mismo de su experiencia formadora, sujetos de la producción del saber y se forma tanto quien aprende y enseña ( Bourdieu 1982, P. 54) Así los profesores se identifican como ellos vivieron su aprendizaje y en el momento de las enseñanzas que realizan en clase, cuestión que se abordará más adelante con mayor detalle.

Por otro lado, la diversidad de acciones que se producen en la práctica no se puede entender sin considerar las condiciones sociales, además de la situación histórica e institucional que influyen en las prácticas como sugiere Tirado (2016) que son parte determinante para comprender los cambios que modifican paulatinamente los procesos de enseñanza- aprendizaje. Esto repercute en los cambios que se van realizando en la pedagogía y la incorporación de modelos educativos que guían el trabajo en las aulas.

En este sentido, la institución incluye modelos educativos y los docentes se ajustan a ellos, adaptándose aunque no los dominen del todo, o no tengan la preparación necesaria para incorporarlos y aprenden en la marcha. A demás de la inclusión de las tics en los procesos de enseñanza.

Los docentes ajustan su enseñanza a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, por lo que se piensa en que el aprendizaje debe ser divertido e intentan contextualizarlo a las condiciones de los estudiantes, igual que considerar el modelo educativo que guía su práctica.

D 1... *Las nuevas prácticas*, pues no se si llamarlas así de estudio de los alumnos, en cuanto a la forma en la que desarrollan las pocas tareas que les llegan a dejar, ellos buscan que *sean tareas divertidas*, que la vía *sea divertida, porque si no es divertido entonces no es útil* y por lo tanto no tiene ningún valor aprovechamiento.

D 3 ...Es que prefiero que usen el celular para hacer el trabajo y no para estar chateando o que la manden por WhatsApp, ya no imprimimos ya no contaminamos. Aquí la tienes todo el tiempo y hay evidencia, *entonces les pido con los recursos que ellos tengan a mano para que si pueda ser vivencial todo esto, llega un momento en que mis clases planeadas*, distan mucho a lo mejor no en el tema, pero distan mucho de la dinámica



En este sentido, la práctica produce significaciones y resignificaciones de las condiciones sociales en un momento concreto, modificando la estructuración de las relaciones y concepciones. Por lo que resulta que atender a las demandas que surgen, suscita cambios dentro de las funciones educativas y en algunos casos la percepción que tiene los educandos de su quehacer al reinventar el proceso de enseñanza. Los entrevistados expresaron ideas sobre del deber ser en la educación y sus percepciones al respecto, estas reconfiguran la forma en se presenta los contenidos y la incorporación de recursos pedagógicos como las actividades lúdicas y de juego que profundizare en ellas más adelante y que dan respuesta a nuevas prácticas.

Es a través de las experiencias que va teniendo el docente y las habilidades que desarrolla a lo largo de su trayectoria, así como las situaciones que vive en los cambios educativos, que construyen estilos de enseñar y saberes que van moldeando y significan la praxis, pero también las demandas que surgen en la institución a la que pertenecen guía estos procesos prácticos e incorpora formas de conducirse en el aula.

En relación con lo antes expuesto Simona (2000) sostiene que la acción educativa es:

“un conjunto de prácticas que los sujetos educativos constituyen con base en la relación-interacción que establecen y en la cual se suceden percepciones e interpretaciones continuas, las que suscitan nuevas acciones fruto de las interpretaciones sucesivas, dentro del contexto influyente en la percepción y la interpretación, y a la vez ‘hermenéutico’, susceptible de interpretación. Esa sucesión conforma una continuidad de significaciones, y se conforma así una verdadera lógica de significaciones” (P.24).

Es a través de las experiencias que va teniendo el docente y las habilidades que desarrolla a lo largo de su trayectoria, así como las situaciones que vive en los procesos educativos, que construyen estilos de enseñar y saberes que les dan una percepción e interpretaciones con respecto a el sentido que tiene la educación, estas van moldeando la praxis, sin embargo las demandas que surgen desde las instituciones a las que pertenecen favorecen cambios prácticos y dan pauta para las formas de conducirse en el aula.

En concreto, la acción educativa marca interacciones entre los sujetos que forman parte del proceso de enseñanza y surgen formas de significar la función docente e interiorizarla para llevarla a la praxis. Estas interpretaciones que va creando están mediadas por el campo educativo y la posición que se juega en el mismo, pues posibilitan cambios al interior que moldean las acciones, pero hay una posibilidad de instaurar sus intereses y características particulares de los profesores.

Son visibles dos dimensiones en las que se estructura lo social; la de los sujetos, con sus habitus, historias, posiciones y disposiciones y la del sistema con los procesos históricos de conformación de las reglas, leyes y requerimientos de diferentes capitales que se ponen en juego y que influyen en el ámbito educativo.

Según Bourdieu (1986) el habitus de un individuo es un “principio generador y unificador” que lo abarca todo, y “genera un estilo particular para formar una totalidad con su propia fisionomía” Los cambios que en él se generan permanecen inalterables, esto que nos dice se puede explicar aplicando el concepto teórico-biográfico. Los individuos encaran nuevas experiencias sociales a las que están expuestos mediante el uso de la lógica estructural de su nivel individual de experiencia. (Bourdieu,1986, p. 386).<sup>1</sup>

Los docentes entrevistados van construyendo de los elementos que recuperan de la instituciones en las que laboran particularidades que van a significar su propia práctica, creando un tipo de habitus donde comparten un conjunto de percepciones, valoraciones y de formas de actuar a pesar de su origen y la trayectoria social, en este caso un discurso educativo centrado en los estudiantes y que no se limita a una función de desarrollo cognitivo, sino que se inscribe en la educación integral, es decir, se consideran que los alumnos deben aprender tanto la parte de conocimientos y habilidades sociales y en algunos casos cuestiones emocionales de los jóvenes, e intentar realizar actividades más dinámicas que construyan aprendizajes significativos y a lo largo de la vida.

Lo que nos indica que la estructura de la escuela da pautas para generar como lo propone Bourdieu (1984) disposiciones estructuradas que se convierten en estructurantes, reflejadas en algunos hábitos característicos de disposiciones, sincrónicas y diacrónicas,

---

<sup>1</sup> Bourdieu (1994) plantea que el habitus de un individuo se compone de unos patrones de percepción social de clasificación específica, que no funcionan en el exterior del pensamiento consciente y discursivo ( p. 730). Según esta visión, el habitus no es solamente el producto de las estructuras sociales integradoras, sino que también es la principal y subyacente acción social generadora. Al definir el término “habitus” de este modo, Bourdieu se separa de todos los filósofos post-cartesianos que construyeron sus teorías en torno a los conceptos duales de objeto/sujeto, exterior/interior, etc.

Bourdieu distingue tres formas de habitus: el habitus distintivo de la élite, el habitus pretencioso de la clase media y el habitus de necesidad de las clases bajas. El habitus distintivo se expresa en el gusto lujoso y en la diferenciación deliberada; el habitus pretencioso se expresa en el entusiasmo educativo y la voluntad de avanzar; el habitus de necesidad está dominado por el ajuste a las opciones objetivas que los individuos tienen (Bourdieu, 1994, p. 405 y ss.; p. 500 y ss.; p. 585 y ss.).

en el espacio social, que hacen que las personas cercanas, perciban, sientan y actúen de forma parecida ante las mismas situaciones, en este caso el lugar educativo.

De esta manera podemos entender un moldeamiento que se da en algunos docentes, que se vuelve en aprendizaje y significaciones que adopta sobre la educación, donde cada sujeto a partir de sus particularidades se inscribe en una función desde el lugar que le toca y debido a lo que se espera de él.

Además, de que el habitus sólo puede entenderse si se relaciona con hábitos y predisposiciones que crea el sujeto para su acción en sus distintas dimensiones que se dan de manera inconsciente, pero también hay un proceso de reconocimiento que se dio en las entrevistas donde los docentes reflexionan sobre su actuación en su práctica, identificando como aprendieron y porque enseñan de determinada forma.

Este trabajo se concentra en ese proceso que reconocen los profesores entrevistados cuando reconstruye su práctica, es decir, como incorpora e inscribe disposiciones aprendidas socialmente y que constituye su quehacer en la docencia y la réplica en su actuar.

Esto se puede ilustrar muy bien a la luz de lo que dicen los entrevistados:

Docente 1 .no conocía otros recursos más *que los repliqué*, cuando yo fui estudiante no lo sé y repito con toda honestidad, yo no tengo esa formación y tampoco me preocupo, por ir más allá.

Docente 2 Algo que yo tengo antes de la universidad *era ver cómo se hacen las cosas, yo las hago igual que cómo las hace el maestro* o el técnico o el profesor o profesionista.

El modo en que el habitus se inscribe se ve reflejado en los hábitos que realiza y la forma de significarlos y llevarlos a la práctica, en este proceso de aprendizaje y de *réplica*, hay adaptaciones constantes al contexto en que se encuentran y variaciones en algunas actividades pedagógicas que van experimentando, pero conservan lo que les genera sentido en su labor educativa.

Otro de los elementos con los que interactúa el docente son los modelos educativos que se incorporan en coyunturas políticas y que funcionan como arbitrariedades culturales que transforman la enseñanza y el aprendizaje, que son incorporadas en las instituciones educativas.

Esto lo podemos identificar en como el docente interioriza y se ve reflejado en su discurso al utilizar las premisas de modelo basado en las competencias, recuperan algunos

elementos para el desarrollo de las habilidades y los objetivos que considera en la planeación.

Por otro lado, los docentes entrevistados hacen referencia a una educación centrada en el estudiante, que promueven otras prácticas pedagógicas, en este caso la incorporación de actividades lúdicas y de juego que son herramientas de enseñanza, y tendencias emergentes que surgen y que podemos verlas como principios de un arbitrio cultural que es capaz de perpetuarse en la práctica, después de haber cesado de la acción pedagógica. (Bourdieu,1986, P. 47)

En este sentido, el habitus estructura las acciones en un proceso estructurante que transforma las prácticas docentes y pedagógicas, pero en donde también hay asimilación por parte de los profesores que no es meramente reproductora de estructuras, sino una transformación de adaptación a las condiciones e interacciones que se van creando con la dinámica de los estudiantes y sus contextos.

De tal forma que las prácticas docentes se convierten en prácticas sociales al tomar en cuenta los cambios que se producen en el acto de enseñar y aprender; lo que significa que las percepciones que se dan sobre la educación y las demandas que surgen socialmente moldean los nuevos escenarios, que los profesores deben de enfrentar valiéndose de su experiencia y capital cultural para resolver las situaciones o conflictos que se les presenta cuando interactúan ( Gutiérrez ,1994, P. 50).

Por otro lado, las posiciones sociales y el rol que asume el maestro durante su práctica, e ordena la forma en la que se posiciona frente a la clase y las disposiciones que son los habitus que estructuran las acciones, además de la toma de decisiones que realiza en su intervención que surgen de la experiencia acumulada y su capacidad para enfrentar las situaciones que se le presenta en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Los elementos teóricos que analiza Bourdieu (1984) sobre el habitus nos permiten entender que hay un sentido práctico que los sujetos hacen en situaciones determinadas y que la toma de decisiones que realizan se da de acuerdo con funciones que se interiorizan. Los docentes entrevistados interactúan constantemente con cuestiones institucionales aprehenden de ellas y moldean algunas acciones, ya sea que sean exigidas en su práctica, al cargarlos de un conjunto de obligaciones que como menciona Simona (2000) producen significaciones que se encuentran en medio de las interacciones, de la percepción y de la interpretación que se hace frente a otros (P.26).

Existe una necesidad de los docentes de aprender nuevas formas enseñar para que puedan transformar sus prácticas pedagógicas, ya que la institución educativa a la que pertenecen los entrevistados les pide realizar actividades dinámicas y multidisciplinarias, donde los estudiantes tenga un papel cada vez más activo en los procesos de aprendizaje, lo que implica significar y construir las acciones en clase encaminadas hacia ese objetivo, este aspecto es una dimensión que se da en la práctica docente y que se asume, y se experimenta en la marcha, donde el docente realiza representaciones al reintroducir la experiencia inmediata vivida a través de la percepción y apreciación (disposiciones) que estructuran la acción desde el interior (Bourdieu y Wacquant, 2008, P.35)

Hasta acá se he identificó en los docentes entrevistados elementos que sirven para entender cómo se construye la práctica, se profundizó en la experiencia y en las percepciones que dan sentido en sus procesos de enseñanza y como se réplica en los aprendizajes, lo que permitió una serie de reflexiones al respecto sobre conservar o transformar su pedagogía y partir de las necesidades que surgen desde los estudiantes.

El habitus de los profesores pasa por un proceso de estructuras estructurantes que se forman desde distintos aspectos, por un lado la experiencia y exigencia de las instituciones que moldean formas de percibir la enseñanza y de los aprendizajes lo que implica que se comparten algunos elementos de la praxis e interiorización de la función o rol en las que se asumen y se materializa en acciones que delinean formas particulares de estar y ser en el aula, reguladas, incorporando ambientes lúdicos de aprendizaje y actividades de juego como formas de desarrollar tanto habilidades como enseñanzas de contenido.

El habitus de los profesores pasa por un proceso de estructuras estructurantes que se forman desde distintos aspectos, por un lado la experiencia y exigencia de las instituciones que moldean la enseñanza y los aprendizajes lo que implica que se comparten algunos elementos de la praxis al interiorizar la función o rol que asumen los docentes, que se materializa en que delinean el ser y estar en el aula, se incorpora como una forma de regulación la incorporación de ambientes lúdicos y de juego para el desarrollo tanto de habilidades y de enseñanzas de contenidos, cuestiones que se abordaran con mayor profundidad en los siguientes apartados.

#### **1.1.4 DIMENSIÓN SOCIAL COMO RESIGNIFICACIÓN DE LA FUNCIÓN DOCENTE EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE**

La forma en la que se va construyendo la práctica responde a distintos elementos que van creando significados y percepciones sobre la función que asimilan cada uno de los docentes como podemos apreciar en cuadro 1. ahí encontramos un posicionamiento de los profesores frente a la enseñanza y que parte de la experiencia previa y la que van teniendo en su trayectoria profesional.

Los objetivos y las exigencias institucionales son el contexto que influye en la docencia, pues constituye un elemento considerable para moldear la práctica, considerar esos aspectos, permiten comprender las acciones que se realizan en los procesos educativos. En el caso particular de los profesores entrevistados reconocen en su mayoría se les exige estrategias pedagógicas que se alejen de las típicas formas de enseñar y la incorporación de las tics como una herramienta que haga más dinámica las clases y la interacción con los estudiantes, hay un conflicto y resistencia por algunos docentes de utilizarlas, al tener sus creencias particulares al respecto, pero que a pesar de ello lo hacen en menor o mayor medida, esto se consideraba ya antes de la pandemia y el uso de una plataforma que apenas estaban poniendo en marcha, por lo que empezaban a utilizarlas.

Por otro lado, se introduce la idea de aprendizajes significativos y actividades dinámicas y lúdicas en los procesos de enseñanza, y los entrevistados comentan que les mandaban por correo información de cursos y talleres tanto dentro como fuera de ella. Sin embargo, se evidenció que los profesores no podían realizar sus actualizaciones porque no cuentan con el tiempo suficiente para tomarlas, debido a que trabajan en distintas instituciones educativas y solamente tienen pocas horas, no trabajan de tiempo completo para su escuela.

Estos aspectos son el contexto que atraviesa su práctica, y que transforma en menor o mayor medida la actuación y la posible generación de ambientes lúdicos en el aula, que me permiten particularizar lo que viven los entrevistados en su proceso educativo y que moldea las formas de enseñar, ya que son supervisados constantemente por las autoridades para garantizar que se lleve a cabo las premisas de la institución a través de evidencias que deben recolectar y vigilar el trabajo que se realiza en clase.

Los docentes entrevistados mostraron un posicionamiento frente a su función dentro en el aula, considerando la percepción que han ido construyendo y que sustenta su actuación, por un lado está la actitud racional en el sentido de promover en los educandos un pensamiento que surja del análisis de las teorías y su implementación en la vida cotidiana que esta relacionado con la construcción del conocimiento junto con los estudiantes y la formación del pensamiento crítico y reflexivo sobre la sociedad en que viven.

Este último enfoque constituye un avance pragmático en la construcción de conocimiento que el docente hace sobre el aprendizaje, el valor práctico que representa acerca de la enseñanza permite explicar una relación entre lo que se aprende, el alumno y las interacciones que se crea (Fenstermacher, 1994).

Hay otros enfoques al respecto, pero se encontraron en las entrevistas dos que nos sirven para entender cómo y desde donde se produce la acción pedagógica. Uno de ellos responde a una visión técnica y de transmisión del conocimiento. La participación de los profesores es mayor, en el sentido que es una clase más expositiva, con pocas variaciones en las actividades y la que se centra en el alumno y las formas de aprender, busca un papel activo, y estrategias que involucran a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. En la práctica hay una inclinación por utilizar una u otro, o la mezcla dos.

Las actividades en este sentido que guían la clase responden al posicionamiento que tienen los docentes sobre la educación, pero otro factor notable de considerar para entender la acción pedagógica.

Son las características de los grupos, los que marcan la pauta de trabajo y las estrategias pedagógicas que se utiliza, además de la materia, y de los vínculos que se construyen junto con los estudiantes.

Factores como el interés de los alumnos por la materia o por la autoridad que ejerce el docente repercute en su comportamiento y en su actitud frente al conocimiento y su participación activa. En la que los actores que forman parte del acto educativo construyen ambientes que posibilitan en gran medida los aprendizajes y el involucramiento en los procesos educativos.

La percepción y el rol que toma el docente va estar relacionado con las formas en la que se conduce con los estudiantes y la actitudes que a partir de ahí se va creando en el proceso de enseñanza aprendizaje entre el docente y el estudiante, ya que en algunos

casos, los docentes consideran de suma importancia darle voz a los estudiantes, escucharlos y considerar sus estados emocionales para adaptar las actividades que previamente tenían planeadas en el aula, reajustando a las necesidades que surgen de los estudiantes, y esto tiene que ver con la percepción de entender la labor de enseñanza como un proceso de facilitar y desarrollar habilidades en los estudiantes y no únicamente revisar y aprender los contenidos, sino la firme intención de crear sujetos críticos y reflexivos en sus procesos educativos.

Entonces podemos identificar como el docente a partir de lo que construye sobre su función, conserva y adapta en su proceso de enseñanza nuevas actividades que le sirven para cumplir con los objetivos que se va planteando. Sin embargo, los entrevistados hacen énfasis en que las prácticas en las que aprendieron influyen en su enseñar, pero los nuevos aprendizajes que van experimentando en su trayectoria les permiten reinventarse y transformar su práctica pedagógica.

Al respecto, Bourdieu (1968) habla de los sistemas de disposiciones adquiridas que van surgiendo de la experiencia y que son socialmente constituidas. Estos sistemas de disposiciones adquiridas nos permiten analizar uno de los elementos que construyen la práctica, que es la experiencia, ésta deviene de vivencias, trayectoria académica, profesional y social. La forma en la que aprendió genera significados que guían su actuar, sus transformaciones y resignificaciones que van construyendo. Además de lo que espera sobre ellos y las responsabilidades que se les atribuye en su labor.

Su labor involucra una práctica social si consideramos que su trabajo se vuelve complejo en tanto la diversidad en las prácticas, y riqueza de experiencias y vivencias de cada uno de los educandos aporta con base en sus saberes pedagógicos, pero no es el eje central de su trabajo al enseñar. Tanto que, podemos pensar la labor docente como lo reflexionó Steiman (2017) al decir que las prácticas de enseñanza se ubican con respecto a los significados de contextos socio históricos particulares, con la posibilidad de construir condiciones para la distribución y redistribución de capitales culturales que dan pauta para explorar y entender los roles que van asumiendo y desempeño en sus actividades educativas y que también se parte de una cultura.



Como parte de la cultura, los docentes ponen en circulación no solo las diferentes representaciones disciplinares de su propio campo de estudio, sino que además ponen a circular las diferentes representaciones asociadas a su contexto (Llano, 2018).

Si reconocemos estas disposiciones históricas y sociales podemos tener un panorama más completo, en donde no se considera sólo la acción de enseñar, si no se piensa en los diferentes intereses de los docentes, incluidos los políticos y los ideológicos que van a construir y sustentar el acto educativo, por lo que hay también una práctica social.

En este sentido, la experiencia, se entiende en tanto consideramos otros elementos que forman parte de los sujetos para significar y resignificar su acción, además de reflexionar al cuestionar sus prácticas y reconocer que su aprendizaje surge desde actividades que resultan obsoletas y que fueron **replicadas** en la enseñanza, resultado también de imitar, pero también posibilitar otras formas de enseñar que surgen desde la misma dinámica que se construye junto con los alumnos.

D1: “repito a lo *mejor son arcaicos obsoletos* de la vieja escuela, de la vieja guardia, no conocía otros recursos, *más que los repliqué, cuando yo fui estudiante*”

D2: “yo tengo antes de la universidad era ver cómo se hacen las cosas , las hago igual que cómo las hace el maestro o el técnico o el profesor , o profesionista”... es a partir de la experiencia que he acumulado y experimentando con los chicos no, si hay cosas que pues resultan como bastante positivas en el sentido de que ves el interés

D 6 Si, si por ejemplo cuando empecé a dar clase y la educación media superior, algunas actividades como tal que empecé a revisar dentro de dentro de clase como estudiante de maestría, pude llevarlas a cabo ya en el grupo como tal, como docente titular, por ejemplo muchas cuestiones tecnológicas que vi la maestría.

La disposición que hay sobre la enseñanza se basa en la percepción que han construido desde su experiencia de aprendizaje, lo docentes reproducen algunas elementos que aprendieron y son replicados en su acción pedagógica y los contextos educativos van transformando las prácticas.

De tal forma que los sistemas de disposición de los docentes delinean parte de su acción pedagógica, así lo puede reafirmar en las entrevistas, cuando los docentes reconocen que parte de sus formas de enseñar esta relacionado con como aprendieron y que les generó

sentido, y lo llevan a la práctica conservando aspectos pedagógicos que replican por se considerados como la única vía para desarrollar habilidades en los estudiantes.

Sin embargo, no se pude dejar de lado el contexto en que se encuentra el docente y las exigencias de la institución educativa que van a mediar los objetivos de clase y que rigen la estructura de la escuela, éstas influyen y moldeando las prácticas. Pues se identificó como los docentes van incorporando las actividades lúdicas y de juego por dos situaciones, la primera es porque consideran que es necesario transformar la forma de aprender y su formación o capacitaciones recientes les han permitido experimentar otras formas de enseñar.

De tal manera, que el proceso de enseñanza y aprendizaje como lo visualiza Casanova (1999) es continuo, por los cambios paulatinos que se van suscitando. Lo que me permitió entender como los docentes entrevistados incorporan actividades lúdicas y de juego como herramientas pedagógicas que responde a un contexto educativo particular, que son consideradas nuevas, en el sentido, que los docentes no las experimentaron en su formación y que ahora son incluidas.

Lo que implica la revalorización del trabajo docente, pues resulta un reto aprender nuevas formas de enseñar utilizando estrategias emergentes, en donde se aprende y se construyen y al mismo tiempo desarrollan habilidades que no consideraban, se van creando ambientes de aprendizajes a partir de las características de sus educandos y se propicia el interés, y en algunas ocasiones se refuerzas aspectos emocionales.

Este último aspecto, se da en menor medida, puesto que los docentes no se sienten preparados para ello, sin embargo, aplican el escucha activo y esto les funciona para entender mejor a sus estudiantes y en consecuencia la oportunidad de representar, de múltiples formas, el proceso de enseñanza, y la apertura a probar de distintas maneras, medios, técnicas, estrategias, pero sobre todo un ambiente de motivación mutua, donde se construye de la mano una función formativa, pero que no se limita a ello, pues involucra otros aspectos, como el apoyo continuo en los procesos educativos y un acercamiento más humano. Así, como lo sugiere Rodríguez Ibarra (2011):

El profesor, como un miembro más de la comunidad de práctica del estudiante, facilita el diálogo con el estudiante para que éste utilice toda la información y decida cómo regular su aprendizaje hasta alcanzar el nivel de referencia fijada para una actuación o producto presente o futuro. (p. 6)

Hasta ahora podemos entender que los docentes resignifican su práctica a partir de su procesos formativos y profesionales a los que se van enfrentando, donde las percepciones sobre la educación y lo que se espera de ellos, moldea su práctica y están en proceso de transformación y reflexionando junto con la forma de aprender de los estudiantes, son vías distintas para realizar actividades pedagógicas, en el siguiente apartado se abordará más a detalle como los docentes se relacionan con las instituciones educativa y asumen nuevas funciones en sus procesos de enseñanza.

### **1.1.5 DIMENSIÓN INSTITUCIONAL DE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA CONSTRUCCIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE**

La práctica involucra aquellas acciones pedagógicas que realiza el docente para lograr con éxito aprendizajes en los estudiantes y que se relaciona con la forma de enseñar. . La percepción de estos dos procesos enseñar y aprender son elementos que guían el actuar y es necesario considerar y comprender sus implicaciones en la docencia. Sin embargo, hay otros elementos que están en juego como es los contextos sociales y sociales e institucionales que enfrenta los profesores.

Los profesores forman parte de una institución académica que moldea de alguna forma elementos de su praxis y como asumen su autoridad en el aula. Al respecto Rockewell y Mercado (1988) nos dicen que:

“la institución nos remite a las normas especialmente estatales y oficiales y que desde esta perspectiva sostienen que la práctica de maestros y de alumnos se tiende a ver como una actuación conforme a lo prescripto por las normas o que se salen de ella” (p. 66).

Es en este sentido, podemos ubicar en un primer momento que la práctica docente se ancla en un prescrito institucionalizado, que normaliza y es legitimado por la escuela, pero también se dan prácticas desviadas, que se salen de la estructura establecida, las que se dan en el trabajo y se consideran como necesarias .(Rockwell y Mercado, 1988)

El saber cotidiano y la acción que realiza el docente también se encuentra asociada con la visión epistemológica en la que se suscribe como lo han estudiado Shalvenson y Stern (1981)

al exponer que los profesores son profesionales que realizan juicios y toman decisiones entorno complejo e incierto, el comportamiento guía sus pensamientos, juicios y acciones ( P.373).

Las implicaciones de la acción que realiza el docente responden a una construcción compleja y continua, que es mediada por las instituciones educativas, y que dan algunas pautas para limitar o permitir un actuar libre y restringido en otros aspectos, es difícil desprenderse de lo que señala Tardif (2004) en cuanto a la importancia de reconocer el entramado de relaciones desde las cuales se crean las prácticas profesionales: los saberes, el tiempo y el trabajo.

En gran medida, lo que los profesores saben de los procesos de intervención, proviene de su experiencia como alumnos y a partir de ésta construyen y reconstruyen sus prácticas en el ámbito profesional, a través de un permanente continuo y rupturas con perspectivas teóricas de las que son influenciados y que cambian dependiendo el contexto institucional.

Esta construcción y apropiación en la que sujeta el docente permite adquirir como lo plantea Barrón (2015) una significación tanto de la sociedad como de su propia práctica, es decir, la idea que tiene el docente de sí mismo es moldeada por las disposiciones y el sentido que le da a su acción, legitima un habitus de forma inconsciente, pero también hay un reconocimiento donde se asume cierta función que resulta congruente con su actuar en el aula. Lo que implica una constante resignificación de su labor a partir de las exigencias que se le atribuye y las asume como parte de su tarea en el aula. Esto permite en el contexto particular experimentar otras formas pedagógicas que considera deben guiar su práctica.

La educación integral y las perspectivas psicológicas que sustentan el desarrollo de habilidades socioemocionales en aula, provocan posturas al respecto por parte docentes entrevistados, que si bien, no retoman el modelo tal cual. Esto si sucede en en el bachillerato privado, es que hay una asimilación de algunos aspectos que consideran deben desarrollar en los estudiantes, por ejemplo las habilidades sociales básicas, en donde se asume una función de guía, que no se separa de la cuestión cognitiva, y fomenta aprendizajes significativos y a lo largo de toda la vida, además que el fortalecimiento de la dinámica de clase, que ayuda a que los educadores se acerquen más y conozcan las necesidades de los educandos.

Por otro lado, está la postura de los docentes cuya función consideran no es la de motivar, ni desarrollar habilidades sociales en los estudiantes, porque no coincide con la

perspectiva que tiene sobre la educación, pero las realizan como actividades que exige la institución, y no lo realizan de manera regular.

Esta revalorización de la labor docente construye una interacción más cercana con los estudiantes y se construyen ambientes de aprendizaje que implícitamente favorecen el desempeño de los estudiantes y el desarrollo de habilidades sociales, al igual que sucede con los profesores.

La percepción que se tiene sobre la educación repercute en las formas de enseñar, ya que los profesores entrevistados asimilan el rol que deben tomar frente a la clase, tales como de asesores, tutores, mediadores, facilitadores. Existe una autoconcepción de su propia práctica y una forma particular de relacionarse con los estudiantes, definiendo desde este posicionamiento una interacción que apertura prácticas pedagógicas que se adecuan a sus creencias y el tipo de conocimiento o desarrollo de habilidades que debe tener el estudiante.

Un elemento que es indispensable considerar es que los docentes asignan un papel que debe desarrollar el estudiante y responde a un posicionamiento que se da, desde la institución educativa a la que pertenecen. La relación que se crea en algunos casos reconoce los entrevistados, es que algunas de las escuelas privadas para las que han laborado se rige por esquemas de empresa que se estructura de tal forma que, en algunas ocasiones se rigen por leyes de mercado, donde los alumnos son clientes y la autoridad docente se pone en duda.

La situación antes planteada permite identificar lo complejo que se vuelve para el docente estar frente a un grupo y que está sujeto a la respuesta y aceptación de los estudiantes de su práctica, lo que también moldea su forma de actuación, en los procesos educativos, lo que implica que estos factores institucionales y de relaciones que se crean en el aula influyen en las prácticas pedagógicas, y en la idea que se tiene sobre la educación.

Los preceptos teóricos de la educación son incorporados en escuela y llevados a las aulas, al asumir, lo señala García y Loredó (2008) una plataforma básica sobre la cual el profesor aborda su práctica, que se ven reflejadas en las estrategias pedagógicas que se incorporan, pero en las que hay un diálogo y una asimilación nos explica Loaiza, Rodríguez, y Vargas (2012) en donde hay un soporte en el acto de educar, podemos identificar el rol de la autoridad, el poder y el saber, en la forma en que el docente se

asume y distingue las relaciones que se construye entre el estudiante y cómo se dan los procesos formativos, no solamente el desempeño de los estudiantes, ni los resultados.

Los procesos educativos suponen estrategias para lograr el aprendizaje, el docente enseña utilizando herramientas que considera le son funcionales para que alguien aprenda. Ramírez (2018) dice que la enseñanza es una responsabilidad que recae directamente en el maestro, cuyo grado de involucramiento y desarrollo marca su práctica (P. 21). La institución educativa exige a los educandos construir e implementar diversidad en las enseñanzas brindándoles algunos preceptos teóricos para llevarlos a la práctica, que a veces se desarticula del que hacer pedagógico, pero con el propósito de realizar una lógica, coherente, que permita significación en los aprendizajes.

Las formas de aprender no se pueden dejar de lado, a la hora de seleccionar las actividades, puesto que estas no son dependientes del todo, y al igual que la enseñanza, tiene sus propias implicaciones, de tal suerte que también deben de tomar en cuenta en la didáctica para un mejor desempeño de los estudiantes en los procesos educativos.

El docente enseña, pero esto no garantiza el aprendizaje, pues el estudiante puede aprender por su cuenta. Por ahora sólo pondré énfasis en la doble dependencia del proceso, y en las acciones que realiza el educando para desarrollar aprendizajes, habilidades y conocimiento, así como lo señala Ramírez (2018)

Los procesos de aprendizaje remiten a la construcción que cada alumno hace de lo que se le enseña. El aprendizaje es responsabilidad del alumno. Hay una doble dependencia en el proceso, porque para aprender el alumno necesita de alguien que le enseñe, y para enseñar necesitamos de un alumno capaz de aprender con interés, motivado (P. 22).

Esta doble dependencia entre la enseñanza y el aprendizaje es mediada por la didáctica que involucra considerar el saber ser y hacer, lo que permite identificar las características de los estudiantes, su interés, madurez y dinámica grupal; son aspectos que el educador se enfrenta en su intervención y si no cuenta con las competencias, será difícil lograr significaciones en los educandos.

Para ampliar más las implicaciones que tiene la didáctica en los procesos educativos, es necesario considerar que la interacción que surge entre los alumnos que se encuentran en formación y los docentes son primordiales, no obstante, las directrices de la escuela dan pauta para saber que les es permitido. Las acciones se vuelven efectivas si se apertura la

reflexión sobre las intervenciones que realiza el docente, guiando la construcción de saberes en los estudiantes, pero debe ir a la par de una constante preparación pedagógica.

Al respecto Freire (1991) da la sugerencia que la inmersión en la práctica pedagógica

debe de incluir una reflexión, razonamiento y la reconstrucción del hecho educativo en y fuera de ella, representa un ámbito de intervención práctica, en el cual la teoría otorga sentido y significado a la práctica, respaldando el actuar en cada actividad, para construir y componer el sentido de lo que se hace, por qué, para qué y cómo se hace, de tal forma que se pueda alcanzar satisfactoriamente los aprendizajes que se pretenden desde la enseñanza (P.57).

De tal forma que el aprendizaje se debe considerar dentro de la acción didáctica, la adecuación de los contenidos, sin descuidar la elaboración de los materiales y las condiciones del aula. Además de comprender que la institución tiene incidencias en las prácticas, como en el caso de los docentes entrevistados y su contexto, que incorporan elementos tecnológicos, actividades lúdicas, como un componente para hacer las clases más atractivas, significativas, entre otras implicaciones que surgen de enseñar y aprender.

Con relación a las concepciones didácticas de los profesores, Porlán (1989) distingue tres enfoques diferentes:

- a) un enfoque cientificista: centrado en una visión de la ciencia desde el punto de vista positivista, en los contenidos y un modelo didáctico de corte tradicional.
- b) un enfoque interpretativo, más interesado en profundizar sobre las creencias que mantienen muestras reducidas de sujetos (hasta de un solo profesor) acerca de la enseñanza y del trabajo en el aula.
- c) un enfoque crítico que permite a los profesores analizar sus prácticas docente para su posible transformación (P. 34).

Estos enfoques nos permiten entender desde donde va construyendo el docente su didáctica, en algunos casos los entrevistados tomaron una postura tradicional, donde el aprendizaje se da de forma vertical, se conserva la visión de transmisor de conocimiento y el estudiante es pasivo, no obstante, se presentan didácticas diferenciales, que intentan construir junto con el estudiante saberes.

Se encuentran en un proceso de transformación del habitus aprendido y la incorporación de nuevos hábitos en la enseñanza, pues realizan una combinación de enfoques

educativos, y se coincide en la idea de crear una figura cada vez más mediadora en los aprendizajes, queriéndose alejar de una visión científicista, al romper con la forma en la que aprendieron, del modelo tradicional o clásico, como lo nombra uno de los docentes, reflexionan constantemente sobre las implicaciones que tienen, al no permitir el diálogo con sus estudiantes.

Docente 1 Poder **romper con el modelo clásico** de clase, este modelo de uno habla y todos escuchan no, que al final se convierte en un monólogo y que no hay una retroalimentación una discusión o no hay un debate.

Docente 2 Cuando logras que el **proceso sea conjunto**, cuando tus los haces participes y no **te quedas en el pedestal** en tu escritorio, te unes con ellos obtienes mejores resultados

Docente 3 muy aparte de la cuestión **de transmitir conocimiento** también, el que tú te puedas interesar un poco más, digo no te vas a meter en su vida, pero, sí poder lograr tal vez a través de un **consejo o tan simplemente** escuchar.

Los docentes en las entrevistas mostraron momentos de reflexión sobre su práctica y su función, que toma una valoración distinta, que no se limita a la **transmisión de conocimientos**, hay una necesidad de transformar las prácticas, para formar integralmente a los estudiantes, al considerar el desarrollo de habilidades sociales básicas. Se muestra un interés por las formas distintas de aprender y se propician espacios lúdicos y de juego, como herramientas didácticas necesarias en el aula para trabajar en equipo, resolver problemas, organizarse y crear ambientes de relajación, además del fortalecimiento de los saberes.

Cabe resaltar señala Giroux. (1999) nos dice que se pueden modificar las prácticas pedagógicas, en la medida en que los docentes son conscientes de su función y el papel dentro de este nuevo proceso de educación, formando estudiantes, con un sentido crítico. A demás de la construcción de sujetos integrales, que respondan a las exigencias de la sociedad y que se comprometan con ella.

Por lo que nuevas prácticas pedagógicas que consideran una revalorización de la función docente y un papel activo de los estudiantes en los procesos de aprendizaje, nos permiten reflexionar sobre la necesidad de ir explorando y de esta forma los aprendizajes se vuelven compartidos, es decir, se crean comunidades donde el docente forma y se esta formando de manera colectiva.



### 1.3 LA PRÁCTICA DOCENTE Y LA CONSTRUCCIÓN DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE

Este apartado analiza cómo se construye los ambientes de aprendizaje a través de las experiencias que recupera el docente de su acción y la incorporación de estrategias lúdicas de enseñanza para el desarrollo de una educación integral.

Para lo cual tenemos que contextualizar las implicaciones que tiene el aprendizaje como un proceso multifactorial, los profesores construyen su propia conceptualización a partir de sus ideas y teorías en las que sustenta su pensamiento, con base en eso enseñan. En el aula el docente contribuye a crear ambientes en un espacio físico, en condiciones sociales, culturales e históricas, que se vinculan entre sí y donde los aspectos psicológicos, las prácticas pedagógicas son elementos que pueden fortalecer o dificultar las relaciones de identidad, de pertenencia, necesarias para aprender (Castro y Morales, 2015).

Podemos considerar que la estructura que configura un ambiente de aprendizaje se compone a grandes rasgos, por dimensión física, temporal y relacional, en un lugar que se le asigna al docente para enseñar, en un tiempo, que es organizado previo a estar en el aula, y las relaciones que se establecen dentro del espacio escolar y fuera de él ( Madrazo, 2003).

Estas dimensiones se interrelacionan para influir en los logros de aprendizaje, no obstante, dentro de estos espacios los aspectos psicológicos, emocionales y de motivacionales desempeñan un papel activo e los procesos educativos que no podemos omitir. Los docentes tienen que considerarlos, puesto que representan aspectos necesarios para generar *ambientes amigables* para llegar a sus objetivos de aprendizaje. Así lo expresan los entrevistados:

Docente1 : “Llevar estrategias no sólo para llevar una clase *amena* si no que para medir la fuerza y las relaciones sociales que hay y en los subgrupos en los cuales imparto clase para *hacer ambientes menos hostiles*, más neutral, tratar de llegar a los objetivos

Docente 3: “ya estoy desarrollando en ti otras actividades que sirve *para que te despejes*, que sirve para que *te sientas mejor*, te estoy dando a *lo mejor confianza*”

Estos ambientes que crea el docente son escenarios nos dice (Duran, 2010) que se crean para fortalecer condiciones favorables de los aprendizajes, donde se busca el desarrollo de habilidades y valores. Los profesores en su praxis dan cuenta, que aunque no era considerado en su planeación, los aspectos emocionales son esenciales porque repercuten en el desempeño, por lo que se enfrenta en su trabajo cotidiano y tienen que responder de alguna forma, para motivar a los estudiantes, con acciones o actividades que conduzcan o ayuden a construir espacios de aprendizaje idóneos en los procesos de enseñanza.

Por otro lado, la convivencia escolar que en cada grupo se crea marca la dinámica que favorece o no los entornos de aprendizaje, cuando no hay un comportamiento socialmente apropiado y eficaz entre los miembros del salón, se perjudica la clase y los docentes se enfrenta a dicha situación, que si bien no tenía contemplado, se convierte en una nueva función y resignifica su práctica, lo que implica nos dice Flores y Ramos (2005) un área de oportunidad para desarrollar las habilidades sociales que no son favorecidas en casa, y que se pueden promover en los aprendizajes en la comunidad estudiantil en la interacción con los profesores y el entorno que se construye en el aula.

Como sucede con los docentes entrevistados, que identifican problemáticas a las que se tienen que enfrentar, y necesitan construir un clima beneficioso que responda a crear junto con los estudiantes interés y desarrollo de habilidades que faciliten el aprendizaje.

Los escenarios que va construyendo el docente para incidir en los aprendizajes, surgen de la convivencia diaria y de la detección de problemáticas que afectan el desempeño académico de los jóvenes, por lo que construir "*ambientes amigables*", "*seguros*" y "*relaciones de confianza*" permiten un espacio de mediación entre el contenido y el desarrollo de habilidades sociales. Esto implica una reconfiguración de su función, cuyo papel no se limita aspectos cognitivos, se incentiva la motivación y cambios de actitudes frente al aprendizaje y al grupo. Son integrados a partir de una necesidad que surge en el aula y que considera indispensable atender, para poder lograr objetivos y mejorar las relaciones dentro y fuera de la escuela.

El docente incorpora estrategias pedagógicas que le permiten mediar las necesidades emocionales y motivacionales, promoviendo dinámicas de grupo y actividades lúdicas, donde se crean formas de interacción mediadoras que sirven de herramientas para crear asegura Herrera (2006) un entorno de aprendizaje de interactividad físico y psicológico

regulado de personas con propósitos educativos” (P. 2). Esto nos permite confirmar la importancia de promover el desarrollo de una educación integral y propiciar espacios de aprendizajes contemplando los más aspectos posibles para que se dé un mejor desempeño en los estudiantes.

Abad (2006) indica que generar ambientes de aprendizaje considerando a los estudiantes,

puede construir e intercambiar experiencias de significado vital, satisfaciendo derechos, como por ejemplo, una relación afectiva positiva y de seguridad; contar con suficiente espacio de acción, socializar, y a la satisfacción de las necesidades básicas (p. 27).

En este sentido, esos ambientes que se construyen considerando el contexto de los estudiantes favorece a una formación integral, que permite una participación activa, donde el desarrollo de habilidades sociales es necesario para cambiar la dinámica grupal, además de fomentar el respeto de opiniones, un clima de confianza, de creatividad compañerismo y aprender a partir de convivir en sociedad.

Según Coleman (1992) los ambientes que se construyen en el escenario educativo

parte del significado que el docente le da a su acto educativo y la capacidad que tiene para lograr motivar la acción de los estudiantes e intentar cumplir con los objetivos curriculares y particulares en los que se inscribe sé que hacer en donde las habilidades sociales que domine y su inteligencia emocional jugarán un papel crucial en su práctica educativa (p. 4)

La escuela constituye un entorno de aprendizaje en sí mismo, las reglas disciplinarias, tanto para estudiantes como para los docentes dan pauta para relacionarse y realizar ciertas prácticas. El ambiente educativo involucra acciones, que se realizan en pro de los aprendizajes, que son experimentado y vividos por cada uno de los participantes; actitudes, condiciones materiales y socioafectivas, son consideradas para crear múltiples relaciones con el entorno y la infraestructura necesaria para la concreción de los propósitos culturales que se hacen explícitos en toda propuesta educativa (Chaparro, 1995, p. 2).

El docente es pieza clave en los procesos educativos, ya que introduce a través de su práctica transformaciones e innovaciones en la enseñanza. Los cambios que son considerados en las intervenciones en el aula responden al grado de reflexión acción que tenga el profesor, al ser crítico con sus decisiones, tanto discursivamente como en su

actuar, construyendo ambientes de aprendizaje que se adapten a los contextos de los estudiantes y en su forma de aprender, la disposición toma relevancia para promover nuevas prácticas pedagógicas.

Las llamadas nuevas prácticas que se sustentan en actividades lúdicas y en ocasiones de juego, permiten conocer mejor a los estudiantes de forma grupal e individual, donde se fortalece, motiva y se genera interés; cambiando la dinámica de clase.

El docente considera estas estrategias ya que dan cuenta que no todos aprenden igual y ven la oportunidad para experimentar la enseñanza de forma interesante, valiéndose de la experiencia que van teniendo, el manejo de grupo, construyendo junto con los alumnos espacios de aprendizajes.

*D 3 Pero la idea es buscar estrategias para que ellos, díganos, muestren interés también a la clase y aparte porque no todos aprenden igual, in sabemos que tenemos, al visual al kinestésico al auditivo, como nos los dice la teoría de los aprendizajes algunos se les puede hacer interesante una materia, algunos no, era buscar por ejemplo estas estrategias, por ejemplo estas dinámicas por ejemplo en bachillerato tenían muy prácticas, como terapia ocupacional, que por ejemplo .... dejas que vean videos que vean alguna otra documentación práctica, por ejemplo que agarren el teléfono no la mano sino con la boca.*

Los docentes tienen la tarea de adecuarse a las condiciones del aula y a las características de los educandos, la didáctica utilizada no puede ser la misma para todos o por lo menos adaptarse, los profesores entrevistados detectaron inconvenientes a la hora de replicar algunas actividades, y es el punto de partida para perfeccionar nuevas formas de enseñar y aprender que experimenta el propio docente, los conocimientos de su formación y la capacidad de resolver en la práctica crea nuevos escenarios, sobre todo con ambientes lúdicos de aprendizaje en el bachillerato. Pues surgen de la idea de activar y presentar de manera distinta los contenidos, el desarrollo de habilidades sociales y actitudes en los alumnos, que implica poner en juego la motivación y como significan estas pedagogías. Pero lo que sucede es que promueve el trabajo en equipo, escuchar a los otros, empatizar, expresar opiniones, que son necesarias en los procesos de procesos educativos.

En relación con esto último, Schank (1998) considera que en los escenarios de aprendizaje existe un problema de motivación que limita este proceso, y describe la condición actual sobre cómo éste es afrontado por profesores. Las relaciones interpersonales permiten la

negociación de experiencias que apoyan al maestro y que a él le sirven para regular las interacciones negativas en los grupos creando un ambiente sano y ameno, así es expresado y significado por uno de los entrevistados.

D 1 “llevar estrategias no sólo para llevar *una clase amena* si no que para medir la fuerza y las relaciones sociales que hay y en los subgrupos en los cuales imparto clase para hacer ambientes menos hostiles más neutral, tratar de llegar”

Hay un elemento interesante de análisis que se no es considerado por todos los profesores entrevistados, ya que se cree que no es parte de su función, pero los que llegan a construir lazos de afecto y de motivación mutua, tienen relaciones de confianza que permiten un mejor desenvolvimiento de los estudiantes, y perciben el interés que muestran por la clase. Advierten que tiene relación con las formas de conducirse con el grupo, de manera vertical y realizan actividades que creen les generan significado y fomentan el desarrollo de habilidades sociales y ambientes lúdicos de aprendizaje.

Un aspecto que resultó de las entrevistas son dos posturas sobre lo que significa la evaluación, la primera responde a priorizar los procesos y considerar mayor atención a la formación integral y la que se basa en los resultados del examen donde se presta mayor atención al aspectos cognitivos y memorístico.

Existe una intención de construir junto con los alumnos se identificó en las entrevistas que los docentes tomaban en consideración las expectativas de los aprendices, su estimación, y seguimiento al desarrollo de habilidades, ya que es un mecanismo para saber y reconocer el propio aprendizaje. De esta manera, el desarrollo integral es tomado en cuenta y se promueve mayor compromiso de ambas partes.

Por otro lado, los profesores a pesar de no contemplar aspectos emocionales como eje central de su enseñanza se ven en la necesidad de incorporar actividades que cambien la dinámica de grupo, transformando las prácticas pedagógicas, y la revalorización de la función docente, tienen apertura para utilizar en clases una didáctica distinta a la forma en la que aprendieron, aunque no se sienten preparados para ellos, pero las experimentan, y conservan las que consideran que contribuyen al logro de otros aprendizajes.

Los docentes crean ambientes de aprendizaje, que están supeditados a las condiciones que se encuentra en el aula, se adscriben a una función, que recuperan de sus creencias y la forma de significar la docencia, e influenciados por planteamientos teóricos que

experimentan en su práctica, interactuando con los estudiantes y construyendo puentes de comunicación, que se profundizará más adelante.

### **1.3.1 COMUNICACIÓN PEDAGÓGICA EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**

El acto educativo implica que el docente se posicione frente a los procesos de enseñanza-aprendizaje, incorporando desde su práctica elementos que son congruentes con su percepción educativa. En este apartado se identifica a partir de las entrevistas los aspectos de interacción y relaciones que se crean entre los alumnos, el profesor y los contenidos, que los ha llevado a distintas prácticas pedagógicas.

Las características y particularidades de los grupos marcan una dinámica y en ocasiones retos para poder entablar un tipo de comunicación pedagógica adecuada para crear ambientes de aprendizaje que permitan cumplir con los objetivos que se han planeado y buscando otras formas de enseñar que se adapten a los estilos de aprendizaje de los estudiantes.

Estas diferencias entre los profesores para confrontar y posicionarse frente a una clase nos permiten reflexionar en el sentido que tiene el acto educativo y sobre las prioridades que se toman para atender a los distintos tipos de aprendizaje, de tal forma que se construya en conjunto con los estudiantes, considerando las necesidades del grupo y los intereses que muestran los educandos en sus procesos educativos, marca una clara diferencia y un acompañamiento para explorar en colectivo, como lo expresa el d2.

D 2 “Tiene que ver con las *necesidades del grupo* y no lo que yo te quiera dar que eso sería el fracaso, nada más yo darte como profesor como persona omnipotente lo que yo pienso que deberías tener y no lo que tú me estás demostrando que de verdad necesitas”.

Los recursos pedagógicos con los que cuenta el docente son una pieza clave para generar espacios de aprendizaje que signifiquen al alumno y propicien vías de comunicación. La interacción que hay entre el espacio para aprender y el medio social, no sólo es medido por el lenguaje, además de las relaciones que se construyen, reconocer la importancia de esto permite ir creando climas de aprendizajes cada vez más dinámicos, que posibiliten la recreación del acto educativo considerando al estudiante en ese proceso.

Para ello es indispensable identificar que estrategias operativas utiliza el maestro y qué capacidad tiene de adaptarse a las condiciones y particularidades de un grupo. Las técnicas y los métodos que impregna el estilo personal del docente y la formación de la autoridad en el aula que la constituyen como elementos esenciales, según Chaparro (2015) las siguientes características la conforman:

- La competencia profesional
- La disponibilidad y servicio a los demás
- La veracidad en su discurso y en su propio comportamiento
- La creencia firme en la libertad (P. 95).

La competencia, disponibilidad, la congruencia del discurso y comportamiento del docente son aspectos sustanciales para entablar buenas relaciones de comunicación con los estudiantes. La percepción que se construye frente a los procesos educativos es relevante si se reconoce las características de los alumnos, es una apertura para pensar en prácticas pedagógicas centrada en las formas de aprender y crear comunidades de aprendizaje que se adapten a los contextos. En este sentido, se incorporan actividades lúdicas y de juego, como una forma de resignificar la enseñanza y la motivación. La lúdica se convierte en una herramienta estratégica introduciendo ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades sociales necesarias para la convivencia con los otros y el disfrute.

La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes relaciones más relajadas y la formación con los demás, ante esta perspectiva los docentes le atribuyen una función mediadora en tanto se busca una convivencia sana y respetosa, se aplican reglas, se actúa desde la creatividad y sentido de la curiosidad y exploración de nuevas prácticas pedagógicas orientadas al desarrollo cognitivo, socio afectivo y psicológico.

Posicionarse en la idea que el estudiante es un sujeto central en el acto educativo, significa reconocer que el docente debe desarrollar de forma continua herramientas necesarias como saber observar, escuchar y sobre todo motivar al alumno, esto implica un compromiso fundamental, porque en el aula se encontrara con diversos intereses y características grupales además con historias de vida diferenciadas. La comunicación que logré entablar fue indispensable para construir junto con el aprendiz un rol más activo y un desempeño óptimo.

Los docentes al conocer a los estudiantes reconocen lo importante que se ha convertido crear relaciones de confianza y seguridad pues se mejora la clase y los aprendizajes, además de que se debe contar con didáctica que permita mediar las relaciones y construyan comunidades de aprendizaje que contemplen una formación integral, en el sentido de fortalecer los aspectos cognitivos, y también se atienda la parte socio afectivo y habilidades sociales.

*Docente 1 Siempre ha existido esa línea, pero a la vez **confianza** de los alumnos de decir, estoy de acuerdo con esto o con el otro, creo yo que esas **actitudes** son la señal y a lo mejor, algo que considero que he cambiado, que empezó como broma pero al final termino como un proyecto, intentaba **mediar las fuerzas** entre los subgrupos de los alumnos, fue **la integración**.*

*Docente 2 Mucho los chicos necesitan, no que los regañes, no que les digas que hacer, más bien que **los oigas**, a veces nosotros conocemos más lo que hacen los chicos, que sus propias familias, a mí me ha pasado que a veces mis hijos tienen más confianza*

Las estrategias que decide el docente integrar en el espacio áulico como mediación para una formación integral favorece a construir un tipo de comunicación vertical que permitan dar voz a los sentires y necesidades de los alumnos en los procesos de aprendizaje. Al respecto Gómez y Gonzáles (2006) nos explican que considerarlos, es enseñarles aprender por sí mismos sin imposición. Los autores sostienen que existen otros factores que son relevantes para lograr entablar un diálogo, a partir de una buena preparación de clase, pero abierta a cambios, la formulación de objetivos, relacionarlos con los contenidos, definir los aprendizajes esperados, además de buscar actividades que sean idóneas para utilizar de acuerdo con las características del grupo, esto conlleva:

- ✓ Conocer las condiciones personales del alumno y su nivel de competencia con objeto de poder atender adecuadamente la diversidad de ritmos de aprendizaje, conocimientos, motivaciones...
- ✓ Impartir a todos los alumnos de un mismo grupo el mismo nivel, obviando la situación individual de cada alumno lleva inevitablemente al fracaso y, en consecuencia al abandono del interés a la disrupción permanente en el aula cuando el alumno no puede seguir el currículo ordinario, con la consiguiente merma en la autoestima profesional del docente.



- ✓ Preparar adecuadamente los recursos didácticos que se van a utilizar con ese grupo, que no necesariamente tienen que ser tipo estándar para todo el alumnado al que ese profesor imparte docencia.
- ✓ Llevar todo el material necesario que va a ser utilizado para el trabajo de esa sesión de clase, lo que permitirá desarrollar con fluidez todo lo previsto.
- ✓ No debe señalar públicamente ante el grupo de alumnos las carencias académicas que éstos tienen abundando en la mala base y bajo nivel escolar que presentan. (P.110)

Todas las implicaciones que se dan al considerar a los estudiantes y las formas de conducirse configuran un tipo de autoridad que sostiene con la credibilidad que logre obtener al comunicarse y reflejado en las acciones. Pues al ser coherente con la idea de centrarse en las necesidades que surgen desde el aula y reconocer los intereses, actuar en consecuencia con una pedagogía adecuada, permite cambios en los procesos de enseñanza y se logra construir al *hacerlos participes de las decisiones* pedagógicas, dar una participación activa de todos en espacios de *confianza*, así lo describe uno de los entrevistados en su reconstrucción y reflexión que realiza sobre su propia práctica y significado que va adquiriendo de sus intervenciones.

D 2 cuando *los haces participes de las decisiones* es cuando que ellos se integren a todo el proceso y en la medida en que *tú les tengas confianza* de lo que están haciendo o están planeando va a salir bien, ellos también adquieren esa confianza y te tiene la confianza para contarte hasta su idea más tonta y poderla realizar yo un día hice algo que me funcionó.

D 4 Yo creo que es muy importante el ambiente hace el que los puedes *conocer más* y saber en realidad que les puede *interesar* o que de plano no. Yo creo que tienes qué tienes que manejar esta parte porque sabemos que siempre tienes al participativo, no, el que siempre alza la mano el que siempre está atento el que siempre quiere estar en todo y también es bueno también es bueno a veces frenando porque no deja que los *demás participen* y darle su tarea cada uno.

En este sentido, se observa que en la práctica docente y las acciones tomadas por entrevistados al conocer más sobre sus alumnos, permite crear espacios de confianza, favorece la participación, al expresar su sentir, opiniones y un interés por el aprendizaje, al fortalecer la seguridad. Gonzáles y Gómez ( 2006) nos dicen que si los profesores son observadores de las necesidades en el aprender y crean junto con ellos dinámicas de comportamiento, normas y valores que se transmiten desde la enseñanza, se crea

ambientes seguros, pero que hay que ser cuidados, obviando arbitrariedades, preferencias en el trato, actos justos; además de promover el respeto, cuidar la confidencialidad de aspectos personales (ambiente sociofamiliar, enfermedades...) que tenga ocasión de manejar con motivo del ejercicio profesional, evitando comentarios imprudentes que puedan llegar a deteriorar la confianza que el alumno que ha depositado en el profesor (P.124).

Dentro de los lenguajes utilizados en el aula, la comunicación oral es la forma más común del proceso de enseñanza y aprendizaje. Los diálogos que se logren entablar por el docente permiten direccionar el aprender. El discurso adoptado repercute directamente en las interacciones que se construyen entre el educador y los educandos sostiene Follari (1994) que se pone en juego la identidad, la palabra y los silencios y formas de relacionarse y comportamientos en la medida que fluya la palabra. Por esta razón merece especial atención la consideración de la comunicación como parte de los elementos básicos que favorecen entender los procesos educativos y los vínculos que se crean en el salón de clases.

Otros de los factores implican la comunicación, es el conocimiento profesor hacia el alumno que pueden generar y reforzar la seguridad y la confianza, como han estudiado Schneider, Cristian y Lyardet (2007) llegando a las siguientes consideraciones dentro del aula, que benefician las interacción y conflictos

- Conocer al propio alumno, sus intereses y motivaciones, esto permite comprender actitudes y comportamiento. Este hecho nos ayudará a interpretar conductas adecuadamente más que a sancionarlas desconociendo o ignorando sus causas.
- Ser comprensivo. La actitud de comprensión hacia el alumno por parte del profesor lleva consigo el posibilitar distintas oportunidades para la corrección y la superación de las dificultades.
- Se deben censurar hechos o comportamientos nunca a las personas A la hora de la censura por parte del profesor, lo que debe ponerse en juego son comportamientos o actitudes concretos que son incorrectos, pero que pueden ser corregidos.
- Estar abierto y accesible a las preocupaciones y necesidades de los alumnos, tendiendo la mano en la medida de las posibilidades del profesor.

Los elementos considerados que se ponen en juego en la comunicación y relaciones que se crean, son necesarias para generar condiciones para la integración y desarrollo integral y de aprendizaje en los procesos educativos, además que se toman en cuenta en tanto los profesores lo interioricen como parte de su rol.

Los docentes entrevistados durante el desarrollo de sus clases construyen puentes de comunicación y formas de relacionarse con sus estudiantes que les permiten fortalecer confianza e incentivar la participación activa en clase, a partir del conocimiento y fortalecimiento de la seguridad y la motivación. A continuación se presenta una Tabla que busca ilustrar como los docentes consideran, a partir de su experiencia, la creación de seguridad y comunicación y un conjunto de acciones que realizan durante la interacción, que van desde dar confianza, mostrar afecto, interés por las necesidades de los aprendices e incentivar la participación y reconocimiento individual de los estudiantes para el desarrollo aptitudes y actitudes en el aula.

Tabla 1 Función docente y las formas de interacción en el aula.

Entrevistado	Habilidades sociales y transversales	Rol docente
D2	<p>“Entonces trataba de que <b>fuera empáticos, entonces yo les dejo una actividad</b>”</p> <p>“estas habilidades interpersonales que vienen primero desde el <b>fortalecer como persona</b>, yo creo que todavía más importante que el conocimiento”. Es el conocimiento mismo el poder tener si son esas <b>habilidades de resistir los problemas de poder</b> seguir adelante ese tipo de cosas que dices eso parece como de programa matutino del coach”</p>	mi función no es del maestro omnipotente que todo lo sabe
D3	qué los chicos aprendan a estar en grupo, a tolerar a escucharse a qué sientan confianza de expresar sus opiniones a hacerlos partícipes	como quiero que se involucren con el conocimiento y el desarrollo de actitudes y el pensamiento crítico
D4	“... pero sentía empatía por aquellos que pasaban por una discapacidad”, pero, esas personas que lo que ustedes bueno eso es lo que te digo a través de dinámicas con objetivo	mi rol en la docencia tiene que ver con dos cosas, definitivamente tienen que aprender un conocimiento nuevo

### Elaboración Propia

Como se puede identificar los docentes reconocen las particularidades de los estudiantes y la dinámica de grupo en general. Las diferencias que hay en los aprendizajes, lo que los lleva a considerar didácticas que se adecuen y consideren la diversidad y una práctica pedagógica variada, ya que no se puede llevar la misma actividad para todos, pues lo que parece funcionar con unos, no lo es para los demás. Pero hacen hincapié en que su función no se limita a la transmisión de un conocimiento, adicional a eso, tienen que desarrollar habilidades que les sirven para relacionarse con los otros y trabajar en equipo, lograr empatizar y crear a sujetos críticos y comprometidos socialmente.

En la interacción diaria y el conocimiento que surge entre los miembros del salón de clases se construyen niveles de confianza que favorece los aprendizajes y el interés de los alumnos al proponer adaptaciones de las actividades que respondan a las habilidades de los educandos.

El docente cuya función va más allá de desarrollar los contenidos busca fortalecer y promover habilidades sociales en pro de una educación integral, que tiene la intención de que lo aprendido sea aplicado en su vida personal y profesional.

Lo que nos lleva a identificar en las entrevistas como se maneja de manera transversal los 4 saberes de la educación, saber hacer, saber ser, saber convivir, saber conocer, se hablará más adelante detalladamente sobre las implicaciones que tienen en los procesos educativos.

En las entrevistas se identificó la forma en la que los docentes se conciben, recurriendo a las voces de los estudiantes, esto nos permite ver como el docente reflexiona sobre las percepciones que hay sobre su propia práctica. Dando pie a identificar la autoridad docente y su importancia en los procesos de enseñanza- aprendizaje.

## 1.4 LA PRÁCTICA DOCENTE Y EL DESARROLLO DE UNA FORMACIÓN INTEGRAL

En este apartado se discute sobre las condiciones que enfrenta el docente en el aula y cómo construye estrategias que le permitan fortalecer habilidades sociales en los estudiantes.

Como pudimos analizar en el apartado anterior los ambientes que construye el profesor son el escenario que puede posibilitar el cumplir con los objetivos que se tengan en los procesos educativos, pero es primordial destacar que la noción de docente que se tenga es trascendental para entender el papel que desempeña en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en nuestro tiempo la visión toma distintos matices dependiendo del contexto que le dan, porque es relacionado con un guía que busca el desarrollo de capacidades y habilidades, ya no es el portador de conocimiento, más bien es el facilita los aprendizajes a través de acciones pedagógicas.

La función del docente es resignificada a partir del rol que asumen y permite construir ambientes de aprendizaje que consideran las interrelaciones de confianza que se van construyendo en el aula. El alumno toma relevancia en los procesos de enseñanza, por lo que se tiene la necesidad de indagar en las formas en las que aprende, lo supone estrategias didácticas que permiten crear espacios lúdicos, ya transforma la dinámica grupal promueven una activación y mejoran las relaciones grupales.

Los entrevistados comparten que hay un cuestionamiento de lo que se aprende, comparan como vivieron ellos la autoridad, y recuerdan que eso no pasaba, no se ponía en entredicho ni los saberes, ni lo que se enseña, coinciden que se tenía una legitimación del quehacer docente, lo que no sienten que pase en estos momentos en su práctica.

D1: Cuando yo di clases el primer choque que tuve, pues fue el choque generacional, no en el sentido de dar clases, pero *si había una gran distinción entre la generación en la que yo crecí como estudiante y con los profesores que yo me desarrollé y con la generación que yo me tuve que dirigir como docente ...*

... la clásica pregunta era, *“yo para que voy a querer eso”* sí yo voy a hacer agente de viajes ¿no? , algo que sinceramente, pues, en nuestro momento ( bueno en mi momento ) puedo a ver sido algo raro, ¿ no?, preguntar para que quiero matemáticas si a el área a la que voy matemáticas no tiene nada que ver.

Los entrevistados mencionan que hay un cuestionamiento sobre lo que se aprende, recuerdan sus vivencias, comparan, y dan cuenta de que no era igual, no se ponían

entredicho, lo que se enseñaba, los saberes, coinciden que se tenía una legitimación del quehacer docente, y no sienten que pase en estos momentos en su práctica.

Sin embargo, a pesar de la crisis de autoridad y las implicaciones que se ponen en juego el docente va creando estrategias que le permiten posicionarse en los procesos educativos. La experiencia que tiene y los saberes acumulados, son considerados para asumir su función y el desarrollo de habilidades en los alumnos, en este sentido, se reconfigura el significado de su labor, por lo que consideran la necesidad de estar en constante aprendizaje para seguir en la enseñanza y buscar dinámicas que provoquen el interés en el educando y fortalezcan aspectos cognitivos.

El docente tiene la necesidad de crear espacios de aprendizaje que favorezca un papel activo en el estudiante y que respondan a la idea que se crea sobre la función educativa. Durante su experiencia en las aulas va experimentando que las exigencias que le son encomendadas las va resolviendo poco a poco al incorporar elementos en su praxis y transformando la forma de enseñar, un ejemplo visible responde a las actividades que les pedían realizar antes de la pandemia con plataformas tecnológicas que tenían que usar, algunos docentes experimentaban con la gamificación al tomar una capacitación que les permite incorporarlas en la enseñanza.

Pero de la incorporación del modelo centrado en habilidades socioemocionales, al parecer no se vive en forma de exigencia, se ha dado natural, en tanto los docentes lo inscriben como parte de sus objetivos personales y su función, sin descuidar el aspecto cognitivo, sin embargo creen que les falta crear más estrategias pedagógicas que comprendan los dos procesos, por lo que las actividades se realizan por separado, conservando algunas prácticas de la enseñanza tradicional al abordar la teoría y el desarrollo de aptitudes y actitudes las manejan con ambientes lúdicos y de juego.

La incorporación del modelo centrado en habilidades sociales según las entrevistas realizadas no es considerada una exigencia educativa, en apariencias se da de forma natural, en tanto los docentes la toman como objetivos personales y consideran el desarrollo como parte de su función.

El aspecto cognitivo, no es descuidado, también se presta atención al desarrollo de habilidades sociales y en algunos de los casos la motivación, pero se hace hincapié en la necesidad de dominar y aprender más estrategias pedagógicas que puedan ayudar en los

procesos tanto de enseñanza, que implica una innovación educativa para lo que no se siente preparado el docente, y en centrarse en las formas de aprendizaje de los estudiantes.

Lo que lleva a los docentes a seguir realizando actividades tradicionales en su enseñanza, no obstante también trayendo cada vez más ambientes lúdicos y la incorporación del juego como una estrategia contemplada para el nivel media superior.

La construcción de la práctica docente implica un proceso que tiene múltiples dimensiones tanto personales e institucionales y sociales que cobran significados en los procesos enseñanza. El rol del educando se va transformando a medida que se suscitan los cambios educativos, lo que demande de ellos exigencias y un deber ser que tienen que cumplir y la transformación de su práctica pedagógica para adaptarse a su contexto histórico.

Es el docente a través de su experiencia, formación y trayectoria profesional que va creando una idea de lo que significa educar y como deben aprender sus estudiantes, y esto le da sentido a su acto educativo. Por lo que hablar de prácticas docentes es comprender que es un proceso que se da de forma continua y constante, y que no se limita a las acciones que se realizan en clases.

Durante la intervención es donde se dan las interacciones y se pone en juego el ser del docente, sus historias de vida, el contexto social y sus interés personal, realiza una función que asume en el salón de clases.

La experiencia que ha construido el docente a lo largo de su labor permite que situaciones que se suscitan en el aula sean resueltas con el cumulo de aprendizajes que ha adquirido, habilidades y actitudes. Hay un tercer momento de la práctica que es todo aquello que pasa después, desde como las actividades o reflexiones que realiza el educador le permiten ser crítico y construir saberes pedagógicos que le son relevantes para las próximas intervenciones y como logra transformar a sus estudiantes a partir de su trabajo.

Estas reflexiones sobre la propia práctica permiten identificar que tanto la didáctica utilizada les sirvió para el desarrollo de los estudiantes, estar atentos y conocer las necesidades de los alumnos se vuelve un proceso de construcción en conjunto, por lo que se transforma la praxis es una necesidad de cambiar la visión de algunos elementos de la educación tradicional, es decir, los docentes entrevistados reconocen que hay que

conservar algunos elementos expositivos, desarrollo del pensamiento y dominio de los contenidos, pero están abiertos a experimentar otras formas de enseñar.

Si bien, el habitus formador de los docentes está presente en los procesos educativos, pues conserva de su la formación en que aprendieron algunas actitudes y actividades que replican al no conocer otras maneras, hay una profunda necesidad por resignificar su papel en las aulas y existe la creencia que su labor no se limita al desarrollo cognitivo, más bien se cree más relevante el desarrollo integral de los estudiantes. Por lo que se inscriben en rol más de guía y acompañamiento en los aprendizajes que la idea de transmitir el conocimiento.

Hemos examinado elementos que permiten entender cómo se va construyendo la práctica, que es un proceso que retomó de Coll y Sole ( 2002) al analizar tres momentos, el primero está relacionado con lo que se hace antes llegar a clases, y todo lo que se realiza para direccionar la acciones previas a estar en grupo, principalmente es la planeación y preparación, que da la pauta para la intervención, que varía dependiendo la dinámica grupal , en donde no necesariamente se puede cumplir con lo planeado, lo que implica las decisiones que se realizan para alcanzar los objetivos, son las modificaciones que se tienen que realizar y no son contempladas, lo que permite adaptarlas a las necesidades y contextos que se presenta. Por último lo que sucede después que en ocasiones se llega a la reflexión sobre la praxis y las estrategias pedagógicas utilizadas, es una especie de evaluación que hacen los profesores y que conscientes de ello, pueden cambiar o perfeccionar las actividades según las experiencias que les hayan surgido en el momento de la implementación, lo que lleva a configurar saberes pedagógicos en su vida profesional.

Estos momentos de la práctica tienen dimensiones que forman parte de la construcción de las acciones, aspectos personales, situaciones institucionales que moldean a los docentes, además del contexto social, historias de vida y experiencias que van crean un saber ser y hacer dentro de los espacios educativos, compartiendo un habitus. Los profesores al posicionarse frente al grupo, interacciona y entablan un tipo de comunicación y reconocimiento de su autoridad, al mismo tiempo que llevan un proceso de revalorización y resignificación de su actuar, que se relaciona con la función en la que se inscriben que será la que guiará su práctica pedagógica, en general los entrevistados muestran una inclinación por una educación integral, es decir, su rol no se limita al



desarrollo cognitivo, sino considerar habilidades sociales y en ocasiones emocionales, mediadas a través de didáctica lúdicas, que permiten que el aula sea un lugar confiable, seguro al centrarse en otras formas de aprender y enseñar.

Lo que lleva a indagar como se va creando la idea de una educación integral en los procesos de enseñanza y que modelos educativos influyen para considera estos elementos como parte de una función que se adscriben los profesores como responsables y la escuela como un espacio para fortalecer las habilidades socioemocionales.

**CAPÍTULO II**  
**MODELOS EDUCATIVOS HACIA UNA EDUCACIÓN**  
**INTEGRAL EN LAS PRÁCTICAS DOCENTES**

## **CAPÍTULO II MODELOS EDUCATIVOS HACIA UNA EDUCACIÓN INTEGRAL EN LAS PRÁCTICAS DOCENTES**

El capítulo se centra en brindar un esquema general del modelo educativo centrado en las habilidades socioemocionales y contextualizar con las base teóricas en las que se sustenta, además de reflexionar en las implicaciones que ha tenido en su incorporación del aula.

Una vez identificado el contexto del modelo y la educación integral se indagará en su incorporación que realizan los docentes en las aulas y la percepción que tiene sobre los estudiantes. Lo que nos lleva reflexionar en el cambio social y las exigencias que enfrenta el profesor para adaptarse y construir herramientas pedagógicas que fortalezcan las habilidades sociales en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Es indispensable que el profesor antes de estar en el salón realice actividades que resultan inherentes a su práctica, como son la elaboración de las planeaciones, que se recuperan de modelos educativos que la institución para la que labora les pide que incorporen, esto da la pauta para generar su pedagogía, no obstante la teoría los aproxima a una posible intervención, pero la experiencia, las disposiciones y los hábitos se ponen en juego, lo que complejiza su actuación. Estando ya en el aula, llegan a un grupo que tiene su propia dinámica, comportamientos, referencias sociales y culturales, es decir, sujetos cargados de subjetividades e historias, estos aspectos se deben considerar y el docente solamente los puede saber cuándo se relaciona con los estudiantes, lo que involucra su capacidad y trayectoria para adaptarse a los contextos vincularse y posicionarse para alcanzar los objetivos del aprendizaje.

Los educadores al incorporar elementos de los modelos educativos a lo largo de sus trayectorias, los viven de manera particular pues su experiencia en el aula les permite ir considerando lo provechoso o no que resultan en su práctica. Con la llegada de las habilidades socioemocionales, vienen otros retos en la educación, se asume de forma distinta por los docentes y su implementación en la enseñanza, que se analizará más adelante.

Son múltiples los aspectos que intervienen en la conformación de los modelos educativos que se adoptan, tales como las condiciones políticas, sociales, económicas y hasta pedagógicas en las que se encuentra inserto, estas responden a un contexto particular y las demandas que van surgiendo en la sociedad sirven para responder a los cambios y adaptarse a los procesos de aprendizaje.

Un modelo educativo es entendido como una representación esquemática que nos permite comprender el funcionamiento de un sistema (Sambrano, P.59). Lo que implica sostiene Badillo (2011) que haya determinaciones sociales que deben llevarse a la práctica y desarrollarse. Esto quiere decir que se determina un esquema a seguir y la forma en que se debe llevar la enseñanza y el aprendizaje y lo que se debe saber y cómo.

Las instituciones educativas influyen en cómo se lleva a cabo el acto de educar, y la libertad, que es un elemento indispensable para creando las acciones pedagógicas que se realizan en la práctica. Como ya se analizó, la experiencia, la trayectoria académica y profesional son aspectos que permiten al docente ir moldeando su praxis, pero por otro lado, los contextos de los estudiantes con los que se relacionan dan pautas para crear un tipo de interacción y apertura a enseñar.

La inserción de los modelos educativos responde a situaciones y diagnósticos que se van configurando en momentos de coyuntura política, así como también las demandas sociales expresadas de distintas maneras. Lo que significa que los cambios producidos en la percepción de la educación responden a esa lógica. Las nuevas exigencias a los maestros por parte de las escuelas transforman sustancialmente la práctica docente, pero al mismo tiempo es necesario la capacitación y asesorías que permitan una implementación de conocer y contar con recursos pedagógicos que permitan una innovación en los procesos de enseñanza, como es la inclusión de actividades lúdicas y de juego un importantes para el desarrollo integral de los estudiantes.

Los entrevistados consideran que las capacitaciones hechas por las escuelas a veces no son útiles, porque consideran que sólo les dan una serie de recomendaciones y nos les brinda herramientas, por lo que el interés del docente y sus condiciones para seguirse preparando serán esenciales para mejorar su práctica, porque deben buscar por ellos mismos cursos que los actualicen en prácticas pedagógicas innovadoras y que puedan contemplar las características de los grupos y permitan un mayor aprovechamiento de

las enseñanzas. Lo evidencia lo que experimentan los profesores al incorporar modelos educativos:

D 2 el asunto es que si tú planeación lo trabajas por competencias al momento que volver *a la realidad en* el aspecto administrativo *saturan de una serie de recomendaciones* y de aspectos *completamente innecesario* no dé en un elemento útil.

Los entrevistados intentan aterrizar los objetivos que tienen los modelos, pero reconocen que es una tarea que deben hacer solos, pues aunque les dan algunas orientación no son adecuadas y no sienten que les ayuden, quedándose sólo en aspectos o cuestiones administrativas lo que nos permite prestar atención a las necesidades que tiene el docente de reinventarse y considera que debe aprender primero para poderla incorporar a los procesos de enseñanza y generar nuevas prácticas pedagógicas.

Los retos que enfrenta el docente frente a los cambios que se van dando en el currículo y las formas de enseñar, nos permite reflexionar sobre cómo son asumidas y su necesidad de reaprender, para poder realizar transformaciones e innovaciones en la praxis lo que involucra contar con herramientas adecuadas para propiciar un cambio real que se consolide en la reinención de la educación y favor del desarrollo de nuevas prácticas pedagógicas (Zabala Vidella, 2006).

En particular la incorporación del modelo centrado en las habilidades socioemocionales responde a la idea de una educación integral, que intenta fortalecer actitudes y aptitudes de los estudiantes, tanto en aprendizajes para la vida, que es una de las premisas en las que sustenta el modelo y por otro lado, no intentar descuidar aspectos de contenido académico, es decir es un complemento que no sustituye, sino que fortalece la formación.

Aunque si bien, los docentes entrevistados no reconocen abiertamente el modelo de habilidades socioemocionales como tal, si consideran en su práctica elementos que promueven una formación integral, que relacionan con su función. Esta idea se ve refleja en dos posturas, la primera se relaciona con el discurso que tiene el docente sobre su rol al no limitarse a la transmisión de conocimientos y realizan reflexiones al respecto, y la segunda que conserva algunos aspectos de la educación tradicional al considerar que el su papel se enfoca sólo al desarrollo del pensamiento crítico.

D1 Sino que también sea una formación ética no, que nos permita, bueno que le permita guiarnos, más bien al alumno que se guíe con estos principios para cualquier decisión que tome en su vida, porque no solamente vamos a planificar esta tarea del profesor de español, o del profesor *de biología no, también planifico mi vida, también planifico mi* impacto en la sociedad etc. no

D 2 lo sabes defender entonces es como si no sirviera, no, estas *habilidades interpersonales que vienen primero desde el fortalecimiento como persona* yo creo que todavía más importante que el conocimiento. Es el conocimiento mismo el poder tener si son esas habilidades de resistir los problemas de poder seguir adelante ese tipo de cosas que dices eso parece como de programa matutino del coach.

Los docentes también enseñan en valores y en una **formación ética** y consideran que se debe preparar para la vida, lo que sugiere aprendizajes significativos, no sólo académicamente, además se busca su integridad como personas, al fortalecen las **habilidades interpersonales**, ya que son trascendentales para los procesos educativos. Lo que apertura una reflexión de la postura que toma el docente sobre su intervención en el aula, así el compromiso que crea con los estudiantes, al escuchar su sentir y las áreas de oportunidad que detectan, inseguridad, poca motivación entre otras. Estas situaciones no son consideradas en la planeación, pero es una realidad que enfrentan los maestros, lo que propicia cambios en la didáctica y redireccionar su actuación para lograr un mejor desempeño en los de aprendizajes.

Al incorporar elementos de formación integral los docentes están en una constante experimentación sobre la didáctica que deben considerar en su práctica, pero también creen necesario pensar entender como los alumnos recuperan las enseñanzas, pues las acciones pedagógicas que realizan son pensadas para ellos, sus percepciones son necesarias para tomar decisiones en la práctica.

Las percepciones que se pudieron recabar de las experiencias docentes nos muestran una idea de cómo son asimilados por los estudiantes en su formación integral. Los estudiantes tienen necesidades de ser escuchados y considerados en los procesos educativos, hay una gran demanda de crear espacios lúdicos de aprendizaje y fortalecer la seguridad, al conocerlos mejor y entender las problemáticas que tienen para desempeñarse en clase.

De esta manera, debemos entender que no podemos considerar el proceso educativo sin los estudiantes, si bien, en este trabajo no se aborda la percepción que tienen sobre su

formación, si es recuperada por los docentes en su narrativa, ya que estar frente al grupo, lo planeado no siempre resulta, pues no se puede tener el control de todo, ni prevenir hasta llegar al salón de clases.

En el aula se encuentran con un mundo de subjetividades, formas de aprender y de ser, y de estar, por lo que la experiencia del docente para elegir las actividades adecuadas para promover aprendizajes significativos.

Los docentes dieron cuenta que entender y conocer mejor a sus estudiantes les ayuda a crear lazos de confianza que les permiten fortalecer el desempeño en clase, pues identifican conductas que no son favorables para el aprendizaje y deciden realizar actividades colectivas e individuales para mejorarlas. Lo que nos lleva a indagar sobre lo beneficioso que resulta recuperar los sentimientos, las motivaciones y fortalecer el desarrollo de las habilidades sociales en el aula.

Los fundamentos en los que se inscribe el modelo de habilidades socioemocionales es un aprendizaje humanista centrado en aprender en comunidad con base en una formación integral y ciudadana, que busca fomentar los aprendizajes a lo largo de la vida ( SEP, 2017, P. 8). Aspectos sociales y emocionales son complemento del conocimiento que se debe desarrollar en los procesos educativos.

Para autores como Steiner y Perry (1997) la educación emocional

debe dirigirse al desarrollo de tres capacidades básicas: “la capacidad para comprender las emociones, la capacidad para expresarlas de una manera productiva y la capacidad para escuchar a los demás y sentir empatía respecto de sus emociones” (p. 27).

La incorporación del modelo en los procesos educativos toma gran relevancia en la práctica, sin embargo, no se consideran todas las habilidades a desarrollar en el aula, los docentes promueven la escucha activa, en ocasiones la empatía con los demás, al considerarlos un aprendizaje que se debe aprender y que es transversal a todo el conocimiento que se tiene que saber, los aspectos emocionales son menos desarrollados, por lo que los profesores no saben cómo manejarlos.

Los docentes expresan que no se sienten preparados para tratar las emociones en clase consideran que es necesario que los estudiantes desarrollen su inteligencia emocional, pero no creen que sea tarea fácil para ellos, ya que en la adolescencia resulta complicado hacer intervenciones de este tipo, no obstante, la forma de manejarlo es favoreciendo la

confianza, dándoles seguridad para que los alumnos tengan una participación activa y muestren interés.

Las experiencias que han surgido de partir del conocer a los estudiantes, escucharlos y generar espacios de confianza, han suscitado reflexiones al respecto, por parte de los docentes, pues descubren que es beneficiosa para los jóvenes y deciden incorporar estrategias que sensibilicen y promuevan el conocimiento y el interés de los estudiantes como lo describen el docente 2

D 2 Llega un momento en el que *te adentras un poquito* y te das cuenta que a ese niño, lo dejó la novia o tuvo un aborto, o lo corrieron de su casa o que de plano no han desayunado que no han comido desde ayer, ves y no quiero decir, yo *sigo mucho la tónica, de té entiendo* vamos a modificar la estrategia, no les pido que todo el tiempo estén sentados haciendo un dibujo a lo mejor lo que vamos hacer no tiene que ver directamente, pero te traigo otro elemento y lo está haciendo...

D 4 Yo creo que es *muy importante el ambiente* hace el que los puedes *conocer más* y saber en realidad que *les puede interesar* o que de plano no.

Los docentes desde su experiencia consideran que es necesario conocer a cada estudiante e interesarse en su proceso educativo, pero también indagar sobre aspectos personales en el sentido de brindar confianza y acompañamiento en su desempeño escolar. Admiten que prestan más atención aquellos chicos, que muestran un desempeño bajo que el resto, y que deciden realizar actividades de reforzamiento o integrarlos de alguna manera a la dinámica de grupo, lo que ha propiciado un mejor desempeño.

Lo que nos conduce a identificar como las emociones y las motivaciones se vuelve indispensable para el desarrollo del aprendizaje, es un elemento que es considerado por parte del docente y que los vemos reflejado en su discurso y en las acciones que reconoce a tenido que realizar tienen sus reservas, pero cuando lo hacen resulta beneficioso.

Centrarse en una educación integral conlleva a entender a los estudiantes, en sus múltiples dimensiones, Salovey y Mayer (1990) y Goleman (1996) que han estudiado al respecto coinciden en lo indispensable que resulta que los individuos también desarrollen su inteligencia emocional, ya que puede ser aprendida a través de las experiencias y la orientación profesional. Esta idea implica asumir que nuestras emociones se pueden educar, enseñar a reconocer y controlar (Golden, 2002) demuestra que es preciso



considerar a los alumnos como sujetos que, sienten, piensan y tienen particulares formas de aprender y que si se fortalecen lo emocional, hay mejores resultados en los procesos educativos.

Se observa que los docentes entrevistados piensan que las habilidades emocionales son centrales en los procesos educativos, sin embargo, creen que es limitado lo que pueden hacer para fortalecerlas, reconocen que es un factor a considerar en su práctica, pero dan énfasis al desarrollo de aspectos sociales que debe dominar los estudiantes y que son transversales a cualquier materia o conocimiento que se impartan, no es el fin del trabajo analizar este aspecto, no obstante era necesario mencionar la importancia que tiene para los alumnos estos factores, que en gran medida determinan el éxito en los procesos de aprendizaje.

Aunque los docentes incorporan dentro de sus actividades el desarrollo de habilidades sociales y en algunos casos emocionales, no dominan por completo el modelo, realizan una asociación directa con los pilares de la educación como parte de su tarea a desarrollar dentro del aula, saber ser, hacer, convivir y conocer.

El docente identifica perfectamente y hace acciones para fortalecer a los alumnos desde esa perspectiva, pero no sucede con todos, pues no se comparte la misma creencias sobre qué es lo que se debe desarrollar en los estudiantes, como es el caso de un entrevistado que expresa abiertamente que no puede indagar, ni intervenir en situaciones que no involucren aspectos meramente escolares e fortalecen su posición desligándose de lo que consideran no les corresponden, sin embargo, intentan ser una guía.

D 4 bien, *no voy a meterme a más situaciones*, no puedo, *bueno no hay no hay espacio* en el momento y toda esta educación universal que nos proponemos platea México como educativo no parece de la mejor forma educativa del mundo no de las mejores, aunque le pese a cualquiera. este conocimiento universal esa suma importancia para las personas ávidas de conocimiento, o sea que deben saber. en ese sentido me funciones nada más que hay nada *más que encuentren su camino* y digan a mí me gusta eso, quién es que no me gusta nada.

... Entonces qué hago con ella-*ahí está la educación*, y no te confundas yo no soy tu padre- no soy tu tía *Soy tu profesor, no*.

....., es real, entonces ahí ya entramos en la *consciencia y en el autocuidado*, y en observación, no vayas oyendo tu música, con tu celular y tus audífonos en la calle, porque están los vivales, están, los carroñeros, los rateros los rateros que nada más están observando y cómo se dedican a eso te van a sorprender tan hábiles en esa situación y tú estás muy hábil en oír música y vas a terminar

bailando porque vas todo distraído en los pasos para darles y ya tienes a las 3 encima del celular y te robaron

A pesar de que los docentes determinan cuál es el límite de su intervención y su rol dentro del aula con respecto a que tanto se pueden o debe involucrar con los estudiantes, reconocen que fortalecen la conciencia social y el autocuidado, si es parte de su función, por lo que el docente construye una creencia sobre lo que es importante desarrollar fuera de un modelo educativo, y que se relaciona en cómo van a asumir y resignificar su práctica.

Por ahora, me centraré en las habilidades sociales, ya que son transversales y se buscan el desarrollo independientemente de la materia que se este aprendiendo. Los docentes construyen ambientes de aprendizaje que fortalecen los procesos educativos, ya que la disposición de los estudiantes a las actividades propuesta será pieza clave para el desarrollo de los objetivos que los docentes se plantean para las clases.

El reconocimiento y el entrenamiento de las habilidades sociales son necesarias para convivir dentro del aula, porque cambian las dinámicas que no favorecen los aprendizajes, es indispensables construir en colectivo y conservar las buenas relaciones, respeto sobre las opiniones, saber escuchar y empatizar con los otros. Como lo podemos percibir en las actividades que incorpora el docente para desarrollar actitudes que sean beneficiosas en los procesos educativos.

Docente 1 En lo personal, puedo hablar de que *he tenido un desarrollo* y conocimiento en cuánto *saber negociar*, saber *leer emociones*, saber llevar estrategias no sólo para llevar una clase amena, si no que para *medir la fuerza y las relaciones sociales* que hay y en los subgrupos en los cuales imparto clase para hacer ambientes menos hostiles, más neutral, tratar de llegar a cumplir las metas.

Los docentes necesitan desarrollar habilidades sociales a través de actividades que sirvan para mediar las relaciones no provechosas, al mismo tiempo que el docente aprende junto con los estudiantes a construir ambientes de aprendizaje que incluyan a todos y los profesores se percatan de ello y tienen que actuar en consecuencia.

Por otro lado, el manejo que tiene el docente de sus emociones y de la de los demás influye en la conducta estudiantil, nos dice Frenzel (2014) que permiten motivar para

lograr las metas académicas y desarrollo integral que fortalecen los aprendizajes y mejoran las relaciones en el aula.

El nivel de involucramiento del docente es un factor que toma peso en los procesos de aprendizaje, pues su preparación, dedicación y estimulación cognitiva y motivacional que brindan a los estudiantes, fortalece el desempeño, compromiso e interés.

Los docentes perciben los procesos de enseñanza, en el sentido de formar y formarse integralmente y recuperar el interés de los estudiantes. Al mismo tiempo, descubren lo indispensable que resulta saber escuchar y conocer a los aprendices, lo que los lleva a también aprender junto con ellos a desarrollar habilidades sociales, que favorecen la convivencia dentro de las aulas y experimentar otras prácticas pedagógicas.

Uno de los docentes recupera desde su experiencia como vive la formación integral, y reconoce su propio aprendizaje y desarrollo de habilidades que les parecen útiles para su labor. Aprende a negociar, a considerar las emociones de los estudiantes, lo que implica su acción se dirige a mediar comportamientos y actitudes que no son provechosas para la dinámica del grupo, pero que es necesario intervenir para crear ambientes favorables.

D1 En lo personal, puedo hablar de que *he tenido un desarrollo* y conocimiento en cuánto *saber negociar*, saber *leer emociones*, saber llevar estrategias no sólo para llevar una clase amena, si no que para *medir la fuerza y las relaciones sociales* que hay y en los subgrupos en los cuales imparto clase para hacer ambientes menos hostiles, más neutral, tratar de llegar a cumplir las metas.

En el aula el docente se enfrenta con dinámicas negativas que no favorecen los procesos educativos, por lo que se ven en la necesidad de modificar su práctica y desarrollar en los estudiantes habilidades sociales y considerar las situaciones emocionales para direccionar y poder mediar las relaciones, y trabajar de mejor manera. Es necesario contextualizar en las premisas que sustentan el modelo de habilidades socioemocionales en la escuela y su incorporación en la enseñanza.

## 2.1 MODELO EDUCATIVO CON BASE EN HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES SU INICIO Y FUENTES TEÓRICAS

Este apartado presenta las fuentes que sustentan el modelo educativo y se brinda elementos de análisis y de reflexión para la práctica docente indagando sobre sus inicios y cómo es aplicada en el aula e interiorizada.

La primera interacción que tenemos al estar en el mundo es con la madre y su afecto, la familia como núcleo primario. Conforme pasa el tiempo nuestras primeras relaciones se van haciendo más amplias y los niños se encuentran con otro referente, la figura que representa el docente, y las vinculaciones que se tienen con él.

El afecto es un elemento fundamental para entablar un tipo de relación entre el docente y el estudiante, ya que de alguna forma se genera un proceso de motivación mutuo; por un lado, el educador hace que el educando se interese y muestre disposición al aprender, esto es positivo, como lo plantea Comenius y Pestalozzi (1990) las variaciones pedagógicas que se dan el principio son las que articulan la cabeza con el corazón, la razón con el sentimiento, lo cognitivo con lo afectivo, son los vínculos que se van construyendo y forman parte esencial para que surjan los aprendizajes.

Esto se ve reflejado en lo que los docentes reconocen al generar ambientes de confianza y de seguridad con el estudiante, al adentrarse y conocer sus problemáticas, considerarlas y modificar las estrategias, activándolos y despejando su mente, lo que implica desarrollar habilidades que le permitan una formación integral, que asume el docente como parte de su función en los procesos de enseñanza y que se va dando de manera natural.

D 2: ...puede llegar un alumno a estar apático o completamente dormido y tu regañarlo contaste y decir este niño es flojo, pero llega un momento en el que **te adentras un poquito** y te das cuenta que a ese niño, lo dejo la novia o tuvo un aborto, o lo corrieron de sus casa o que de plano no han desayunado que no han comido desde ayer, ves y no quiero decir, yo sigo mucho la tónica, de té entiendo vamos a **modificar la estrategia**, no les pido que todo el tiempo estén sentados haciendo un dibujo a lo mejor lo que vamos hacer no tiene que ver directamente, pero te traigo otro elemento y estás haciendo, por ejemplo llenando una cuenquita o sea tú no te das cuenta que **es psicomotricidad fina**, pero yo si me doy cuenta porque lo sé, ya estoy desarrollando en ti otras actividades que sirve **para que te despejes**, que sirve para que te sientas mejor, te estoy dando a lo mejor confianza...

Por otro lado, este cambio de resignificar que el docente considera dentro de su intervención involucra considerar el estado de ánimo, emociones y situaciones que

afectan el desarrollo de la clase. El profesor desde su experiencia va adquiriendo elementos didácticos que le sirven para mejorar las relaciones y generar interés a través de actividades lúdicas, que tiene objetivos bien determinados, pero quizás no son tan evidentes para los alumnos, como lo expresa el docente

D 2 ...tú no te das cuenta de que es psicomotricidad fina, pero yo si me doy cuenta porque lo que se ya estoy desarrollando en ti otras actividades que sirve para que te despejes"

Estas acciones que el docente tiene la necesidad de promover son fundamentales para responder a las situaciones que se presentan en el salón y que fortalecen los aprendizajes y favorecer la formación integral y de alguna manera atender aspectos psicológicos que surgen de la interacción social y que predisponen a los alumnos.

Las aportaciones de Maslow (1982) y Rogers (1977, 1978) nos permiten entender que la educación nos ayuda a cumplir con las necesidades psicológicas básicas, ya que los individuos no pueden llegar a la autorrealización mientras no existe una satisfacción de seguridad, pertenencia, dignidad, amor, respeto y estima, que se dan en la interacción social y que el modelo de habilidades socioemocionales contempla.

La educación centrada en las habilidades socioemocionales se inscribe en cuatro pilares básicos: "aprender a aprender; aprender a conocer, aprender a ser, y aprender a vivir". Cada uno de ellos, tienen como fin que la educación sea para que el ser humano en su calidad de persona y como parte de la sociedad, tenga herramientas necesarias para poder vivir mejor (Delors, 1996 P. 96).

Los docentes entrevistados no reconocen como tal el modelo de habilidades socioemocionales, pero contemplan en su planeación algunos de los principios y consideran los pilares de la educación como un elemento fundamental.

D 2 ...de hecho es muy técnica las planeaciones ya vienen estructuradas de cierta manera, sacas los elementos de ciertas habilidades como es *saber ser, saber hacer, para que tú puedas desarrollarlo* por el cambio, cuando estás acostumbrado nada más desglosar administrativamente, material tema blablablá cuando tratas de poner en papel todo lo *que son el saber hacer y qué ser.*

El reconocimiento que se da a los factores afectivos y motivacionales en los procesos del aprendizaje, son cruciales y favorecen las actitudes emocionales para la realización

de las tareas académicas con mayores esperanzas de logro, como lo reconocen los profesores entrevistados, que muestran interés por sus alumnos, los conocen y logran incidir en su desempeño académico, que surge desde su experiencia que han tenido al estar frente al grupo.

Los docentes se centran en desarrollar habilidades sociales, como son la empatía, el trabajo en equipo, la resolución de problemas, pero también consideran la importancia de las habilidades interpersonales, como la seguridad, autoestima y la resiliencia que van de la mano con las llamadas inteligencias emocionales.

D 2 ...No puedes ir solamente teniendo un hemisferio prendido y el otro no, aplastado por el otro, entonces trataba de que *fuera empáticos*, entonces yo les dejo una actividad te platique hace rato...lo sabes defender entonces es como si no sirviera, no, estas *habilidades interpersonales* que vienen primero desde el fortaleceerte como persona, yo creo que todavía más importante que el conocimiento. Es el conocimiento mismo el poder tener si son esas habilidades de *resistir los problemas* de poder seguir *adelante ese tipo de cosas que dices eso parece como* de programa matutino del coach.

La inteligencia emocional de acuerdo con Goleman (1999) tiene una doble importancia, pues las personas dependen más de las competencias emocionales que de las capacidades cognitivas y es necesario desarrollarlas. Los docentes fortalecen activamente el escucha y buscan actividades que brinden seguridad y confianza en si mismos, no la realizan para todos, sienten que no cuentan con las herramientas suficientes y no saben cómo llevarlas a la práctica o creen que no es parte de su función y deciden no intervenir de esa manera.

La inteligencia emocional consiste en las habilidades que cuentan para manejar los sentimientos y las emociones para dirigir de manera asertiva los pensamientos y las acciones (Mayer y Salovey ,2007). Lo que implica que si los jóvenes saben controlar estas actitudes existe mayor aprovechamiento en el desarrollo personal y académico, pues son personas que se sienten vulnerables y fácilmente pierden la motivación.

Para alcanzar y desarrollar esta inteligencia es necesario tener en cuenta los siguientes factores, según Goleman (1995):

- ✓ Conocer las propias emociones
- ✓ Manejar las propias emociones
- ✓ Reconocer emociones ajenas

- ✓ Establecer relaciones adecuadas con las personas
- ✓ Automotivarse

Se presenta una división sobre las habilidades socioemocionales propuesta por Goleman (1986, P. 26)

**Tabla 2. Habilidades sociales**

<b>Conciencia de sí mismo</b>	Conocer las propias emociones. Capacidad de saber lo que se siente en un determinado momento. Una capacidad básica para guiar la toma de decisiones y no quedar a merced de las emociones incontroladas.
<b>Autorregulación</b>	Se trata de manejar las emociones para expresar los propios sentimientos de manera adecuada. Su habilidad lleva consigo el manejo adecuado de expresiones de ira, furia o irritabilidad, tan fundamental en las relaciones interpersonales.
<b>Motivación</b>	La habilidad para motivarse a sí mismo constituye un elemento esencial para impulsar la acción hacia el logro de objetivos, tomar decisiones, ser más eficaces y mantener la perseverancia frente a contratiempos y frustraciones.
<b>Empatía</b>	Capacidad para reconocer las emociones de los demás. Las personas empáticas sintonizan mejor con las necesidades de los demás, es decir, la que nos permite identificar el estado de ánimo de otra persona para poder actuar en consonancia y establecer relaciones respetuosas y acordes con las personas. Es importante conocer los demás, saber sus sentimientos, sus necesidades y su punto de vista.

Elaboración propia con base en Goleman (1986)

Desde la perspectiva de Goleman (1986) las habilidades sociales tienen una relación con el manejo adecuado de las emociones y el desarrollo de la competencia social y conllevan a un proceso de interacción, de negociación para resolver los conflictos con liderazgo.

La siguiente tabla muestra algunas de las habilidades sociales que se consideran parte del proceso de aprender, en mayor medida la empatía y el trabajo en equipo son consideradas, ya que los docentes reconocen la importancia de generar la conciencia social y saber convivir y trabajar en sociedad, fortaleciendo el aprendizaje a lo largo de la vida.

Por otro lado, la motivación, en el caso de los docentes la fortalecen a través del escucha activo y generar espacios de seguridad en los estudiantes, además de mostrar interés por lo que les pasa, un dato considerable que sucedió en las entrevistas es que se reconoce que en el desarrollo de habilidades sociales les sirve para interactuar generando mejores relaciones y aprender en aprender en colectivo.

Cuando los docentes entrevistados recrean su práctica tienen presente como parte de sus objetivos los cuatro pilares de la educación, "saber hacer", "ser", "conocer" y "convivir" que guían su acción pedagógica, y que se consideran todos, pero con prioridades particulares. Hay profesores que asumen que es indispensable considerar a los alumnos, tomar en cuenta su sentir, emociones y sus estados de ánimo, para avanzar en los aprendizajes esperados y en consecuencia realizan un tipo didáctica que les permite motivar a los jóvenes y fortalece los lazos de confianza que les son útiles para la enseñanza; de alguna se busca el desarrollo integral en los procesos educativos.

Así es vivido por algunos, docentes al entender los contextos de sus estudiantes y su intervención en un primer momento se centra en la comprensión, la confianza y el escucha, que mencionan las funciona para motivar y propiciar el interés por el aprendizaje.

D 4 muy aparte de la cuestión de transmitir conocimiento también, el que tú te puedas *interesar un poco más*, digo no te vas a meter en su vida, pero, sí poder lograr tal vez a través de un *consejo o tan simplemente escuchar*

...en realidad si tú *te involucres más* con los chavos haces de ser pues hasta su psicólogo desearse digo no ser su amigo , no creo que eso sino porque si tú les das esa pauta, bueno ellos piden y tienen esta confianza pero yo creo que más allá de transmitir conocimiento, *hacer que aprendan* algo, a lo que tú vas también yo creo que algo que no se debería de perder como docente es preocuparte por tus alumnos porque a veces puede pasar de que tal vez el niño que íbamos muy bien pues de plano tuvo un mal día no y hasta te puede contestar y no es porque quiera sino porque tuvo un mal día o por ejemplo aquel chico en realidad no muestra interés



Los docentes tienen la tarea de crear ambientes de aprendizajes que fortalezcan aspectos personales, sociales y de conciencia en los procesos de aprendizaje de los jóvenes. Por lo que resulta trascendental indagar la relevancia de su implementación en las aulas y las fortalezas o debilidades a las que se enfrentan, tanto profesores como estudiantes.

### **2.2.1 RELEVANCIA DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE Y SUS FUNDAMENTOS TEÓRICOS**

La relevancia que toma el desarrollo de las habilidades sociales, en particular en la educación, es que la escuela es un espacio no sólo de formación intelectual, sino también son procesos de socialización. Durkheim (1976) nos dice que en la acción pedagógica se propicia una actividad socializadora que se transmite de generación a generación, por lo que resultan formas de interacción entre pares, y con el profesor, donde se construyen e interiorizan reglas, comportamientos y tipos de convivencia que se dan en el aula.

Esta socialización, se relaciona con la construcción de la sociedad que involucra distintos modos de pensamiento que se cohesionan. En este sentido, el escenario educativo se configura como un espacio en donde los sujetos están relacionándose y aprendiendo a convivir, de la misma forma que son parte de una comunidad escolar. Además de considerar que se desarrollan diversas habilidades que se da en una dinámica particular, que puede ser propicia en el salón de clases.

Las prácticas docentes y pedagógicas pueden incidir en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes, de tal forma que resulta necesario conocer qué son y cómo se desarrollan en los distintos contextos, sociales, familiares y para este trabajo las escolares.

Podemos entenderlas según Cabello (1989) como:

un conjunto de conductas emitidas por un individuo en su contexto interpersonal en donde se expresa los sentimientos, las actitudes, deseos, opiniones y la capacidad para hacer valer los derechos y respetando el de los demás (P. 23).

Mientras que Pérez (2009) la concibe como:

la destreza social para ejecutar completamente una tarea y con las estrategias seleccionadas por las personas y los niveles de habilidad demostradas, coincide en que es la capacidad para comunicar de forma asertiva (P. 34).

En las definiciones anteriores existe una complementación, pero la concepción propuesta por Goldstein (1989) y Bisquerra (2001), nos permiten recuperar dos aspectos e identifican la influencia que existe entre ambas, desde esta perspectiva las habilidades sociales son las destrezas que tienen los sujetos para interactuar y relacionarse con los otros de manera eficaz y satisfactoria, que permiten tener un mejor desarrollo en la vida social.

Recupero a los autores antes citados, con los que coincido en su clasificación, pues esta permite identificar de forma detallada las habilidades básicas, sociales y avanzadas que se relacionan con un manejo de sentimientos que permiten resolver los conflictos y expresar sus opiniones al ser personas más participas y activas socialmente.

Las habilidades sociales básicas, son aquellas que hacen referencia, a las destrezas que tienen los sujetos, que permiten un desenvolvimiento elemental en la vida social. Se relaciona con la capacidad de comunicarse para entablar las primeras formas de vínculos interpersonales, que se ve reflejado en:

- La expresión de los propios intereses
- Mostrar agradecimiento por favores recibidos
- Saber escuchar y comprender
- Tomar la iniciativa para entablar una conversación.
- Identificar los intereses de otros y empatarlos
- Solicitar información para realizar tareas
- Conocer y apertura para conocer nuevas personas
- Respetar la diferencia

Las habilidades avanzadas son las destrezas para el desenvolvimiento social, que implican una interacción más elaborada y la interiorización de normas y comportamientos sociales. Esto significa la capacidad de:

- Pedir ayuda, integrarse en un grupo, disculparse, persuadir.
- Recibir instrucciones
- Brindar explicaciones

Las habilidades relacionadas con los sentimientos son las que tienen que ver con la destreza para poder manejar las emociones y expresarlas socialmente, respetando las normas de comportamiento de una sociedad. Aluden a las capacidades de:

- Comprender, reconocer y expresar las propias emociones con los demás.
- Preocuparse por los otros  
Ser empáticos con los demás

Habilidades sociales alternativas son las que muestran la capacidad de:

- Compartir, ayudar, conciliar, defender los propios derechos, autocontrolarse, resolver conflictos y solicitar autorizaciones. Enfrentar los propios errores o la injusticia recibir críticas y reconocer los méritos de otros.

Las habilidades sociales antes mencionadas son importantes en la vida cotidiana y sobre todo en los procesos educativos, pues desarrollarlas permiten generar ambientes sanos que estimulan el aprendizaje personal y en grupo.

Por mencionar algunas de las habilidades que es necesario desarrollar en los estudiantes, y que les ayudaran en un mejor desarrollo académico son: asertividad, responsabilidad, capacidad de tomar decisiones, empatía, resolución de conflictos, trabajo en equipo, y las avanzadas tiene que ver con la capacidad para exigir derechos y respetar el de los demás.

La necesidad de impulsar el aprendizaje de las habilidades sociales es por los contextos escolares y es una forma de prevenir o parar las actitudes, violentas agresivas, que son parte de un comportamiento cultural y que son útiles para hacerle frente a dichas situaciones (Gómez A y González C, 2006).

Los docentes se enfrentan en ocasiones con manifestaciones de agresión y violencia en el aula, al trabajar con jóvenes adolescentes, cuya intervención oportuna es indispensable para dar pautas de comportamiento necesarias para convivir entre pares, por lo que resulta una prioridad crear ambientes seguros para poder alcanzar los objetivos del aprendizaje.

En este sentido, la mediación de los profesores desempeña un papel principal, para crear ambientes de aprendizaje seguros en el aula, para propiciar la participación y expresión libre de los estudiantes, donde puedan decir lo que sienten, piensa, de forma respetuosa en un espacio sano de convivencia, que quizás, algunos chicos no experimentan en casa, pero que pueden aprender en la escuela.

En este sentido, la formación integral se vuelve una tarea más que debe propiciar los docentes ya que la incorporación de habilidades sociales y el entrenamiento de estas se da bajo el supuesto de que son aprendidas y contribuyen a relaciones eficaces para relacionarse con los otros, de maneras respetuosas y además de regular las respuestas que no son socialmente aceptadas y afectan la interacción. (Gresham y Elliot, 1990)

Al considerarse que pueden ser habilidades que se aprenden en interacción con los demás y que la escuela resulta ser un lugar para desarrollarlas. Los docentes tienen para sí la tarea de fomentarlas y considerarlas como parte de las actividades que son importantes y necesarias desarrollarlas.

Lo que quiere decir, que el docente frente a una situación que identifica en el aula intenta involucrarse y asume como parte de su función intervenir y crea espacios de mediación entre los estudiantes para resolver fricciones y generar ambientes seguros.

*D 1 ...Al final **no sólo eres una persona que va y da un tema**, que va y separa frente a un grupo y califica y evalúa, en cierta forma **también eres líder de un grupo**, que si bien no fuiste elegido por ellos, eres un líder seleccionado por otra parte, pero tienes que asumir el liderazgo y **tienes que involucrarte** ..., hasta si queremos decirlo políticamente no, dentro del grupo **que son fricción entre el desarrollo de la clase**, pero que también a esos subgrupos, no les permite integrarse y ver por un bien común, que a veces es la entrega de un trabajo, el ser evaluados de manera satisfactoria, en fin algunos otros méritos, pero que es fundamental para cualquier docente tener ese liderazgo*

Los docentes cumplen con un papel de liderazgo y control de grupo, en donde buscan el reconocimiento de su autoridad, sienten una necesidad de intervenir, y no limitan su función a la formación académica, intervienen cuando consideran que los grupos no están integrados o que han identificado fricciones, pero dan cuenta que a pesar de intentar realizar actividades grupales, no siempre resultan en beneficio de mejorar las relaciones. Manifiestan que necesitan herramientas que les apoyen para lidiar con estas situaciones, no obstante todas las acciones que realizan han sido experimentadas en el ensayo y error, porque creen que tienen que actuar, en consecuencia de ello.

El desarrollo de habilidades sociales se vuelve una constante en los procesos de enseñanza y necesario para que los docentes conozcan y se involucren más en el desarrollo en general del grupo y de la noción de aprenden dentro de una sociedad y la transmisión de valores.

## **2.2 ¿QUÉ IMPLICAN LAS HABILIDADES SOCIALES? Y ¿CÓMO LAS ENTIENDE EL DOCENTE?**

En este apartado la intención es entender lo que implica las habilidades sociales y las interpersonales, que están vinculadas, por lo que es preciso hacer la reflexión en las limitaciones o inconvenientes que surgen en la enseñanza. Por tal razón creo pertinente clarificar en primer lugar, la idea de constructo emocional, que previamente se analizó, los fundamentos de las habilidades socioemocionales y después se contextualiza el entorno en que se aprenden.

Siguiendo a Bisquerra y colaboradores (1998), la palabra emoción procede del latín *motere* que significa mover hacia afuera, lo que indica que en la emoción se encuentra presente el exterior y puede ser fortalecida desde el ámbito social. Lo que da la pauta a ser potencializada en los procesos educativos.

Bisquerra, (2002) distingue dos grandes bloques entre las competencias emocionales:

- a) Capacidades de autorreflexión. Identificar las propias emociones y regularlas de forma adecuada.
- b) Habilidad de reconocer lo que los demás están pensando y sintiendo: habilidades sociales, empatía, captar la comunicación no verbal, etc. (p.19)

Tanto la capacidad de autorreflexión como la habilidad para reconocer los sentires de los demás, deben considerarse complementarias, pero independientes, y pueden ser desarrolladas en el salón de clases y relacionadas con los saberes de la educación, ser y convivir y son contempladas dentro de las actividades que en ocasiones se implementan.

Los docentes entrevistados consideran a la empatía como una forma relevante de generar conciencia social, y realizan actividades que les permitan reconocer sus emociones y las de los demás. Según Goleman (1998) las personas que no disponen de este tipo de

sensibilidad están desconectadas, son emocionalmente sordas y también socialmente “torpes”, por lo que resulta favorece estas habilidades sociales en el aula.

La construcción de ambientes seguros y de confianza han permitido que se experimente en el aula una comunicación asertiva, que es promovida en menor o mayor medida por algunos docentes, pues han descubierto que los estudiantes se sienten motivados y con seguridad y pueden expresar de mejor manera, sus emociones sentimientos y defenderlos. (Alberti y Emmons,1978, P. 2) dicen que es importante fortalecer la capacidad de defender las opiniones de ejercer los derechos personales sin negar el derecho a los demás, por lo que promover el respeto es vital para llevar una clase exitosa.

Como podemos apreciar las habilidades sociales son transversales a cualquier proceso de enseñanza y éstas son necesarias para garantizar que los individuos tengan un desarrollo óptimo, en distintos ámbitos sociales y favorezca una educación social. Lo que se observó es que el docente privilegia el trabajo en equipo, la empatía, además de la conciencia social, como lo podemos ver en las narraciones que los docentes dan al respecto.

*D1 por ejemplo cuándo los puse a jugar un concurso entre equipos, se pone en juego la **capacidad de organizarse**, capacidad de **tener un acuerdo en equipo**, pues para poner una respuesta, pero si se pierde, está ahí la **tolerancia a la frustración...***

*D 2 No puedes ir solamente teniendo un hemisferio prendido y el otro no, aplastado por el otro, entonces trataba **de que fueran empáticos**, entonces yo les dejo un ejercicio*

*D4 pero sentían empatía por aquellos que pasaban por una discapacidad pero, esas personas que lo que ustedes bueno eso es lo que te digo a través de dinámicas con objetivo*

Es importante que quede bien entendida las implicaciones que tiene el entramiento en habilidades sociales, pues son muchos los beneficios que se logran en grupo, cuando se logra sensibilizar a los estudiantes y se construye en colectivo aprendizajes, no es posible con todos los grupos, ya que la dinámicas son diferentes y no funciona para todos, pero en la medida de los posibles lo profesores intentan fortalecerlas como un proceso de aprendizaje que tiene objetivos bien definidos.

Están las habilidades prosociales que son necesarias para la interrelación y la comunicación en el centro educativo y tiene que ver con la capacidad de escuchar pedir ayuda, decir lo que se piensa y colaborar en equipo. (Michelson ,1987)

Los docentes consideran intentan promoverlas, de la única forma que encuentran, a través de mostrar interés por su problemas, dales seguimiento y reforzar las relaciones de confianza y seguridad con los jóvenes, como se puede evidenciar en la narraciones que logran que los estudiantes respondan al mostrar mayor interés, ser participativos y expresarse su pensar.

*D 1 siempre ha existido esa línea, pero a la vez **confianza** de los alumnos de decir, estoy de **acuerdo con esto o con el otro**, creo yo que esas actitudes son la señal y a lo mejor, algo que considero que he cambiado....*

Las habilidades sociales que se promueven en clase construyen una dinámica que favorece a los grupos y el desempeño de los estudiantes, se consolidan relaciones de afecto y de un conocimiento pleno, sobre lo que están pasando los jóvenes en sus procesos personales, y académicos, brindándoles confianza y considerándolos y haciéndolos participes en la educación

*D 2 ...mucho los chicos necesitan, no que los regañes, no que les digas que hacer, más bien **que los oigas, a veces nosotros conocemos** más lo que hacen los chicos, que sus propias familias, a mí me ha pasado que a veces mis hijos tienen más confianza*

*Cuando **los haces participes de las decision** es cuando que ellos se integren **a todo el proceso** y en la medida en **que tú les tengas confianza** de lo que están haciendo o están planeando va a salir bien, ellos también adquieren esa confianza y te tiene la **confianza para contarte hasta su idea más tonta** y poderlas realizar*

*D 4 Pues si participación es muchísimo mayor y cuando lo **dejas expresarse o cuando sacan una idea** y el otro dice hay eso no se puede, les digo a lo mejor sí, entonces yo les meto la espinita de que me quiera tal vez parezca tonto para otros pero pues **vamos a intentarlo** no se pierde nada*

Por otro lado, el desarrollo de habilidades sociales avanzadas, como son la resolución de conflictos es un aprendizaje que se da tanto fuera y dentro de la escuela, lo que implica un desarrollo de la inteligencia emocional y resiliencia en donde los docentes pueden ser

mediadores, pero no depende netamente de ellos, influye mucho el contexto, su historia de vida, sin embargo, hay una posibilidad de que el estudiante pueda moldear su actitud. (Michelson Sugai , 1987).

Frente a una dinámica hostil en el grupo, los docentes tienden asumir una postura de responsabilidad, por lo que deciden atenderla al poner límites y contener a los estudiantes, son situaciones que se viven de forma cotidiana en el aula, y se ven forzados a intervenir, se posicionan como mediadores, y crean espacios de respeto, e intentan frenar la situación.

Estas situaciones que interrumpen los procesos de enseñanza nos permiten reflexionar sobre el papel que juegan las habilidades sociales de los estudiantes y profesores. Los docentes asumen la responsabilidad, la atienden como mejor pueden, sin que exista una orientación al respecto, lo que involucra una revalorizando del rol que toma y que va aprendiendo en la praxis, como se aprecia en las entrevistas:

*D 4 Yo creo que es muy importante el **saber la manejar las situaciones...** y **también saber qué es el respeto** porque podemos pasarla muy bien hoy te puedes reír en el salón de clases de jugar ...*

*.... cuando ya se suscitaban algún problema pues obviamente **tenía que hablar con el grupo** o con los afectados y tratar de **conciliar el problema y llegar acuerdos** ....*

*... obviamente tú como maestro te das cuenta de lo que se **está viviendo también en casa** ...*

*sí me tuve que plantar en el salón y decirle saben que de qué tanto se reía qué tanta gracia les causa esto ...*

***ponerme confrontarnos**, confrontarlos pues a veces sí me servía esa cuestión de confrontar los porque a veces sí les habla suavcito cuando **le están haciendo daño** a otro.  
y piensan s es así pues es un bien barcos no me hacen caso y no me van a hacer nada*

*... les **ponía freno** era por lo menos aquí en mi salón en el aula en la hora de mi clase **se van a respetar** porque si yo les dejo hacer una obra o si yo o si yo quiero la opinión de ustedes y ustedes me dicen es blanco y todos y todos empiezan a reír, ¿por qué te estás riendo? ¿ porque te estás riendo de esta persona que dijo blanco? dame un argumento no nada más te rías porque sí, porque **yo algo que tengo mucho y es algo que consideró no existe una pregunta tonta sino tonto que no pregunta** porque a veces pudo haber sido algo muy muy muy muy tonto o así lo podemos ver o quizás muy sencillo pero a la mejor te aclara tus dudas por lo cual no existe pregunta tonta pero no vas a dejar ni nosotros mismos hacemos que las otras personas se cuidan y no y no participen y yo algo que sí al menos que yo les comenté mucho es al menos aquí en el salón van a respetar.*



La sensibilidad que tiene el docente para identificar dinámicas que no favorecen el proceso de aprendizaje son indispensables, ya que la actuación oportuna de los docentes y el desarrollo de habilidades sociales permiten crear espacios seguros.

Las habilidades sociales que se favorecen en los procesos de enseñanza aprendizaje en el aula, son variados y dependen de la intención y los objetivos de los docentes, pero surgen de la necesidad de crear ambientes de aprendizaje para el desarrollo de capacidades, competencias, habilidades y valores, pero, también las pautas de comportamiento que surgen y se van desarrollando, es decir, el tipo de relaciones que se mantienen las personas con los objetos, los roles que se establecen (Duarte, 2010, P. 15)

Ya identificamos que más allá de estar consideradas las habilidades socio emocionales en un modelo educativo, en la práctica los docentes las desarrollan y aprende junto con los estudiantes. Pues las dinámicas grupales poco favorables impiden el buen desarrollo de clase, de tal suerte, que se tienen que construir ambientes de aprendizaje que favorezcan el desempeño de todos y el fortalecimiento de espacios seguros, de respeto y el cambio de actitud frente a los procesos educativos. Lo que conlleva pensar en estrategias didácticas propicias para una formación integral.

Lo que nos lleva a indagar más sobre cómo se aprenden las habilidades sociales y por qué resulta benéfico promoverlas en la escuela.

### **2.3.2 CÓMO SE APRENDEN LAS HABILIDADES SOCIALES Y POR QUÉ SE PROMUEVEN**

En este apartado se hace una reflexión sobre la importancia de fortalecer las habilidades sociales y por qué se consideran necesarias en los procesos de educativos, aquí se identifica las acciones didácticas que permiten al docente promoverlas y comprender cómo se interioriza en su práctica.

La incorporación de la educación integral y el desarrollo de las habilidades sociales en el aula surge para garantizar que los estudiantes se formen de manera completa, considerando todas las dimensiones humanas condición física, cognitiva, psicológica,

personal y social, por lo que se busca fomentar el trabajo en equipo que permita el diálogo, la participación social responsable, la resolución no violenta de conflictos, una conciencia ética y el respeto a los derechos humanos (SEP, 2008).

El modelo centrado en las habilidades socioemocionales fue creado en el 2012 , pero oficialmente se incorpora en la educación media superior en 2017 como un programa obligatorio, que como principal intención busca el desarrollo tanto las habilidades tradicionalmente asociadas con saberes escolares, como las vinculadas con el desempeño emocional y ciudadano. (SEP, 2017, p. 91).

Los docentes entrevistados que pertenecen al sector privado no identifican como tal, al modelo, pero toman elementos en su práctica que favorecen la formación integral y el desarrollo de habilidades sociales, para lo cual debemos realizar una contextualización de porque se van incorporando en el aula.

Desde la primera infancia la interacción social es contemplada y forman parte indispensable de la formación de los niños y éstas se van acentuando conforme pasa el tiempo. Las situaciones sociales que se experimentan tanto dentro como fuera de la escuela exigen desarrollar habilidades para convivir de forma placentera y armónica.

Éstas se pueden dar en tres dimensiones, la primera en la **interacción social**, que implica el diálogo que se entabla con las personas y con los compañeros, un segundo nivel son las **relaciones sociales** que se crean a través de los vínculos al compartir ideas, emociones, intereses, la cooperación , y la tercera que responde a las **experiencias** que se tienen en grupo cuando se expresan opiniones, saber escuchar otras opiniones, respetar el pensamiento , así como mostrar respeto por las reglas, y llegar acuerdos.

Para poder desarrollar las habilidades sociales plantea Bisquerra (2000) tiene que haber un carácter participativo de todos los actores que forman parte de la de la estructura, tanto familiar, social y escolar, para poder realizar acciones conjuntas y de cooperación.

En el caso del sistema educativo se debe contemplar desde los docentes hasta directivos, en su conjunto toda la institución educativa, sin dejar de lado al estudiante que forma parte de la interacción social. En este sentido, la educación emocional se entiende como un proceso de desarrollo humano, que abarca tanto el aspecto personal y social e implica

cambios en las estructuras cognitiva, actitudinal y procedimental. (Bisquerra 2000, 2002).

Las habilidades sociales se aprenden en contextos específicos y a lo largo de la vida. Por lo cual el papel de los docentes es indispensable, pero no determinante. De tal manera que, desde la escuela se pueden moldear a través del aprendizaje social que propone Bandura (1989) en contexto de imitación, es decir, aprender observando y de lo que se vive en el salón de clases que sirve de ejemplo y se toma de referencia.

Los docentes en su práctica promueven procesos de enseñanza que pueden desarrollar en los estudiantes habilidades que les permita interactuar socialmente, depende de los intereses, y de los objetivos, además del tipo de relación que logre establecer con los estudiantes, que sean favorables en su formación integral.

Se ha identificado que los docentes pueden promover el desarrollo de habilidades sociales entre los estudiantes a través de ciertas actividades o actitudes que permitan la creación de climas de aprendizaje que favorezcan un mejor desempeño al involucrar e interesarlos, lo que merece la pena detallar e identificar como se van construyendo esos ambientes que favorecen una formación integral.

### **2.3.LAS HABILIDADES SOCIALES Y LA CONSTRUCCIÓN DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE**

En este apartado se aborda la importancia de las habilidades sociales y como son consideradas por el docente para la creación de ambientes de aprendizaje que fortalezcan una dinámica favorable que active y beneficie a los educandos, promoviendo actitudes y valores para formar sujetos íntegros.

A pesar de que no existe un entrenamiento, que permita al maestro contar con las herramientas necesarias para enseñar en el aula las habilidades socioemocionales. Los docentes reconocen la importancia que tienen desarrollarlas para formar alumnos con habilidades y capacidades, que se sepan desenvolver socialmente y no sólo preparar a los estudiantes para **aprobar un examen**, y aprender contenidos.

*D 1 "no se está midiendo que el alumno salga con unas habilidades y capacidades necesarias no sólo para aprobar un examen de universidad, no solamente para colocarse en una universidad pública o privada. Sino una formación integral del individuo y este obviamente*

*vaya a donde vaya pueda contar con estos elementos básicos para continuar una especialización”*

*D2...lo sabes defender entonces es como si no sirviera, no, estas **habilidades interpersonales** que vienen primero desde el fortalecimiento como persona , yo creo que todavía más importante que el conocimiento. Es el conocimiento mismo el poder tener si son esas habilidades **de resistir los problemas** de poder seguir adelante ese tipo de cosas que dices eso parece como de programa matutino del coach.*

Desde la percepción de los docentes se puede apreciar que existe una intención de incidir en los estudiantes no sólo en aspectos de formación académica, sino de capacidades y habilidades necesarias o básicas que les sirva para afrontar los problemas que se les presentan en la vida y en el mundo social.

Los docentes tienen la necesidad de construir puentes de comunicación y generar dinámicas que propicien aprendizajes de forma integral, es decir, que de la mano se vea aspectos cognitivos y habilidades sociales que faciliten los procesos educativos. Además de que se enfrentan a transformaciones en lo social que se ven reflejadas en las inquietudes de los jóvenes y que repercuten en las interacciones en el aula.

Como lo evidencian investigaciones realizadas por Bellester (2007) y Latapi (2008) que hacen hincapié en la necesidad de impulsar los valores y el entrenamiento para la vida que formen parte en los procesos de enseñanza. Lo que implica que el docente identifique las problemáticas, considere los contextos de los estudiantes les dé seguimiento y genera las condiciones para trabajar en cada grupo fomentando las habilidades sociales.

En este sentido se revaloriza el salón de clases como un espacio de fortalecimiento de los valores y el desarrollo de habilidades necesarias para la vida que forma parte de la formación de los estudiantes y construcción de un aprendizaje significativo en los procesos de enseñanza.

La formación integral en la escuela ha significado replantear la función docente, ya que el rol que desempeñan los profesores no basta con el dominio de un tema, además de contar con herramientas pedagógicas que permitan acompañar a los estudiantes en su proceso educativos, motivar e interesar a los alumnos y desarrollar en ellos actitudes que les permita relacionarse de mejor manera. .

En sentido, Bisquerra (2000) nos dice que la educación con base en las habilidades emocionales tiene como finalidad capacitar al individuo para afrontar mejor los retos que se le van presentando en la vida cotidiana en pro de aumentar el bienestar personal y social.

A pesar de que el modelo de habilidades socioemocionales sea considerado como oficial, en la Educación Media Superior, en los Bachilleratos privados, no se hace énfasis en su implementación, más bien se ha incorporado de forma natural. Al parecer los docentes se adscriben que función es formar a sujetos integrales, y realizan actividades para que se fortalezcan habilidades sociales, y una convivencia social sana, que permita conocer y reconocer las habilidades de los grupos.

Los docentes manifiestan cierto grado de satisfacción al ver que los estudiantes mejoran su dinámica de clase y aprenden en colectivo y lo que hace que se piense en estrategias que favorezcan la participación activa y el desarrollo social, creando ambientes sanos de convivencia y mejorando los aprendizajes.

*DI y que al final termino generando un ambiente sano, que no tenía nada que ver con las materias que yo imparto, **pero generé el acercamiento**, con personas que no se hablan ni fumaban y generé **un ambiente sano, las involucras para que trabajen juntas** y pues dejes de lado sus problemáticas y **realicen tareas conjuntas**, que al final se construye una ambiente grato, con una actividad memorable quizás y para mí una **actividad valiosa en el sentido humano**.*

Podemos identificar que los docentes entrevistados no conocen el modelo educativo centrado en las habilidades socioemocionales sin embargo, en la praxis incorporan elementos y se desarrollan las habilidades sociales, como una necesidad para construir ambientes de aprendizaje que puedan mediar las relaciones y fortalecer el trabajo escolar.

Es importante para el docente construir relaciones de confianza, espacios de seguridad, al conocer y mostrar interés en los procesos de aprendizaje, los jóvenes se sienten parte y tomados en cuenta, lo que se ve reflejado en una participación activa, sentir confianza al participar y dar sus opiniones libremente o involucrarse en las actividades lúdicas que se fomentan.

Se consideran aspectos emocionales en el aula, pero como tal no hay un desarrollo, más bien los docentes escuchan a los estudiantes, realizan recomendaciones y construyen lazos de confianza, que modifican las actitudes negativas, se limitan en utilizar actividades particulares para ello, porque sienten que no están preparados.

Los ambientes de aprendizaje que crea el docente con cada grupo se basan en las interacciones que se construyen con la convivencia, el grado de confianza y seguridad que sienten los estudiantes para desarrollar en colectivo aprendizajes que le sirven para trabajar en equipo, en donde se da un proceso de comunicación.

### **2.3 LA INTERACCIÓN Y COMUNICACIÓN ENTRE EL DOCENTE Y ESTUDIANTES... HABILIDADES SOCIALES EN EL AULA.**

Los escenarios educativos se constituyen en un espacio particular, como es la escuela, donde la figura del profesor es relevante para el desarrollo de los aprendizajes, pero no sólo se aprenden contenidos, también hay un conjunto de relaciones que permiten crear canales de comunicación y se desarrollan habilidades sociales necesarias para la vida.

Por un lado, el docente contrala y decide que actividades incorpora en su práctica, en beneficio de los aprendizajes, pero en la interacción con los estudiantes descubre que hay situaciones con las que tiene que lidiar, por ejemplo la falta de interés y motivación de los alumnos, situación a la que se suman los problemas familiares y lo poco atractiva que resulta la escuela como vía para mejorar su condición de vida presente. ( INEE, 2015, P. 34).

Las situaciones antes descritas, evidencian que la planeación es dinámica, en el sentido de que cambia en la interacción con los estudiantes. Al considerar a los alumnos implica construir un tipo de comunicación que surge de las necesidades del grupo y la capacidad que tiene el docente para transformar su didáctica y adecuarse a los contextos para cumplir con los objetivos del aprendizaje, lo que lleva en ocasiones a reinventarse en conjunto con los estudiantes, y experimentar otras formas de aprender y desarrollar habilidades que enriquece la práctica, como lo narra el docente:

Docente 1: En un inicio no fue meramente voluntario, ni si quiera con lo que yo hubiera dicho, yo voy a diseñar una estrategia con la que pueda reintegrarlos, la verdad es que eso nunca ha sucedido, simplemente fueron las circunstancias que me llevaron desarrollar a tenerlo que implementar, pero dentro de esa dinámica, también generé esa experiencia y esa visión de que es

necesario, me sentí un tanto bien, porque no todos los problemas se llegaron a conciliar

El docente construye a través de su intervención canales de comunicación que no se limitan meramente a una enseñanza con base en el contenido, existe un involucramiento y un tipo de interacción que marca la dinámica de clase.

En este sentido, las características del grupo en su conjunto marcan la dinámica de clase, pues hay actividades que facilitan cuando hay disposición para trabajar en equipo. Los docentes distinguen algunas actitudes que, desde su perspectiva, facilitan el involucramiento del grupo o del alumno en las actividades de aprendizaje. ( INEE, 2015).

Parte del desarrollo integral y grupal se da con base en el reconocimiento y en la generación de ambientes de aprendizaje, pero sin duda la resolución de conflictos en el salón de clases es una constante, que tiene que considerar el docente y mediar a través de su intervención en el aula, por lo que se ve como necesidad entablar canales de comunicación y relaciones sanas entre los estudiantes para mejorar su desempeño.

Considerar estos aspectos se vuelve necesidad y el nuevo rol que toma el docente, aunque no esté de acuerdo con él. Por lo que resulta indispensable promover las habilidades sociales en el aula y transformar las prácticas pedagógicas para construir junto con los estudiantes espacios seguros y fortalecer los canales de comunicación en pro de los procesos educativos.

#### **2.4 DESARROLLO INTEGRAL Y APRENDIZAJE SOCIAL UNA NECESIDAD EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**

En este apartado se recupera la idea de la educación social y el desarrollo de habilidades sociales en los procesos de enseñanza entendiéndose su incorporación en la práctica pedagógica y la selección de actividades que le permitan garantizar una formación integral. Es decir, la construcción de los ambientes de aprendizaje y de la práctica docente en su conjunto son los aspectos que posibilitan el desarrollo de las habilidades sociales, sin embargo, no podemos dejar de lado el papel que juega el estudiante en este

proceso, pues dependerá del nivel de compromiso que adquiera y los intereses que tenga con respecto a los procesos de aprendizaje.

Al respecto Meyer y Turner (2002) señalan que el apoyo cognitivo es necesario en los procesos de enseñanza, pero no son suficientes. En sus investigaciones realizadas sustentan que las actitudes afectiva y de confianza que crean los docentes y sus motivaciones, influyen en el desarrollo de los aprendizajes y desempeño de los alumnos.

En este sentido, un “buen profesor” debe estar consciente de sus propias emociones controlarlas y tener un alto grado de motivación y lograr empatizar con sus alumnos, padres, colegas y contar con habilidades sociales para crear y mantener relaciones, para reconocer el conflicto y saber solucionarlo, además de encontrar el tono adecuado para saber conducirse con sus estudiantes (Gallego, Alonso, Cruz y Lizama ,1999)

El desarrollo de una formación integral implica que también el profesor debe tener bien desarrollada las habilidades sociales y emocionales, pues es importante que se considere, que pasa por un proceso de reconfiguración de su función como señala Coleman ( 2007) que le reclama la capacidad para facilitar y promover las actividades socializadoras y fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje.

El docente debe desarrollar las habilidades sociales, para fortalecer su formación integral, lo que implica que él es también sujeto a recibir herramientas que le permitan explorar su propio proceso de enseñanza, y recibir capacitación como un derecho, para poder responder a las necesidades y exigencias que le son conferidas.

Retomando la idea de que las habilidades sociales pueden ser aprendidas, hay una serie de programas de intervención que han empleado un conjunto de técnicas de incidencia conductual y cognitiva cuya aplicación está enfocada al desarrollo de las destrezas de interacción. Entre ellos se encuentran;

- Programa de Aprendizaje Estructurado de Goldstein y Col, 1989
- Programa Vivir con otros de Arón y Milicic, 1996
- Programa de Enseñanza de Habilidades de Interacción Social de Pehis, Monjas, 1993



- Módulos de Enseñanza de Habilidades Sociales en la Infancia de Michelson, 1983

Los antes mencionados son casos que se dan en un contexto internacional, para fines de la investigación me centraré en el que ha desarrollado la SEP, y que se propugna a nivel nacional y particularmente en nivel media superior que es de interés para este trabajo.

Una de las principales características en las que sustenta el planteamiento del modelo es una educación con visión humanista y centrada en los valores para orientar los contenidos y procedimientos formativos y curriculares de cada contexto en el que se inscribe el sistema educativo.

La visión que requiere es un planteamiento dialógico en el aprendizaje, que tenga como principal premisa que la educación sea transformadora. Es por eso por lo que el modelo se plantea en la enseñanza básica y sobre todo se refuerza en la EMS, con el objetivo que los estudiantes desarrollen y pongan en práctica herramientas fundamentales para generar sentido de bienestar consigo mismo y hacia los demás. Por cada nivel educativo se plantean diversos objetivos referentes al desarrollo de las habilidades socioemocionales, que se van complementando mientras va pasando el ciclo escolar, pero que en esencia tiene la siguiente estructura.

1. Lograr el **autoconocimiento** a partir de la exploración de las motivaciones, necesidades, pensamientos y emociones propias, así como su efecto en la conducta y en los vínculos que se establecen con otros y con el entorno.
2. Aprender a **autorregular** las emociones y generar las destrezas necesarias para solucionar conflictos de forma pacífica, a partir de la anticipación y la mediación como estrategias para aprender a convivir en la inclusión y el aprecio por la diversidad.
3. **Comprender** al otro de manera **empática** y establecer relaciones interpersonales de atención y cuidado por los demás, mirando más allá de uno mismo.
4. Fortalecer la **autoconfianza** y la capacidad de elegir a partir de la **toma de decisiones** fundamentadas.
5. **Aprender a escuchar** y a respetar las ideas de los otros, tanto en lo individual como en lo colectivo, para construir un ambiente de **trabajo colaborativo**.

6. Cultivar una actitud responsable, positiva y optimista, y una **percepción de autoeficacia** tal que le permita al estudiante mantener la motivación para desempeñarse con éxito en sus actividades cotidianas.

7. **Desarrollar la capacidad de resiliencia** para enfrentar las adversidades y salir de ellas fortalecidos.

8. **Minimizar la vulnerabilidad** y prevenir el consumo de drogas, los embarazos no deseados, la deserción escolar, el estrés, la ansiedad, la depresión, la violencia y el suicidio, entre otros (SEP, 2016, P. 10)

Resumiendo la educación socioemocional es un proceso de aprendizaje que tiene como intención que los niños y jóvenes trabajen en su vida cotidiana, los valores, actitudes y habilidades que permita reconocer y manejar sus emociones, considerar a los demás, colaborar y establecer relaciones positivas, al tomar decisiones responsables.

En el bachilleratos el desarrollo de habilidades socioemocionales son parte de una constante que se promueve en las aulas a través del programas como el de constrúyete, sin embargo, la forma de promoverlo es a través de lecciones que los estudiantes realizan durante sus clases y que se van dando por niveles, pero no se viven ni se desarrollan.

En realidad el fomento de estas actividades depende además de los objetivos que se plantea el docente y que se reflejan en las actividades pedagógica que incorporan para el desarrollo social de los estudiantes y quizás el aspecto emocional, este es canalizado como la atención que presta el docente con sus alumnos, al indagar sobre su estado, con platicas informales en donde se intercambian sentires y consejos, además de un seguimiento a su desempeño.

Las estrategias que utilizan los docentes para el desarrollo de habilidades sociales en gran medida ha sido las actividades lúdicas y de juego son consideradas como herramientas de apoyo para fortalecer los aprendizajes de los estudiantes. Se considera su inclusión relativamente nueva, por lo que aún se evalúa su incidencia en los niveles superiores de la educación para saber con exactitud que tanto se aprende a través de esta vía.

## 2.4 ACTIVIDADES LÚDICAS Y DE JUEGO HERRAMIENTAS DE APRENDIZAJE PARA UNA FORMACIÓN INTEGRAL Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES

Las incorporaciones de las habilidades sociales en el aula además de considerarse como parte de la formación de los estudiantes se vuelven necesarias, porque permiten crear climas seguros y una participación activa en los procesos educativos.

Los docentes consideran que es necesario, primero motivar a los estudiantes, creando interés por las materias, y fortalecer las habilidades sociales para que su desempeño sea mejor y se favorezcan la participación y libertad para expresar las ideas, en un ambiente de respeto, y favorecer actitudes, que permitan alcanzar aprendizaje en un entorno social.

Los entrevistados coinciden en la idea de una educación integral, más allá de responder a un modelo educativo, consideran necesario y fundamental para el desarrollo de la clase.

*D 1 .... Sino una formación integral del individuo y este obviamente vaya a donde vaya pueda contar con estos elementos básicos para continuar una especialización.*

*.....Sino que también sea una formación ética no, que nos permita, bueno que le permita guiarnos, más bien al alumno que se guíe con estos principios para cualquier decisión que tome en su vida, porque no solamente vamos a planificar este la tarea del profesor de español, o del profesor de biología no, también planifico mi vida, también planifico mi impacto en la sociedad etc.*

*D 2 Ellos no se dan cuenta que cuando sales al trabajo ya en calle, es más importante las habilidades blandas que el conocimiento adquirido, entonces yo trato de desarrollar esas habilidades blandas de empatía con el otro, de desarrollar algo nuevo va a depender mucho de grupo a grupo , a veces el mismo bloque mental de yo no puedo.*

*yo le abrí el espectro y que él está desarrollando una nueva habilidad para hacer cosas que a lo mejor ni si quiera se había dado cuenta*

Los docente más allá de hacer una alusión al modelo educativo, desarrollan una asociación directa con su función y lo que debe aprender del alumno y le sirva para su vida, profesional.

Lo que nos lleva a reflexionar en el momento en que los alumnos se sienten comprometidos con el aprendizaje y reconocen que es cuando muestran interés por su procesos personales y académicos, reconocen que hay un cambio en su desempeño que

se ve reflejado en mayor disposición a aprender y hacer las cosas y sobre todo en la actitud, de seguridad

Lo que implica que el estudiante ya no es solo un sujeto moldeable por la educación, más bien a punta a un sujeto en el que se centra el aprendizaje y que forma parte de la construcción de su propio conocimiento.

Esto significa que cuando se considera la experiencia y los saberes de los estudiantes, y comprender como construyen sus mundo, el conocimiento sobre él sirve como una caja de herramienta necesaria para poderse comunicar, y crear significados compartidos en grupo y junto con el docente ( Sarlé, 2006).

El docente para lograr este cambio en la actitud del estudiante se vale de los recursos lúdicos y de juego, está elección la hacen porque consideran que aporta buenos resultados y mayor cohesión entre los estudiantes.

Al parecer esta percepción que va adquiriendo el docente como parte de su función, ayuda a la formación integral se ve reflejada en la variedad de actividades que necesita incorporar de su planeación didáctica, con la firme intención de cumplir con los objetivos de los contenidos, pero además privilegiar las habilidades sobre el temario y buscar un equilibrio entre ambos, por lo que resulta interesante indagar y analizar como el docente va adueñándose de este discurso integral y el rol que va toma para que el desarrollo de diversas habilidades que considera cada profesor y que favorecen los aprendizajes, donde las elección de las actividades didáctica.

El papel que toman las actividades lúdicas y de juego en los procesos de enseñanza se vuelven cada vez más importantes, porque brinda la posibilidad de intervenir de formas distintas considerado los aprendizajes. Las teorías, y concepciones que los docentes van construyendo sobre su práctica son importantes para entender sus acciones educativas, que son reflejo de contenidos aprendidos en su formación profesional y sus creencias particulares asociadas a su contexto. Lo que permite evidenciar las perspectiva que toma la de enseñanza pues depende de un habitus singular que evidencia un posicionamiento en la educación.

Los modelos educativos emergentes, influyen y el moldean elementos de la práctica, y el docente interioriza y reconfigura su labor en función de sus ideas y marcos de referencia. Con el establecimiento de una educación integral, el rol que representa los profesores se

transforma, cuando se asume la responsabilidad de la formación integral, donde el desarrollo cognitivo sigue teniendo peso, pero se hace explícito la demanda y responsabilidad que tiene el docente de desarrollar habilidades sociales en el aula, si bien en el modelo educativo se consideran la inteligencia emocional, los docentes entrevistados, la consideran, pero no desarrollan este aspecto, por considerar que no están preparados para ello.

Cuando los docentes se encuentran en el grupo, descubren que es necesario construir relaciones de confianza, seguridad y espacios de respeto, como parte sustancial para un buen desempeño grupal, y es a través de ambientes lúdicos y de juego que los docentes encuentran formas nuevas de enseñar y aprender, al mismo tiempo que desarrollan habilidades sociales, por lo que surgen nuevas prácticas pedagógicas que se abordaran en el capítulo III.

### **CAPÍTULO III**

## **ACTIVIDADES LÚDICOS Y DE JUEGO, NUEVAS PRÁCTICAS DOCENTES PARA FORTALECER UNA EDUCACIÓN INTEGRAL**

### **CAPÍTULO III ACTIVIDADES LÚDICOS Y DE JUEGO, NUEVAS PRÁCTICAS DOCENTES PARA FORTALECER UNA EDUCACIÓN INTEGRAL**

En este capítulo se hace una revisión de las implicaciones que hay al incorporar las actividades lúdicas y de juego en los procesos de enseñanza, se presenta una descripción detallada del significado y su concepción como estrategia educativa, se indaga del uso y el sentido que le da al docente en su práctica.

Por tanto, se analiza la práctica pedagógica que utiliza el docente y cómo estas responden a las necesidades del educando y la dinámica de grupo. La influencia que hay de los modelos educativos, se reconoce las actividades lúdicas y de juego que realizan en el aula y el significado que cobran para los estudiantes.

En un segundo momento se plantea realizar un análisis exhaustivo sobre las actividades lúdicas y de juego y cómo se selecciona para incorporarlas en los procesos de educativos y relación con la desarrollo integral. Asimismo se analizó la construcción de ambientes lúdicos de aprendizaje que contribuyen a crear escenarios educativos.

Guillermo Zúñiga (1998) reflexiona sobre la escuela que tenemos hoy y se cuestiona si es la que deberíamos tener y responde a nuestro contexto. Lo que nos permite repensar la práctica pedagógica y su pertinencia, si la lúdica puede aportar elementos para adaptarnos a las formas de aprender y la formación integral en los procesos educativos.

Los docentes entrevistados hacen una resignificación de su función y de las nuevas estrategias pedagógicas que van surgiendo en su trayectoria profesional, pues al no ser de la misma forma que aprendieron, tienen la necesidad de darle sentido, aprender y experimentarlas, como sucede con las actividades lúdicas y de juego que incorporan en su proceso de enseñanza.

Consideran que puede ser una gran herramienta pedagógica que implica ser guiada con un objetivo de aprendizaje para el desarrollo de actitudes y aptitudes, darle un sentido de enseñanza e intentan encontrar relación con los procesos educativos, como lo expresa el d1:

*D 1 : Puede ser una buena herramienta pedagógica claramente guiado, con un objetivo no de diversión, sino de un verdadero desarrollo de actitudes y aptitudes, no una cosa de vamos a divertirnos y matar el tiempo, la clásica visión de juego, creo que es importante porque es un entrenamiento, no tienes nada que perder es un juego, pero va generando la conciencia de tus habilidades y también de tus respuestas emocionales.*

El juego se vuelve más que un elemento de diversión y un pasatiempo, cobra un valor potencial en la educación de una actividad lúdica de aprendizaje. Ya que como se analizará en este capítulo brinda elementos para modificar conductas y actitudes negativas que muchas veces tienen los jóvenes al relacionarse con sus pares; permite relacionar el conocimiento del mundo que está interiorizado en los sujetos donde se involucran las emociones y el manejo de esta.

No obstante, los docentes sienten que es necesario que a los jóvenes tengan claro para que no exista la percepción que no están aprendiendo, por eso creen conveniente explicitar los objetivos educativos, ya que los estudiantes expresan, nos dice los docentes, que sólo es para jugar o entrenarlos, y después sólo quieren realizar esas actividades, por lo que se necesita enfatizar del por qué y para qué.

Lo que nos permite indagar sobre cómo se vive y se lleva a cabo las estrategias basadas en el juego, vistas desde un proceso cognitivo, y también parte de una formación integral, que involucra la individualidad de los alumnos al desarrollar habilidades y la interacción con los otros al generar espacios sanos de convivencia y desarrollo social en el aula, configurando nuevas formas de aprender en colectivo y centrado en los estudiantes.

### **3.1 LOS RECURSOS LÚDICOS Y DE JUEGO: PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS PARA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.**

En este apartado se aborda los recursos pedagógicos centrados en las actividades lúdicas y de juego en los procesos de enseñanza para construir aprendizajes significativos, además de identificar como se incorporan en el aula.

Los docentes en los procesos educativos van construyendo herramientas que le sirven para enseñar los contenidos y el desarrollo de aprendizajes esperados. La creación de estrategias permite que el profesor se valga de didácticas de enseñanza más innovadoras



Guin y Trouche (2007) describen los recursos pedagógicos, como un aprovechamiento didáctico. Consideran que los escenarios de uso de estos tienen que ver con una estructura que toma en consideración las situaciones con las que se enfrenta el docente y la mediación de actividades de los profesores y de los estudiantes.

El recurso pedagógico es el artefacto que está a disposición del docente, en tanto existe una apropiación e integración a las actividades que se incorporan en la práctica y que están susceptibles a modificaciones, pues son materiales que sirven para fortalecer el aprendizaje y en la interacción pueden resultar no ser los óptimos.

Gueudet y Trouche (2007) profundizan su concepción del recurso pedagógico ampliando y enriqueciendo el campo de aplicación con las actividades docentes y tomando en cuenta los procesos colectivos o génesis comunitarias para entender la acción educativa.

Podemos entender a los recursos pedagógicos como los instrumentos que utiliza el docente para realizar una propuesta pedagógica que es interpretada, adaptada y ajustada a las necesidades de cada profesor, valiéndose de materiales, teorías, actividades, o la tecnología.

La idea que tiene cada docente sobre la educación sustenta la práctica y así se refleja en la elección pedagógica para crear un conocimiento particular. En el caso de los entrevistados la idea del aprendizaje está en dos sentidos, siendo transmisores y fortaleciendo el aprender de forma colectiva. Giroux (1966) plantea que la interacción compartida es indispensable para los procesos educativos, tanto entre alumnos y en conjunto con el educador. De esta manera se privilegia las habilidades sociales, como son el trabajo en equipo y las interpersonales.

*D 2.... yo creo que sí era importante, cuando tú debes poner que deben aprender a trabajar en equipo y debe ser humilde que debe tener la capacidad de auto-crítica...*

En este sentido, cuando se fomenta el trabajo en equipo, una de las intenciones tiene que ver con que los estudiantes aprendan de las experiencias con sus pares. En donde la autoridad del docente se transforma de una visión tradicional caracterizada en su actuación principal y en la centrada en el estudiante, de alguna manera la función es la que guía las relaciones que se construyen en clases, pues se puede descubrir en conjunto con los alumnos el conocimiento y se van desarrollando habilidades para ambas partes.

El proceso de aprendizaje mutuo se da en un contexto de tendencias educativas que han transformado las formas de enseñar y de aprender, lo que implica un reto para el docente, generar actividades que se centren en los alumnos y poner en práctica enseñanzas diferentes, donde los ambientes lúdicos de juego se incorporan en la idea de ser más innovadores y crear experiencias distintas.

Las tendencias educativas centradas en el juego no son nuevas, han sido reconocidas por distintos autores entre ellos Rousseau (1902) en su texto el Emilio afirma que utilizarlas herramientas pedagógica resulta trascendental y eficaz, nos dice que los alumnos al jugar se van conociendo y perfeccionando sus capacidades y aprenden a modificar su entorno de una manera más activa. Sin embargo, su inclusión en niveles educativos medios superiores representa un área de aún no ha sido explorada ni estudiada a profundidad.

Los beneficios del juego desde la infancia son cuestionados, se confirma la necesidad de usarlo, pero no solamente en las primeras infancias, sino a lo largo de toda la vida. Por lo que necesario indagar sobre las características y su funcionamiento, además como lo asumen los docentes y los estudiantes en los procesos de enseñanza y es percibido en lo aprendizajes.

Los docentes entrevistados al identificar los recursos pedagógicos centrados en las actividades lúdicas y de juego, afirman que es una manera significativa de presentar los contenidos, es una forma divertida de involucrar al generando intereses y una participación activa, sin embargo, se demerita para tratar aspectos más teóricos como lo expresa uno de los docentes entrevistados.

*D4....la parte lúdica la meto mucho cuando se trata de crear elementos de imaginar, de crear posibilidades, cuando se trata de procesos totalmente detallados si soy muy estricta, si estás en la computadora estas trabajando, pero ya pasaste por tu proceso de juego y de experimentación de cuestionamiento en esa parte sí, pero ya en la parte de proceso y de elaboración si debe ser más pragmático.*

*....los juegos al aula para que de alguna forma sea más dinámica y más divertida la clase y el aprendizaje según lo más divertido y significativo pues*

Como se refleja en las narraciones que hicieron los docentes, hay interés muy genuino por buscar diversas herramientas para realizar su práctica pedagógica, pero sobre todo, al crear ambientes lúdicos de aprendizaje que implican una formación integral. Ser

sensible ante las necesidades de los estudiantes y lo que se pone en juego en las actitudes, expresión de sentimientos y valoración que permitan reconocimiento de sí mismos y de los demás, además favoreciendo de esta manera la pertenencia, autorregulación, confianza, seguridad, satisfacción. Del mismo modo en las actividades lúdicas, se incluye el pensamiento creativo, solución de problemas, trabajo para desestresar, y desarrollo del lenguaje y de la cognición.

La lúdica es un concepto que involucra muchos aspectos de formación, y sobre todo una necesidad del ser humano, se entabla un tipo de comunicación, donde se experimentan emociones de diversión y de gozo. En este sentido, se fomenta el desarrollo psicológico personal y social, con las actividades lúdicas fomentan la creatividad. Estas cualidades las reconoce el docente y decide incorporarlas porque permite aprender de una manera más dinámica y activa.

Los jóvenes reconocen que les gusta aprender jugando, los docentes incluyen estas actividades son descuidar hacer prácticas tradicionales tales como las exposiciones y resúmenes, pues consideran que son vitales y parte de la formación que deben tener los alumnos. Entonces las actividades lúdicas son un completo.

*.D6 .....por ejemplo era muy común escuchar entre mis estudiantes, es muy común escuchar que los alumnos les gusta más aprender jugando, a partir de juegos a partir de actividades didácticas y cuestiones lúdicas, que con una tradición docente, que ya las conocemos que no dejan de ser importantes, el hecho de hacer una buena exposición, un buen resumen, una buena actividad de conciencia dentro del salón de clase, un buen análisis grupal, son muy importantes, son vitales y también se tienen que seguir poniendo en práctica. Aquí lo importante será aprovechar, toda la gama y la versatilidad, que tenemos para implementar, nuevas actividades y afortunadamente a esta nueva gama de actividades que se están incorporando precisamente la de los juegos, y las cuestiones tecnológicas....*

Por otro lado, la incorporación de las actividades lúdicas y de juego en el aula, aparte de crear ambientes que favorecen la formación integral, también generan un cambio de actitud personal y colectivamente. Reconocen los entrevistados que les ha servido para transformar su comportamiento y compromiso cuando se aprende y contribuye de forma significativa.

En cierta forma se promueve el aprendizaje significativo como lo afirma Ausubel (1961):

El aprendizaje significativo es relacional de lo nuevo con saberes anteriores, situaciones cotidianas, con la propia experiencia, en contextos reales, es decir, se nota un cambio que incorporan a partir de lo aprendido y las habilidades que no tenían o que van desarrollando con las actividades didácticas que les permiten construir conocimiento junto con el docente (P.7)

El aprendizaje significativo es relacional de lo nuevo con saberes anteriores, situaciones cotidianas, con la propia experiencia, en contextos reales, es decir, se nota un cambio que incorporan a partir de lo aprendido y las habilidades que no tenían o que van desarrollando con las actividades didácticas que les permiten construir conocimiento junto con el docente.

Los docentes reconocen lo indispensable que resulta tomar en cuenta a los estudiantes en los procesos educativos y para la formación integral se incorpora como herramienta de enseñanza las actividades lúdicas y de juego. Se experimenta un cambio positivo en la dinámica de clase hay transformaciones con las actitudes y el desarrollo de habilidades psico sociales, lo que permite generar aprendizajes significativos.

Los ambientes lúdicos son provechosos y necesarios al trabajar con los jóvenes en el salón de clases, por lo que es necesario indagar sobre cómo se da su implementación y que implicaciones tiene lo lúdico y el juego en los procesos educativos para el fortalecimiento de los aprendizajes.

### **3.2 DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS AL JUEGO**

La lúdica ha sido relevante en los procesos educativos, desde la primera infancia y ahora es considerada para niveles escolares superiores, ya que hay un deseo por alejarse de una educación tradicional. Se piensa en crear un aprendizaje placentero, y hacer frente a las necesidades que surgen de los estudiantes y permitir una formación considerando los contextos y la cultura, así lo señala Huizinga (1987) "La cultura humana ha surgido de la capacidad del hombre para jugar, para adoptar una actitud lúdica" (P.7)

La relación que se construye entre lúdica y enseñanza, favorece los procesos de aprendizaje, ya que las personas experimentar de forma dinámica, aprenden significativamente y fortalecen una dimensión trascendente del ser humano, en un ambiente, ameno, relajado y divertido.

Con la llegada del juego y su utilización pedagógica se busca capturar la atención de los jóvenes adolescentes. Al intentar lograr un interés y participación activa en clase. Es utilizar las herramientas educativas desde una postura crítica e innovadora que permita la construcción del conocimiento de manera colectiva e individual, además de favorecer un desarrollo integral de los estudiantes.

La implementación de las actividades lúdicas y de juego responde a diversos intereses por parte de los docentes cuando deciden llevarlo a la práctica, pero estos dos conceptos están relacionados con la idea de construir un ambiente de aprendizaje significativos y romper las clases tradicionales, activar al estudiante en los procesos de aprendizaje y encontrar un estilo de enseñanza libre y sobre todo considerando que la lúdica es una necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones (reír, gritar, llorar, gozar), orientadas a la diversión y esparcimiento ( Estrada, 2001).

La lúdica y el juego son dos conceptos que suelen relacionarse, sin embargo, es necesario puntualizar las implicaciones de cada uno. Por un lado lo lúdico hace referencia a las conductas, que manifiestan o exteriorizan, que se vinculan con un conjunto de factores, como los aspectos físicos (escenario y materiales), condiciones inteligibles (representaciones de las personas que lo ejecuta en donde se expresan actitudes, valores, creencias, que dan oportunidad o restringen una actividad con respecto a los participantes, también se contempla las costumbres culturales sobre la crianza, desarrollo y educación (Silva, 2004, P.205).

Así se va comprendiendo entonces cómo la lúdica se expresa en diversas actividades que realiza el ser humano, donde la búsqueda del placer y la vivencia de tensiones emocionantes es lo que incita a las personas a vivirlas y experimentarlas. Estas intenciones el docente las reconoce e intenta construir ambientes de significación distintos en los procesos de aprendizaje partiendo de la idea de hacer interesante y divertido el aprendizaje.

El aprendizaje lúdico tiene distintas gamas, se vale del movimiento, las artes, música y el juego entre diversas posibilidades dice Rinaldi ( 2009) que es una cualidad pedagógica que se deriva algo disfrutable para que los sujetos se sientan a gusto. De tal suerte, que se crea un clima emocional que motiva a los estudiantes.

Sin duda algunas de las actividades lúdicas ya representan un clima emocional adecuado que genera interés en los sujetos. El juego como una manifestación lúdica hace reconocernos

como seres humanos. Para Maturana, H. (2003) no debe ser cualquier juego, sino aquellos que permitan ser y reconocer la legitimidad de otro en convivencia en lo social.

Así es experimentado por los docentes al identificar que los ambientes lúdicos son mediadores para la formación integral, tiene multidimensional. Mejora los climas escolares como lo expresan los entrevistados que realizaron actividades de juego y dieron cuenta que hay un valor para la enseñanza, ya que se activa la participación, colectividad, la creatividad y la competición obteniendo resultados inesperados.

*D6...es encargado de hacer de las matemáticas algo atractivo, por ejemplo hacerlo a través de un juego, entonces ponerlo en práctica, dentro de un salón de clases, así es cómo vas a llamar la atención a la mejora de alumnos que no les gustan las matemáticas, y de esta manera poder incorporar, incorporarlos al aprendizaje e inconscientemente, de la mejor forma hacer que ellos conscientemente, que disfruten y lo aprendan.*

Las actividades lúdicas transforman la dinámica de la clase y sirven de herramienta en los procesos de enseñanza, esta permite crear climas emocionales que favorecen el interés, la motivación por el aprendizaje. La experiencia de encontrar diversión, mantener atentos a los estudiantes y en la búsqueda de nuevas formas de presentar el contenido, ha posibilitado que los docentes consideren al juego como un instrumento mediador entre las habilidades sociales, cognitivas, fortaleciendo la formación integral.

El juego y su incorporación en el aula a nivel media superior es más frecuente y parte de las nuevas prácticas pedagógicas lúdicas que se promueven en el aula.

### **3.2.1 ENSEÑANZA A TRAVÉS DE ACTIVIDADES LÚDICAS Y DE JUEGO EN LA PRÁCTICA DOCENTE EXPERIENCIAS RECUPERADAS DE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.**

En este apartado se hace un recorrido e identifica la incorporación de las actividades lúdicas y de juego como herramientas de aprendizaje, atendiendo a las narraciones que realizan los docentes con respecto a su experiencia e incorporación en su práctica, recuperando los significados que van surgiendo del discurso vertido y dialogando con los referentes teóricos.

El juego un medio que posee virtudes lúdicas que favorecen la educación integral que se va desarrollando a lo largo de todo el trabajo visto como un eje central en los procesos educativos, lo que implica considerar nuevas prácticas pedagógicas que se adapten a los contextos de aprendizaje.

Las posturas que defienden la relevancia e importancia de lo lúdico y su gran potencial que trasciende en aula, tiene que ver con considerar al juego como un sistema espontáneo, que funciona antes de la escuela y en paralelo a ella. Es decir, se consideran al mismo tiempo es un medio pedagógico natural, capaz combinar aspectos rigurosos o formas tradicionales (UNESCO, 1978, P. 21).

Desde las teorías del juego se plantean distintas perspectivas que involucran aspectos psicológicos, sociológicos y su fusión cultural, que son indispensables para comprender las implicaciones que tiene, pero no me centraré en ellas. Se realiza énfasis para analizar todas las experiencias educativas que han puesto en práctica las actividades lúdicas y de juego que se rescatan de los docentes entrevistados, es decir, prestando atención a las cuestiones pedagógicas.

El juego en el ámbito educativo y desde la didáctica se convierte en un elemento significativo potenciado el aprendizaje que puede ser llevado al aula sin distinción de niveles educativos. Bernabeu y Goldstein (2009) fortalecen la idea que es una herramienta pedagógica y desarrolla facultades humanas y si está dirigido adecuadamente es un excelente medio. En este sentido, llevarlo bien en las clases, resulta favorecedor y una buena experiencia en la escuela. Como lo expresa uno de los profesores y su percepción en la práctica.

Docente 6 ...Porque sabes que no nada más estás poniendo un juego con perspectivas de aprendizaje, **para que se diviertan** para que se entretenga, sino lo estás poniendo con la intención de que aprendan, y esto les va a **traer un aprendizaje significativo**, que después lo van a poder poner en práctica de alguna forma, en cualquier escenario que si les presenté, esa es la importancia y es así como he aprendido...

Los docentes destacan que el juego tiene una función de relajación y de diversión, pero enfatizan el objetivo primordial de llevarlo a las aulas con la firme intención de aprender, no lo consideran una forma meramente de entretenimiento o de pasar el tiempo, ni como algo o artificial, se hace un esfuerzo por justificar su incorporación en el aula para construir aprendizajes significativos, y reforzar su valor en los procesos de aprendizaje.

Hay una necesidad de asimilar el juego como herramienta que permite fortalecer habilidades, los docentes tienen que enfatizar que se aprende algo, lo dicen de manera explícita, ya que sienten preocupación por que los estudiantes perciban que es parte de una forma de enseñanza y por eso se lleva a las aulas, ya que ayuda a los procesos educativos, por lo que se intenta dejar muy claros los objetivos, esto se evidencia en las reflexiones que se realizaron en las entrevistas.

*D6 ...entiendas cuál es la importancia, y lo ideal es que transmitas esa importancia a los alumnos, porque si no nada más los alumnos van a pensar, cómo que venimos a jugar nada más a la escuela, pero no en realidad ellos tienen que tener otra idea, de porque estamos jugando este juego, y nos va a llevar a un aprendizaje, y ese aprendizaje tal vez después, si no aprendemos lo suficientemente bien, podemos enseñarle a otras personas y es así como, cómo se van formando los docentes poco a poco es la transición y la evolución de un docente.*

Cuando se introduce el juego en los procesos de aprendizaje significa la sistematización, es decir, la definición de objetivos particulares, por lo que implica que los docentes tienen que planear de manera muy clara, el objetivo de incorporarlo y en qué momento de la clase utilizarlo y dirigirlo adecuadamente. Los docentes a partir de su experiencia deciden la pertinencia de utilizar algún tipo de pedagogía.

En este sentido, hay un proceso de reflexión, algunos docentes intentan comprender los procesos del juego, y las bondades que tiene en la educación y al mismo tiempo, reconocen que no fue la forma en la que aprendieron, pero están abiertos y experimentan en su práctica, donde se notan los cambios en las actitudes y habilidades de los educandos.

Desde la experiencia de los entrevistados son muchos los beneficios de utilizar las actividades lúdicas y de juego, porque generar interés entre los estudiantes, logran desarrollar habilidades, hay momentos en donde los estudiantes se sienten libres. Los educandos prestar atención en la funcionalidad, además de identificar el progreso de los estudiantes o el sentido que va adquiriendo el juego en los procesos de aprendizaje, y evaluar para poderle dar seguimiento. Este alcance pedagógico que puede tener como herramienta de apoyo nos dice Castillo (1985) es un medio para el educador, teniendo en cuenta que no es un fin, sino uno de los medios más eficaces de educar y el potencial que tiene para aprender través de él.



Moreno (2002) nos dice que el juego abarca un sinnúmero de acciones y actividades, y en él se conecta e interactúa de forma distinta en el aula, porque produce un efecto de estimulación y esparcimiento. Es una actividad lúdica sistematizada, que también puede impulsar la motricidad, estar activo, moverse, se explora y a la vez se interiorizan las reglas, en un tiempo determinado, refuerza la capacidad intelectual, de acuerdo con la intención, todo a través del camino de placer o de la obstinación, haciendo fácil lo que en ocasiones resulta ser difícil o agotador (Cailliois, 1997, P. 17).

Los profesores al introducir el juego como una estrategia de enseñanza van creando ambientes y dinámicas distintas en los procesos de aprendizaje, se establece dice Sarle (2006) una red de relaciones entre los que forman parte de la actividad ( en ocasiones algunos docentes se incluyen), los instrumentos o artefactos mediadores ( objetos o el juego), los roles y las reglas de acción que guían al juego y sobre todo con el objeto del conocimiento, que tiene que ver con los contenidos que se contemplaron (P.197).

Desde la Escuela Nueva se han presentado diversos postulados teóricos que han atribuido cualidades al juego como medio educativo y soporte del aprendizaje. Tal como Jean Piaget quién dice que:

“el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de estas; contribuye a que el niño realice una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros” (P. 26).

Retroalimentando esta teoría se enriquece con el pensamiento de Vygotsky (1996) que dice:

“el juego coloca al niño por encima de sus posibilidades, lo que favorece el desarrollo de sus potencialidades cognitivas y afectivas, refleja y produce los esquemas socioculturales, y activa la representación mental y anticipación de resultados” (P.73 )

El juego contribuye al desarrollo general del humano en distintas dimensiones de su vida, Frederic Froebel (1836) para el aporte está en la manifestación libre y espontánea que surge del interior, que debe ser mirado como una cuestión profunda y significativa.

Uno de los principales objetivos que se tienen al introducir las actividades lúdicas y de juego en los procesos educativos como herramientas pedagógicas, responde a buscar técnicas que permitan desarrollar habilidades en los estudiantes y encontrar canales de

comunicación en la enseñanza. Los beneficios resultan muchos, pero los profesores le dan su propio sentido y propósito a su implementación, pues algunos reconocen que es necesario considerarlas para el reforzamiento del conocimiento ya aprendido en clase, mientras que otros, piensan que es una necesidad de crear espacios de relajación o tiempos de esparcimiento y no exclusivamente promover el aprendizaje cognitivo.

.Pero en general como sostiene (Huizinga, 2000) la importancia del juego en los procesos de enseñanza aprendizaje es reconocida, porque enmarca una actividad didáctica potencial, del desarrollo cognitivo, afectivo, y comunicativo determinantes en la construcción social del conocimiento.

Otro aspecto que es valioso de considerar y que expresan los docentes es en la tarea de fomentar el pensamiento crítico, por lo que se hace énfasis en confrontarlos con conflictos morales e insistir en el vínculo afectivo entre el conocer, el sentir, valorar y disfrutar y la acción comunicativa (CEPE, 2000). La interacción se da desde una percepción de construir al **abrir la posibilidad de descubrir sus capacidades** dándoles herramientas para que desarrollen su **autonomía**, adscriben como parte de su función.

*D 2 yo creo que mi función es compartir y **abrir la posibilidad de que descubran sus capacidades** ese sería mi función, para que ellos lo hagan sin mí.*

*Desarrollas esa autonomía sin que el maestro te esté diciendo que es lo que tienes que hacer, ese creo que igual que los papás es **la función del maestro**, el enseñarles que pueden hacerlo sin maestro o sin papá, el demostrarles que de la forma en la que tú te conduces, **que ellos lo pueden hacer solos** y que ya no te busquen, en el momento en que ya no lo hagan significa que ya lo lograste ya no necesitan de ti.*

La adopción de su función que se ve reflejada en la forma de presentar los contenidos y adaptarse a la innovación en los procesos de enseñanza entre ellos los ambientes lúdicos, permite comprender donde se ubica el docente en la educación y en consecuencia habla de creencias, capacidades, habilidades, pero sobre todo apertura y reflexión de la propia práctica y coherencias con los objetivos educativos y personales, pues los profesores exponen interés y sentido a su acción.

Los docentes toman un posicionamiento frente a la necesidad de crear ambientes lúdicos y ponen énfasis en que el estudiante debe aprender con sus iguales, ampliando su comunicación, y consideran que se desarrolla de forma espontánea la capacidad de

cooperar ( para lograr un fin común), en cuestiones morales también aprenden las normas de comportamiento y el reconocimiento de sí mismos, y su formación social a través de las experiencias que experimentan con sus compañeros. (Bañares, 2008, P .17)

Es en este sentido, hay un propósito educativo, el fortalecimiento de la formación integral y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, de manera necesaria para construir espacios mediadores de convivencia que sean sanos y que están nutridos de la función en que se asume los profesores e interés particulares.

El discurso de los docentes es integrado a partir de su rol social y se inscriben parte de su función el desarrollo de la formación integral, han resignificado su papel en los procesos de enseñanza, pero esto no sucede con todos los entrevistados, y lo expresan abiertamente. Sin embargo, el reconocimiento y el fortalecimiento de las habilidades sociales en el aula se vuelve transversal a cualquiera de las materias que se imparten, aunque en algunas resulta más fácil y natural incorporarlas en sus actividades que se realizan cotidianamente y los ambientes lúdicos son el medio para promoverlas.

Las experiencias que los docentes entrevistados comparte de su práctica con referencia a las actividades lúdicas y de juego, resultan ser de utilidad y una herramienta mediadora que han activado en mayor o menor medida, pero la gran mayoría reconoce que hay un cambio en la dinámica de clase que favorece y fortalece los aprendizajes en jóvenes, no obstante, no es la única didáctica que utilizan, intenta conservar alguna prácticas que les son funcionales y que son necesarias para enseñar.

Existe una reflexión sobre en qué momento aplicar las actividades lúdicas y de juego, pues se consideran que no se pueden realizar a lo largo de toda la clase, ya que han observado que los jóvenes piensan que sólo juegan sin aprender, hasta que se hace explícito los objetivos. Al ser una práctica pedagógica en apariencia nueva, los docentes experimentan y viven esos procesos en conjunto con los estudiantes, por los que sienten algo de incertidumbre.

A continuación se realizará un análisis de los recursos pedagógicos que los docentes realizan para fomentar y fortalecer las habilidades sociales en clases con la intención de generar ambientes de aprendizajes que le son necesarios para cumplir con las metas que se plantean en los procesos de enseñanza- aprendizaje.

### 3.3 LOS RECURSOS PEDAGÓGICOS, SU INCIDENCIA EN LOS APRENDIZAJES Y LAS HABILIDADES SOCIALES.

La elección de las herramientas pedagógicas son una de las tareas que tiene que realizar el docente en su práctica para aplicar en los procesos de enseñanza, si el educando lo considera para los objetivos selecciona e implementa, los experimenta y se vuelven parte de los saberes pedagógicos.

La experiencia que va construyendo el docente para realizar su práctica pedagógica, se sustenta en lo que el profesor, considero antes de iniciar su clase, el tipo de alumno que va a atender a sus expectativas del curso y sus concepciones acerca del aprendizaje, que determinan las estrategias que puede instrumentar, pero también como se concibe dentro de la institución y las interacciones que crea con los estudiantes. De tal manera, que la didáctica se adapta a las características de los educandos y hay una **personalización de su praxis** según la dinámica de trabajo con los grupos.

Aunque la **planeación está organizada** y pensada hay una necesidad de pensar en **estrategias diferenciadas**, por lo que se pone en juego la capacidad de actuación de los docentes en su proceso educativos y en la efectividad de ellos o cambiar para que sea fortalecido los aprendizajes y la elección de la pedagogía sea la adecuada.

*DI : “..... entonces tienes que ir planeando el mismo tema en diferentes etapas con diferentes estrategias , además aquí el asunto , es que cuando tu llegas al salón de clase, esto también a pesar de que ya tienes un esquema bien estructura del tema de la actividad, llegas con todo en mente, llegas y te das cuenta que uno ni tan siquiera sabe agarrar el lápiz , y le pides que dibuje el cuerpo humano, tienes que hacer una personalización de tus prácticas, que en un momento dado se llega a convertir más en la especificación o en papeleo, para administrativos de lo que tú estás haciendo, pero ya cuando estás en el salón de clases, tú tienes que reinventar , lo que comentábamos hace rato, modificar, todo eso que tú tenías planeado al tipo de espectador.*

Colomina, Onrubia y Rochera (2001) indican que la interactividad supone considerar también las situaciones surgidas después de clase, por ejemplo los resultados de aprendizaje y el tipo de actitud que genera en los alumnos como consecuencias, tanto de su aspecto cognitivo y social.

Los docentes a partir de la experiencia que ha surgido a lo largo de sus procesos educativos tienen la capacidad de modificar la forma en la que presentan los contenidos y adecuándose a las características del grupo. Para lo cual deben conocer muy bien, de acuerdo con Schoenfeld (1998) el abordaje de las tareas y actividades desarrolladas en el proceso de enseñanza y de aprendizaje, están contempladas previamente en la fase preactiva o de planificación didáctica. Pero en la acción didáctica que se da dentro del aula, es el dominio de las técnicas y el tipo de interacción que se da lo que permite una mejor actuación y los ambientes de confianza que se crean, dan pauta a crear comunidades de aprendizaje, donde la formación constante se pone en juego.

Siguiendo con la idea que el educando se vale de su experiencia para seleccionar las actividades que le lleven a cumplir con los objetivos que se ha planteado, es necesario contemplar que hay otros elementos que forman parte del proceso educativo y de la práctica docente y pedagógica. Shulman (1986) señaló la necesidad de que los profesionales de la docencia desarrollen y dominen el contenido de una asignatura y las cuestiones pedagógicas, que son las herramientas que se necesitan para enseñar, que involucran, el conocimiento del currículo y los materiales curriculares, además del tipo de vinculación que se da en el aula.

Todos estos factores se dan en distintos tiempos, antes de estar en el aula, es decir, previsiones hechas con anterioridad, respecto a sus percepciones y expectativas, los mecanismos de interacción que se dan durante el espacio educativo y que se ven transformados por la naturaleza misma del grupo y las características individuales de los alumnos. El docente pone sus teorías en uso señalan Kane, Sandretto y Heath (2004) los marcos de referenciales se dan para ejercer la práctica. Y un tercer momento, que es el después, donde hay una reflexión que se llega a dar de su actuación y la dinámica que trajo consigo la implementación de determinado tipo de enseñanza y como los estudiantes reaccionan a ellas y repercuten en los aprendizajes.

Los docentes en las entrevistas mostraron una reflexión sobre sus prácticas pedagógicas, reconociendo que a veces las estrategias que eligen no son las mejores, pero son las que aprendieron y saben, no por eso, no experimentan y prueban con otras formas de enseñar, no obstante, siempre intentan cumplir con un objetivo, para justificar su actuación, lo que los lleva a ir transformando su práctica gradualmente.

D1 yo trataba de utilizar recursos, incluso no son los mejores, **son viejos**, como **obsoletos** o incluso son los más básicos, pero son los que yo pongo en práctica, y **las formas son varias**, y tiene que ver con **lo que quiero obtener** de cada uno, según la meta, primero son dos puntos que yo quiero cumplir, primero que los estudiantes **se enfrenten a un problema**, en tanto a tenerlo que discutir , tenerlo que investigar, tenerlo que desarrollar e investigar, para generar una postura ....

Los docentes al enfrentarse con la realidad en el aula, muestra una forma particular de actuar que responde a las estructuras que son parte de su formación, el habitus, que atraviesa todo su práctica, sin embargo, hay un momento de reflexión, a pesar de que las rutinas que se construyen en su acción pedagógica. La conciencia que llega a tener el educador conlleva un análisis de su quehacer, de las habilidades y de su conocimiento y como se puede incidir para para generar transformaciones sobre la misma labor docente (Perrenoud, 2005).

Al dar cuenta de cómo es su praxis, se cuestionan sobre su quehacer, esta reflexión es necesaria para mejorar el desempeño en los procesos de aprendizaje. Stenhouse ( 1989 ) señala que se debe someter a la crítica la propia práctica confrontando las creencias y corrobóralas en la praxis”, porque como educadores, a menudo, se reproducen las formas en las que se formaron, reproduciéndolas y no responder a las realidad de los estudiantes.

Desde esta perspectiva, los docentes que realizan un proceso de reflexión acción, logran adaptarse y construir una didáctica que les permite responder a las necesidades que van surgiendo en la intervención en el aula. Este hecho pedagógico es un proceso por el cual se dan intercambios formativos y socioafectivos con el fin de crear situaciones de aprendizaje que favorezcan el conocimiento y su transformación en la estructura de pensamiento a partir de la influencia didáctica y de contenidos (Altet, 2005).

De no haber reflexión, la falta de ella contribuye invariablemente a lo señala Camarillo ( 2017) a no darse cuenta de las limitaciones y no detectar el desarrollo profesional. Lo que nos permite revalorar los saberes que se producen en la práctica en los docentes y que si no pasa por un proceso crítico no podemos esperar la innovación, porque no se cuestiona si los recursos que utiliza el educando son los adecuados para el tipo de estudiantes que

tenemos en el aula y la consideración en las formas de aprender de los jóvenes y las necesidades e inquietudes que van teniendo en su formación.

En este caso las actividades lúdicas y de juego que son herramientas que ya son incorporadas en la educación en un nivel medio superior, pasan por un proceso de resignificación que se experimenta y como propone Messina (2008) es necesario que se recuperen las experiencias y transformación, ya que la formación constante, permite reflexionar sobre la praxis y sus impactos en los procesos de enseñanza.

La elección de los recursos pedagógicos en los procesos de enseñanza está vinculados a los objetivos que el docente construye y su pensamiento de la educación. Además de la trayectoria profesional y su formación que dan la pauta para ir creando nuevas experiencias y utilizar herramientas que considera le ayudan interactuar en el aula. Dando pie a un proceso de reflexión sobre su propia práctica y aprendiendo en conjunto con los estudiantes, al transformar su acciones didácticas y considerar otras formas de enseñar al incorporar las actividades lúdicas y de juego en los procesos educativos.

### **3.3 QUÉ ENTENDEMOS POR JUEGO Y COMO SE LLEVA A CABO EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE**

Desde la experiencia los entrevistados perciben un cambio en las formas de enseñar, y retoman las actividades lúdicas y de juego como un elemento que resulta útil, pero nuevo, se cree que es la forma de aprender que podría generar interés, y sobre todo una herramienta mediadora para la formación integral.

El aporte y soporte de las nuevas acciones educativas consideran pieza fundamental al juego como un estilo de educación donde ya no se trata de aprender jugando, o sea considerado un medio, el juego en sí mismo es el objetivo, por su valor educativo per se (Trigo, 1994, P.59).

La incorporación del juego en los procesos académicos no es nueva y se está impulsando el diseño de juegos para apoyar el aprendizaje en las escuelas, sobre todo en los primeros años escolares. Por sus diversas características y versatilidad, activa a los participantes, puede tener distintos objetivos, tanto cognitivos, como socioemocionales y construye canales de comunicación entre los estudiantes. Huzinga (1972 ) explica que la principal

propiedad de diversión permite un acompañamiento, complemento, para la vida misma. Es una virtud que favorece el interés y una actitud positiva frente al conocimiento.

El autor caracteriza al juego, en “una acción libre, ejecutada, y situada fuera de la vida corriente, pero que hay un orden propio y absoluto, la desviación más pequeña estropea la actividad y se pierde el carácter.; que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y espacio, el juego cobra inmediatamente sólida estructura de forma cultural ”(P.22).

Son muchas las formas de conceptualizar al juego, pero se coincide en verla como una actividad voluntaria que tiene sus tiempos y espacios , con reglas bien definidas y aceptadas, obligatorias, que acompaña un sentimiento de tensión y de alegría, así como de una conciencia sobre su diferencia con la vida cotidiana (Bañeres, 2008).

Ferrari ( 1994) destaca que en el juego se pueden dar una gran variedad de propósito en el contexto escolar. Indica que las dos potencialidades que las dos potencialidades básicas y las más importantes que se desarrollan son la posibilidad de construir confianza, seguridad e incrementar el interés del jugador. Al usarlo de método de aprendizaje posibilita una práctica significativa de aquello que se aprende: el juego ha servido de motivador y un recurso didáctico, sin embargo, en la práctica pedagógica no se ha explorado lo suficientemente para considerarlo un espacio de conocimiento.

De tal manera, que es necesario explorar estos ambientes lúdicos que se construyen con el juego más allá de una actividad divertida, aunque es el elemento esencial con que se asocia, no obstante el ordenamiento, hace que se interioricen reglas de comportamiento y convivencia social, que resulta mediadoras y se puede dar la simbolización y representación del mundo.

Por otro lado, Zinguar ( 2017) ha analizado en sus investigaciones sobre la implementación del juego en aula y descubre que la permanente transmisión de las tecnologías y conocimientos tanto del entorno natural, como el social, se inducen diversos comportamientos del adulto, y lo más importante se desarrollan sus habilidades físicas, creativas, verbales, intelectuales, afectivo-emocionales y la capacidad para aprender a comunicarse en una sociedad ( P. 112).

Las situaciones educacionales que han utilizado el juego para crear aprendizajes, se considera que tiene fuertes componentes sociales, cuando se trabaja con casos de



simulación que brindan una experiencia sobre el mundo real que los estudiantes al resolver problemáticas sociales, como sucede pasaran con los juegos de rol.

La introducción del juego en el mundo académico está haciendo que los desarrolladores respondan con juegos expresamente diseñados para apoyar el aprendizaje inmersivo y experiencial (Johnson, 2014). Dependiendo del objetivo, el nivel escolar y demás intenciones que tiene el docente realiza la elección de las actividades lúdicas y de juego son estrategias que logran cambios significativo y estable a través de la experiencia (Ortega 2012 citado en López y Bautista, 2002).

Los docentes seleccionan distintos tipos de juegos como mediadores para fortalecer las habilidades sociales y los aprendizajes y el trabajo en equipos, haciendo concursos en grupos y considerar capacidades que les sirvan de motivación y emocionales, lo que permite conocer a los estudiantes y reflejar actitudes positivas para la clase.

*D 1 también de tus respuestas emocionales, por ejemplo cuándo **los puse a jugar un concurso entre equipos**, se pone en juego la capacidad de organizarse, capacidad de tener un **acuerdo en equipo**, pues para poner una respuesta, pero si se pierde, está ahí la tolerancia a la frustración, por ejemplo hay muchas personas que no están acostumbradas a perder y el juego lo enseña, se tiene que enfrentar una derrota que a lo mejor que en ese momento no te está dando mucho, pero a lo mejor va llegar un momento en los que te va quitar, pero el punto es que **desarrolla capacidades** que surgen de los alumnos, y ubicar sus debilidades*

Lo docentes experimentan en general con el juego para trabajar aspectos de frustración, la tolerancia y el fortalecimiento para aprender a conocerse conocer a los demás, no obstante dependerá de las intenciones que se tenga para incluir en determinadas actividades para desarrollar habilidades.

El juego como un recurso pedagógico en los procesos de educativos, nos expresa Calmes (2004) hace que las personas comiencen a establecer relaciones y conexiones cognitivas, a veces sin ser consciente de ello, permite en ese sentido crea elementos cognoscitivos , desarrollo de lenguaje, arte, creatividad y libertad. De tal manera que se aprende sin dar cuenta, pero se desarrolla habilidades comunicativas, creativas ya que se conoce y te conoces. El aprendizaje lúdico es una herramienta que contribuye conocimiento de forma creativa y diferente, ya que desde la percepción de los alumnos las actividades divertidas generar mayor interés y los mantienen activos.

*D2 Las nuevas prácticas, pues no sé si llamarla de estudio de los alumnos, en cuanto a la forma en la que desarrollan las pocas tareas que les llegan a dejar, ellos buscan que sean tareas divertidas, que la vía sea divertida, porque si no es divertido entonces no es útil y por lo tanto no tiene ningún valor aprovechamiento.*

Lo que se ha encontrado investigaciones educativas que contemplan al juego como las de Pugmire-Stoy (1996) y (Moyles, 1990, P.37).afirman que proporciona un “ethos de aprendizaje” en el que se pueden atender las necesidades básicas del aprendizaje, tales como:

- Practicar, elegir, preservar, imitar, imaginar, dominar y obtener competencia y confianza
- Adquirir un nuevo conocimiento, unas destrezas, un pensamiento coherente y lógico y una comprensión
- Alcanzar la posibilidad de crear, observar, experimentar, moverse, cooperar, sentir, pensar, aprender de memoria y recordar
- Comunicarse, interrogar, interactuar con otros y ser parte de la experiencia social más amplia en la que resultan vitales la flexibilidad, la tolerancia y la autodisciplina
- Conocer y valorarse a sí mismos y las propias fuerzas y comprender las limitaciones personales
- Ser activos dentro de un ambiente sereno y seguro que estimule y consolide el desarrollo de las normas y de los valores sociales

En concreto la actividad del juego permite una participación placentera y consigue una especie de satisfacción emocional, ya que los participantes intentan controlar sus acciones, mejorarlas y estimula su interés. (Pugmire-Stoy 1996, P.20).

Podemos evidenciar la relación del juego con el desarrollo de las habilidades está sustentado teóricamente, la experiencia en el aula y las dinámicas que se producen ahí a través del juego son el testimonio de como los sujetos aprenden algo o fortalecen algunas habilidades.

Moreno (2002) sostiene que el juego permite que los jugadores maduren, y acompaña el desarrollo psicoemocional, espiritual, es decir, abarca un crecimiento integral de las personas. Esta actividad lúdica integra al estudiante a un mundo social, ya que las reglas hacen que se interioricen formas de comportarse, promoviendo el respeto y proporcionando aprendizajes, tales cognitivos, como el almacenamiento de información, vocabulario, capacidad para comunicarse, y el desarrollo de destrezas motrices finas. Aprendizajes sociales, convivir y participar con otras personas, resolver conflictos, adaptarse hábitos culturales, y fortalece las emocionales personales, al controlar las reacciones, el auto conocimiento, autopercepción ( Pugmire -Stoy , 1996, P. 19)

El juego va más allá de una actividad recreativa que permite un gozo tanto profundo como sublime: permea todas las manifestaciones humanas y sus relaciones con el mundo, define el comportamiento y el desarrollo humanos en los ámbitos sociales, culturales, afectivos y, por supuesto, educativos, todos ellos relacionados con la construcción de conocimiento (Melo y Herrera, 2009, P. 43).

El juego favorece los procesos de enseñanza al ser una herramienta pedagógica, el docente tiene que conocer más sobre ella y reconocer el momento en que es necesario incorporarlo, pero aún no se cuenta con mecanismos de evaluación que permitan saber qué tanto se aprende. Sin embargo los docentes experimentan los cambios en la dinámica del grupo y lo activo que se encuentran los jóvenes con los espacios lúdicos en el aula.

A sí mismo, al incorporar el juego de herramienta pedagógica y llevarlo a niveles superiores, los estudiantes tienden a percibir que solo juegan sin dar cuenta del objetivo en su proceso de formación, que resulta clara para el docente, pero no lo es para el alumno, por lo que buscan otras alternativas lúdicas y prácticas tradicionales como el análisis teórico y la exposición.

*D 4 Aunque sea teorías les debes dar teorías, si no dicen que se la pasaron jugando, en algunos casos busco video, pero no el típico video sólo videos que los pusieran como práctica ....*

Los docentes están en un proceso de poner en práctica al juego como recurso, exploran formas de presentar los contenidos, intentan partir de las necesidades de aprendizaje, y el cambio de actitud que son positivos en la dinámica de clase. También favorece un tipo de comunicación asertiva frente al grupo con base en la solución de problemas. Bañares ( 2014) nos dice que el juego puede contribuir a la conciencia social y resolución de

conflictos, así fue experimentado por uno de los entrevistados y los estudiantes desarrollan habilidades y reconocen sus debilidades.

*D 1 por ejemplo cuándo los puse a jugar un concurso entre equipos, se pone en juego la capacidad de **organizarse, capacidad de tener un acuerdo en equipo**, pues para poner una respuesta, pero si se pierde, está ahí la tolerancia a la frustración, por ejemplo hay muchas personas que no están acostumbradas a perder y el juego lo enseña, se tiene que enfrentar una derrota que a lo mejor que en ese momento no te está dando mucho, pero a lo mejor va llegar un momento en los que te va quitar, pero el **punto es que desarrolla capacidades que surgen de los alumnos, y ubicar sus debilidades, si es colérico, si tiene pena, el que es apático, si se avienta antes de pensar las cosas, se han desarrollado para mí.***

La incorporación del juego ha permitido identificar características de los estudiantes, y confrontar a los participantes con sus debilidades y superarlas, se vuelve una herramienta mediadora y motivadora en clase. Posibilita un ambiente divertido que favorece las habilidades sociales, tales como comunicación, el trabajo de equipo o situaciones de conflictos que el docente tiene que resolver.

El reconocimiento que tiene el docente sobre las bondades del juego en los procesos de enseñanza y los cambios que hay en la actitud de los estudiantes son importantes y trascendentes para los procesos educativos. Se mejoran los ambientes de aprendizaje, el desarrollo de habilidades sociales y fortalecimiento de las relaciones de los educadores con sus educandos y entre pares sin embargo, también hay un cuestionamiento al utilizarlo porque aún se está experimentando, lo que si consideran es la necesidad que quede claro los objetivos para los alumnos.

Hay una idea de nuevas prácticas pedagógicas en la escuela que responde a las formas de aprender de los estudiantes, los docentes tienen la necesidad de transformar su enseñanza, y las actividades lúdicas y de juego son incorporadas, porque los profesores han pasado por un proceso de aprendizaje y las llevan al aula, para poder poner en práctica.

Con la llegada de la gamificación en el aula, el juego y la tecnología son herramientas que permiten una manera interactiva de aprender, esta como nueva práctica pedagógica es introducida de forma paulatina, configurando espacios lúdicos de aprendizaje y transformando la enseñanza. Esto se abordará con mayor detenimiento en el siguiente apartado.

### **3.6 LA GAMIFICACIÓN UNA FORMA DE AULA INVERTIDA, INSTAURACIÓN EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**

La incorporación de distintas herramientas de enseñanza para el desarrollo de aprendizajes significativos en los estudiantes ha creado nuevas formas de presentar los contenidos, además de considerar el contexto en el que nos encontramos apertura la introducción digital, donde el papel del docente se encuentra mediado por los recursos pedagógicos con los que cuenta para realizar su labor de manera efectiva, y no estando solamente en el aula, sino la construcción de espacios de aprendizaje fuera de ella y de forma interactiva.

La gamificación cobra relevancia en los procesos educativos de los niveles básicos, y superiores. El mundo tecnológico ya es considerado una herramienta de aprendizaje, aunque aún no se domine del todo, hay apertura a considerarlas nuevas prácticas pedagógicas. Uno de los docentes entrevistados reflexiona sobre cómo los alumnos estudian, e identifican que el aspecto de diversión es esencial a la par de utilizar el internet y se le saca poco provecho, lo que implica una área de oportunidad para transformar tanto las formas de enseñar y de aprender.

Docente 1...las nuevas prácticas, pues no sé si llamarla de estudio de los alumnos, en cuanto a la forma en la que desarrollan (las pocas tareas que les llegan a dejar), ellos buscan que sean tareas divertidas, que la vía sea divertida, porque si no es divertido entonces no es útil y por lo tanto no tiene ningún valor aprovechamiento.

... y prácticas que me parecían sorprendentes era que, que a pesar de que contarán con internet infinidad de información para que tú puedas dar una respuesta una tarea, pues solamente cortarás y pegarás que no se diera el proceso que tú pudieras leer, se estaba demostrando como tarea, que fuera plagio y que no existiera la preocupación por resolver esa parte

Tanto el uso de las tecnologías y la gamificación son parte de nuevas prácticas pedagógicas, por lo que existe la necesidad de los docentes de actualizarse y prepararse. Por un lado, el formato digital les resulta familiar e intuitivo para los estudiantes dado que lo utilizan en su vida diaria en otros ámbitos fuera del didáctico. Al respecto, es importante considerar que el docente tenga en cuenta qué contenidos va a incluir y cómo va a diseñar la actividad para que sea accesible desde cualquier dispositivo móvil (Foncubierta y Rodríguez, 2014,P.5). Lo que implica que se tiene que adaptar la enseñanza, valiéndose de elementos de interrelación que permitan construir ambientes de

aprendizaje, que contemplen los recursos de los alumnos y crear una integración y vivan los procesos de aprendizaje a partir de sus contextos.

Hay una adaptación de la planeación a las condiciones que se encuentran en clase, por lo que las nuevas prácticas que consideran una manera interactiva de acercarse a los alumnos, y utilizar todos los recursos que se tengan a la mano. Así es experimentado por los entrevistados en su proceso educativo.

Docente 2 “Prefiero que usen el celular para hacer el trabajo y no para estar chateando o que la manden por WhatsApp, ya no imprimimos ya no contaminamos aquí la tienes todo el tiempo y hay evidencia, entonces les pido con los recursos que ellos tengan a mano para que si pueda ser vivencial todo esto, llega un momento en que mis clases planeadas, distan mucho no en el tema pero distan mucho de la dinámica que yo planeo...”

Desde esta perspectiva el docente va utilizando los recursos tecnológicos que tiene a la mano y se adapta a los contextos sociales, intentando construir procesos de enseñanza más atractivos para los jóvenes, estas acciones implican un cambio que corresponde a las condiciones que se viven en el aula y de la necesidad de reinventar el acto educativo, mediado por la pedagógica y los recursos para darle frente a las situaciones que van surgiendo en la interacción con el grupo.

Lo que nos lleva a pensar como sugiere Sarlé ( 2006) que la construcción de la didáctica supone reflexionar sobre las prácticas desde lo cotidiano, además de considerar que es necesario rescatar y repensar, y los que deben ser modificados, esto permite nutrir la teoría que envuelve la didáctica ( P.198).

En este proceso de construcción, los docentes crean estrategias que ponen en práctica, que al estar probando y si resultan beneficios para lograr los aprendizajes que espera el docente. Por lo cual la gamificación ha significado, una herramienta que permite incorporar la tecnología y la automatización de los juegos en pro del logro de los aprendizajes, aspectos como la mecánica, asignación de puntos y actividades que favorecen el trabajo en equipo y una experiencia divertida que permite el desarrollo integral. Así, los educadores dan cuenta que, de las interacciones que se dan con el juego y las reacciones emocionales y de confrontación con las que lidian los alumnos y las superan mejorando actitudes y habilidades sociales, necesarias para convivir en sociedad y al mismo tiempo fortalecer los aprendizajes.

Docente 1.... el juego lo enseña, se tiene que enfrentar una derrota que a lo mejor que en ese momento no te está dando mucho, pero a lo mejor va llegar un momento en los que te va quitar, pero el punto es que desarrolla capacidades que surgen de los alumnos, y ubicar sus debilidades, si es colérico, si tiene pena, el que es apático, si se avienta antes de pensar las cosas, se han desarrollado para mí.

Docente 4 más con estos nuevos modelos con los jueguitos del kahoot quizás está divertido con los chicos.

Con las actividades lúdicas como el juego, los procesos educativos se vuelven más interactivos y activos y una actividad placentera. Perrotta y otros autores (2013) enfatizan que aprender en el disfrute y en la diversión es un medio que coloca a los estudiantes en estado de flujo, de tal manera que se muestra interés por el aprendizaje y en consecuencias se vinculan en su proceso formativo con un mayor compromiso. Los docentes se ven en la necesidad de construir escenarios más lúdicos y de juego para presentar los contenidos, alejándose de lo que ellos nombran las prácticas tradicionales, o de la vieja escuela. La gamificación se vuelve una herramienta de aprendizaje para los estudiantes y que contempla formas emergentes de enseñar, que involucra un proceso para interesar a los usuarios para resolver problemas basado en las técnicas de juego y aplicado en la escuela (Zichermann y Christopher Cunningham, 2011, P. 11).

Podemos entender según Burke (2012) a la gamificación como el uso de un diseño o técnica propio del juego en contextos no lúdicos, o fines de diversión meramente, sino para el desarrollo consciente de habilidades y comportamientos. En este sentido, se utiliza el mecanismo de juego para estimular los procesos de aprendizaje y el desarrollo de habilidades concretas en espacios educativos. De forma más avanzada se contempla el uso de videojuegos que son diseñadas para aprender un tema educativo concreto, que permute una experiencia divertida atractiva y motivadora ( Deterding, 2011).

Se observó en las entrevistas que la incorporación de la gamificación responde al fortalecimiento de los conocimientos de los estudiantes o el desarrollo de algunas habilidades sociales, y no meramente a un proceso cognitivo del aprendizaje, sino como parte de la construcción de ambientes de aprendizaje que permiten una acercamiento con los jóvenes y entre ellos, fortaleciendo la confianza y el escucha activo.

Al ser una práctica emergente, los docentes no han explotado al máximo los principios de la gamificación, Werbach (2012) los explica detalladamente que se pueden usar las dinámicas en general que se adopten de un juego, es decir, la estructura para sostener una

actividad educativa. Utilizar las mecánicas al tomar los procesos del desarrollo de los juegos.

Tomar los componentes que son las dinámicas y mecanismos, avatares, insignias, asignación de puntos, niveles, conformación de grupos y está más relacionado con la creación de videojuegos o plataformas que existen diseñadas exclusivamente con fines académicos. Estas ideas utilizadas para los procesos de enseñanza significa no sólo contemplar la parte tecnológica, sino contribuir a que las formas de aprender se adapten al contexto social, y las maneras de relacionarse de los estudiantes con su entorno, de tal suerte que todo el camino educativo se vuelva placentero y significativo.

Con las actividades lúdicas hay una especie de camuflaje, en el sentido de jugar y aprender a la par. Sin embargo, no garantiza que todos aprendan lo mismo, ni igual. Algunos estudiantes les podrá funcionar y otros no. Por lo que es necesario equilibrar la didáctica e intentar conocer las necesidades particulares y grupales. Es una tarea difícil poder personalizar la enseñanza, cuando se da clases a grupos grandes, por lo que conocer cada integrante y atenderlo se vuelve un reto.

Los entrevistados, creen que el juego favorece los aprendizajes, al crear climas relajados, y los estudiantes tienen una mejor actitud. Sin embargo, hay una idea que parece cultural que rodea el significado del juego de manera inconsciente que al utilizarlo frecuente, genera una sensación no sería en el aprendizaje, por lo que a pesar de que se experimenta como otra forma de enseñar que modifica las prácticas en el aula, también se evidencia que es necesario resignificarlo socialmente.

Por otro lado, los docentes sienten que la evaluación que realicen sobre la didáctica podría pensar que sólo se les pone a jugar, desvalorizando el valor que puede tener en sí mismo en los procesos educativos. A pesar de que se están experimentando como nuevas prácticas y se reconoce que es un mediador en los aprendizajes, lo que nos hace pensar la importancia que tiene validar estas formas de aprender resignificando su valor educativo, desde la institución, los docentes y los alumnos.

Así es percibido por algunos de los docentes.

D4 sí hace que se desestrese y de alguna manera entramos en otra dinámica pero es importante que también **no te la vivas jugando** no porque es lo que te digo tienes que meter teoría **porque si te van a evaluar** qué es lo primero **que van a pensar** y lo que van a decir es que es que la **maestra se la vive jugando** y pues no , **es para que aprendas distinto** ahora resulta que comienza con o sin parar.



D 1... Docente 1 Hay ocasiones en las que yo tengo que dejar dinámicas que sinceramente al nivel en el que ellos estaban, pues, yo la verdad nunca lo recibí en el nivel media superior, **dinámicas como jugar, hacer juegos** para que pudieran involucrarse un tanto en la materia, entonces, nos deja ver quizás, no sea malo, pero nos deja ver que quizás mi postura es un tanto clásica, un tanto añeja en cuánto como resolver y cómo abordar la situación con los alumnos.

Por otro lado, los docentes que han implementado la gamificación, es porque a prendieron de ella y siente que esta estrategia pedagógica, tiene beneficios en los aprendizajes, no obstante cuando lo experimentaron como alumnos, reafirman que es una actividad que resulta entretenida, que divierte, dan cuenta de este proceso de incorporación es paulatino y aún falta por comprender sus efectos en los procesos de enseñanza, pero también desde el aprendizaje.

*D 6 ... el hecho me podría realizar una gamificación con los alumnos, lo debo gracias a que primero que nada, lo **pude poner en práctica como estudiante**, en mi escenario como alumno, a manera de exposición, primero con mis compañeros de clase, y después por supuesto considerarlo, para llevarlo **a cabo en un aula ya**, yo como titular, Y por supuesto también siguiendo los lineamientos de un plan de actividades, qué sabemos que es muy importante considerarlos siempre para la enseñanza con los alumnos en este caso.*

Pues el **simple hecho de jugar**, no les permite identificar **que están aprendiendo**, así, describe su experiencia el docente 6, que nos permite reflexionar sobre como el imaginario social, crea o limita las acciones en el aula, al incorporar la gamificación.

*D 6 Ahora cuando primero me enseña, de una forma diferente, que es la gamificación, tú como alumno como que no lo percibes, como tal la clase, estás involucrando ya otras cosas, las cuales, punto número uno y la más importante para los alumnos, es **que se empiezas a divertirte** y tal vez algunos se dan cuenta de que están divirtiéndose y al mismo tiempo aprendiendo, hay otros que no, el simple **hecho de jugar**, no les **permite identificar** que tal vez están aprendiendo algo, en ese juego, entonces la gamificación para mí es muy importante, cuando me la aplicaron a mí es precisamente eso lo que yo sentí.*

Existe en los docentes percepciones diferenciadas con respecto a darle importancia y sentido a dichas actividades y al ser prácticas emergentes en la enseñanza aprendizaje y relativamente nuevas, se reconoce señala Foncubierta y Rodríguez (2014) una mayor tiempo y dedicación e involucramiento, tanto de los alumnos y de profesores, pero está en proceso de asimilación y crítica.

Los docentes al incluir la gamificación como una herramienta didáctica en la enseñanza pasan por un proceso de aprendizaje, que les permita experimentar y crear significados de mayor provecho para la actividad. Sin embargo, al ser una forma distinta de interactuar en aula, diferente y ajena a su formación, existe una reflexión por parte de los profesores del sentido y la utilidad. Cambiando la percepción que se tiene del aprendizaje de los estudiantes y la función de la educación.

La gamificación también permite la creación de experiencias y le proporciona al alumno un sentimiento de control y autonomía, cambiando su comportamiento Foncubierta y Rodríguez (2014) nos explican que, cuando un profesor hace uso de un juego, intenta que los alumnos entren en mundo de diversión y entretenimiento (P 3).

Los entrevistados también lo asocian con la creación de elementos de imaginación, previo a considerar actividades teóricas o pragmáticas, de tal manera que lo consideran un elemento que permite prepara a los estudiantes a situaciones educativas series.

Es decir, parase que su percepción del juego es considerada como poco seria y que cubre otras dimensiones del aprendizaje, que es experimentada y necesaria para los estudiantes como una de las docentes lo nombra, **esparcimiento o tiempo fuera**.

*D 2 La parte lúdica la meto mucho cuando se trata de **crear** elementos de **imaginar**, de crear posibilidades, cuando se trata de procesos totalmente detallados si soy muy estricta, si estás en la computadora estas trabajando, pero ya pasaste por tu proceso de juego y de **experimentación** de cuestionamiento en esa parte sí, pero ya en la parte de proceso y de elaboración si debe ser más pragmático.*

*Docente 3: yo creo que es muy importante que el **esparcimiento**, también qué les des un tiempo fuera y ahora está muy de moda por lo que vi en primaria los tiempos fuera y porque al fin al cabo se cansa también los chicos de bachillerato....*

Al identificar que el juego apenas es llevado a la práctica en niveles superiores por lo que hay un proceso de experimentación y evaluación. Los objetivos didácticos de incluir las actividades lúdicas son los que señala Foncubierta y Rodríguez (2014) principalmente la estimulación de la cooperación, la competencia y el fortalecimiento de habilidades tales como la comunicación asertiva y en algunos casos el reconocimiento consciente del propio aprendizaje. Además del conocimiento sobre las fortalezas y debilidades que van surgiendo de la formación.

La estructura de la gamificación es incorporada por parte de algunos docentes entrevistados, que la han considerado una herramienta que ayuda a fortalecer los aprendizajes, es evidente para ellos el cambio de actitud que tienen y como se construye climas agradables beneficios en los procesos educativos, pero sobre todo que es una manera distinta de acercarse al conocimiento y que se experimenta de forma diferenciada entre los grupos, desde aquellos que se hacen conscientes de que están aprendiendo en un ambiente divertido y los que no.

Así lo expreso el docente 6

Docente 6 **empiezas a divertirte** y tal vez algunos se dan cuenta de que **están divirtiéndose** y al mismo tiempo aprendiendo, hay otros que no, el simple hecho de jugar, no les permite identificar que tal **vez están aprendiendo algo**, en ese juego, entonces la gamificación para mí es muy importante, cuando me la aplicaron a mí es precisamente eso lo que yo sentí.

Es evidente que los docentes entrevistados han encontrado beneficios en la gamificación, sin embargo, se cuestiona sobre qué tanto aprenden y si todos lo hacen igual, además de que tan frecuente la deben de utilizar. Esto puede deberse a que se empieza a llevar como una herramienta pedagógica, lo que implica, que el docente aún no está tan seguro de su asimilación al incluir en el aprendizaje de los estudiantes.

Hace falta explorar más al respecto sobre el juego y los beneficios en la educación en niveles educativos superiores, por lo pronto la inclusión de la gamificación en el aula se ha dado en menor medida, pero los docentes han experimentado con ella en clases.

Se identificó que se utilizan como recursos didácticos herramienta estos son el great class, classcraft y kahoo, que son herramientas interactivas que sirve para realizar juegos, con el contenido de la materia, los maestros consideran que fortalecen los conocimientos previamente aprendidos en clase y dan cuenta que los estudiantes cambian de actitud, por lo que creen que los ambientes lúdicos generan mayor interés y mantienen activos a los jóvenes.

Por otro lado, hay un acercamiento constante con la tecnología en los procesos educativos, esta forma interactiva de relacionarse con el estudiante a través del proceso de la digitalización, ha transformado las prácticas de estudio y de tareas fuera y dentro del aula. Las entregas impresas se sustituyen por el uso de plataforma como es el classroom, que resultan en evidencias que les son exigidas por la institución.

Estas prácticas son incorporadas, porque la institución escolar a la que pertenecen los docentes la demanda y exige, además de llevar un control al respecto, pues les piden evidencias. Lo que lleva a los docentes a reflexionar sobre lo provechoso o las limitaciones que encuentran como formación en los procesos educativos. Coinciden en que facilita procesos, pero que para los jóvenes tienden hacer un mal uso de las tecnologías, pues copian todo de internet y no realizan las entregas en tiempo y forma.

Se encuentran en un momento de digitalización, pues todos los trabajos se reciben de manera digital y se coloca en la plataforma del Classroom, utilizan celulares en clase para realizar algunas actividades, están en un proceso de resignificar a las tecnologías y considerarlas como recursos didácticos de apoyo, sin embargo, resulta en distractores para algunos estudiantes.

Pudimos dar cuenta, que la gamificación y la tecnología son considerados recursos didácticos que ayudan a los procesos educativos y transforman las dinámicas que se dan con los estudiantes, sin embargo, son utilizadas con poca frecuencia y los docentes aún no consideran que hayan experimentado lo suficiente, ni evaluado qué tanto se aprende.

Lo que si se reconoce es que tiene mucho potencial en el aprendizaje y como herramienta de enseñanza, además de que como ambiente lúdico e interactivo permite relacionarse y el desarrollo de habilidades sociales que sirven para permitir buenas relaciones entre pares. En este sentido, las didácticas lúdicas y de juego bien llevadas en el aula, dependiendo los objetivos permiten fortalecer por un lado aspectos cognitivos y el desarrollo de actitudes positivas en los aprendizajes.

### **3.6 CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS Y LAS HABILIDADES QUE SE DESARROLLAN. ANÁLISIS DE TRABAJOS Y EXPERIENCIAS DE DIVERSAS INVESTIGACIONES**

En este apartado se retoma al juego como instrumento que posibilita diferentes valores pedagógicos y su relevancia en los procesos educativos. Se retoman experiencias de los docentes entrevistados y el significado que le dan al crear espacios lúdicos que favorecen la formación integral en la escuela.

Analizamos las ideas que sustentan la incorporación del juego en los procesos educativos responde a resignificar el aprendizaje como un proceso placentero, motivante y que resulte atractivo para los jóvenes adolescentes en el aula. Los promueven espacios agradables, para interesar y activar, que han resultados positivos para los aprendizajes.

Desde la teoría del juego se reafirma que los ambientes lúdicos y de juego permiten el desarrollo de aspectos cognitivos, afectivos y emocionales, pero Martínez (2008) no advierte que es necesario que las actividades estén dirigidas y monitoreadas, ya que se eleva el aprovechamiento del estudiante, mejora la sociabilidad, creatividad y hasta propiciar su formación científica, lúdica, tecnológica y social.

En la puesta en práctica de la lúdica y el juego como estrategia de aprendizaje, los docentes entrevistados, han experimentado para reafirmar conocimientos y creen que si les sirvió, porque permitió mayor sociabilidad, que se interesan, se divierten y aprenden, pero planearlo lleva mucho, por lo que si se incluye, es de forma esporádica, ya que consideran que no es la actividad que debe guiar los procesos de enseñanza y no es la única manera en la que deben de aprender los estudiantes.

*D4 fíjate que ponía a veces exámenes de preguntas múltiples y fíjate que precisamente con el juego fomentaba esta parte haciendo preguntas con opción múltiple pero ya depende de ti si le pones imágenes y todo eso te llevas más tiempo yo te puedo decir que sí por ejemplo estar bajando imágenes esto el otro pero lo pude hacer fíjate que fue una herramienta que me sirvió*

*y estuvieron muy divertidas aparte del que les gustaba y poner sonidos y cosas y sabores y esa interacción que tuvieron, sí juegos y si los incorporó y sobre todo ahorita*

*... Sí hace que se desestrese y de alguna manera entramos en otra dinámica pero es importante que también no te la vivas jugando no porque es lo que te*

Para los docentes considerar al juego en los procesos de enseñanza resulta una forma distinta de presentar los contenidos, que implican tomar más tiempo a la hora de preparar las clases, reconocen que hay un cambio de actitud, pero que las usan como complemento de las prácticas que realizan comúnmente, porque los alumnos no tienen la percepción que son actividades para aprender.

Los que nos permite realizar una reflexión considerable sobre como el estudiante la considera en los procesos educativos, es decir, el docente sabe cuál es el objetivo y sustenta su aplicación en el aula, porque ve un desarrollo de habilidades sociales y fortalece los

conocimientos. A sí mismo, que el juego enseña y confronta a los jugadores con limitantes y el reconocimiento de actitudes de frustración y que poco a poco se van modificando.

En contraste con la idea de considerar al juego como herramienta pedagógica para impulsar los aprendizajes, existe un posicionamiento que cuestiona su funcionamiento, pues nos dice Herrán (2013) que deviene por la carencia de preparación del profesorado o malas prácticas docentes resultado de su percepción y creencias. Por lo que este desconocimiento como estrategia de aprendizaje en niveles superiores de la educación, les cuesta trabajo llevarlo a la práctica, porque no fue la forma en la que aprendieron y resulta complicado considerarlas si no lo han experimentado desde su formación.

Lo que surgió de las experiencias compartidas por los docentes entrevistados fue de apertura a experimentar otras formas de enseñar a través del juego, porque han aprendido recientemente en sus capacitaciones o especializaciones, sin embargo, están en proceso de valorarlo y explorarlo más a profundidad.

En investigaciones llevadas por Patricia Sarlé (2016) y Bañeres (2008) coinciden en decir que el juego crea estructuras de pensamiento, favorece la creatividad; y la confirmación que los estudiantes disfrutan de su experiencia, incrementan la inteligencia, y el mejoramiento del coeficiente intelectual, pero también se destaca otras habilidades, como la capacidad de distintas perspectivas, la toma de decisiones, una mayor madurez en el aprendizaje, gráfico y motriz, aptitudes lingüísticas, diálogo creativo, desarrollo verbal para contar historias y aptitud numérica.<sup>2</sup>

La gama de alternativas que nos ofrece los juegos en los procesos de enseñanza son variados por lo que creo pertinente identificarlas y analizar sus futuros alcances, algunos autores

---

<sup>2</sup> En la investigación realizada por Patricia Sarlé considera para su estudio 448 situaciones escolares donde se incorporan actividades lúdicas y de juego, analiza diversos contextos y prueba que el juego o las situaciones con él desarrollan muchas habilidades en los niños, niñas, jóvenes, y además dejan a la vista el conocimiento único que surge de la interacción en el aula. Además de otras investigaciones que ya consideran al juego en un proceso más activo y permanente, como es la escuela que basa su metodología y pedagogía en los juegos de rol, evidenciando que se motiva, hay mayor comprensión conceptual general, y la memoria a largo plazo de las materias, en general las habilidades verbales son mejoradas (Giedde, 2013)

como Farías, y Rojas (2010) proponen varios tipos de juegos de acuerdo con las necesidades de los estudiantes y se les conoce como actividades lúdicas de buen vivir.:

- Juegos sociales
- Juegos de construcción
- Juegos de agrupamiento o
- representación del entono
- juegos cooperativos
- juegos de reglas o estructurados
- juegos de estrategias
- juegos de simulación,
- juegos populares,
- juegos tradicionales y de espiritualidad

A continuación se presenta una recuperación de los juegos que han sido tomados en consideración como herramientas pedagógicas en el aula y el valor que representan en la educación, retomado de la investigación que realiza Salé (2010)

Sobre los juegos cooperativos, implican dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común, se ha evidenciado que: promueven la comunicación, aumentan los mensajes positivos entre los miembros del grupo y disminuyen los mensajes negativos. Incrementan las conductas pro-sociales (ayudar, cooperar, compartir...) y las conductas asertivas en la interacción con iguales e inhibe las conductas sociales negativas (agresividad-terquedad, apatía retraimiento, ansiedad-timidez). Potencian la participación en actividades de clase y la cohesión grupal, mejorando el ambiente o clima social de aula. Primero estimula el pensamiento motriz, después el pensamiento simbólico representativo y más tarde, el pensamiento reflexivo, la capacidad para razonar.

- El juego potencia el desarrollo del lenguaje. Por un lado, están los juegos lingüísticos (desde las vocalizaciones del bebe a los trabalenguas, canciones...) por otro lado, para jugar el niño necesita expresarse y comprender, nombrar objetos..., lo que abre un enorme campo de expansión lingüística, sin desestimar que los personajes implican formas de comportamiento verbal, lo que comporta un aprendizaje.
- La ficción del juego es una vía de desarrollo del pensamiento abstracto. Los juegos simbólicos inician y desarrollan la capacidad de simbolizar que está en la base de las puras combinaciones intelectual.

De este modo, se exponen juegos que puedan ofrecer espacios para la implementación de pedagogías necesarias para el trabajo por la interculturalidad y el diálogo, la formación de conciencia, la

autocrítica, la madurez, la creatividad, la humildad, el fomentar el respeto a las normas existentes mediante la enculturación entre otras notas características (Lara y Herrán, 2016).

En contraste con la diversidad de juegos que se presentaron, su aplicabilidad y riqueza, en los trabajos realizados por los docentes entrevistados, se han considerado una limitada gama de actividades de juego, se considera a la gamificación de tal manera a qué manera que digitalizan actividades que originalmente se realizan de forma manual, ejemplo de ellos son los cuestionarios, exámenes, trabajos en equipo, al igual que se utilizan plataformas para hacer juegos y reafirmar los conocimientos aprendidos.

También se ha experimentado utilizando el ajedrez y adaptando los juegos estimular la memoria, el pensamiento, donde claramente se tiene un objetivo y se cree que puede ser un entrenamiento y ayudar emocionalmente a construir ambientes de aprendizaje que beneficien a los estudiantes en clase.

*D1... por ejemplo cuando los puse a jugar ajedrez, no tenía que ver con la materia, pero los pones a concursar por un punto, un beneficio en clase, **lo que se tiene que evidenciar, es la lógica**, para pensar en las jugadas y generar estrategias, también **va la parte emocional**, entonces yo creo que es muy importante el juego y sobre todo porque vuelvo a repetir, pues **es un entrenamiento**, no es de mentiritas cómo se dijera por ahí, no vas a perder realmente perder pero te va a ir enseñando al enfrentamiento no*

Es notable considerar que al ser una forma distinta de presentar los contenidos y desarrollo de habilidades, en niveles superiores y no sólo en la infancia, el juego, ya no es exclusivo de las primeras infancias, pudiendo ser útil en cualquier edad y estar presente a lo largo de toda la vida, por lo que es necesario promoverlo. Resulta entonces de importancia enfatizar en su instauración, y asimilación en los procesos educativos, desde como lo viven los estudiantes y al ir identificando el sentido y el objetivo de considerarlos en clases.

Expresa uno de los docentes la importancia de distinguir exactamente qué es lo que se está desarrollando, es decir, debe quedar claro a donde se quiere llegar, porque cuando se vive como alumno resulta más difícil identificarlo. Razón que nos lleva a pensar que es necesario hacer visible los beneficios que tiene en los estudiantes y un instrumento educativo de los educandos haciendo consiente de lo que se va aprendiendo.

*D 6. pero muchas veces no saben para qué. Creo que ese es el trasfondo importante, y creo que la gamificación es muy útil sí, pero siempre y cuando, también tú como docente, **entiendas cuál es la importancia**, y lo ideal es que transmitas esa importancia a los alumnos, porque si no nada **más los alumnos van a pensar**, cómo que venimos a jugar nada más a la escuela, pero no en realidad ellos tienen que tener otra idea, de **porque estamos jugando** este juego, y nos va a llevar a un aprendizaje, y ese aprendizaje tal vez después, si no aprendemos lo suficientemente bien, podemos enseñarle a otras personas...*



Encontrar resignificación del juego y su relación con los procesos de aprendizaje, es una nueva tarea que tiene el docente, y lo ve plasmada en el imaginario que se crea sobre él, por ejemplo la idea que tienen algunos padres o autoridades nos dice Blanco (1914) al pensar que los juegos escolares son considerados como un motivo de distracción de los docentes y una pérdida de tiempo para la educación. Por lo que resulta un proceso de resignificación cultural e irle otorgando un valor educativo. Más adelante se realizará un análisis detallado al respecto.

En síntesis pudimos ir viendo como los docentes van creando su acto educativo en distintos momentos y su formación debe de ser constante para responder a las exigencias que van surgiendo de la sociedad, adaptarse a los contextos de los estudiantes, esto permite construir puentes de comunicación para conocer sus intereses e ir interesándolos en los procesos educativos.

Centrar la atención en las formas de aprender de los estudiantes involucra la resignificar de la función docente, pues considerar sus necesidades exige construir en conjunto con los educandos nuevas prácticas pedagógicas.

Los docente cuando se encuentran con la diversidad de estudiantes con características diferentes tienen la necesidad de adaptarse a los estilos de aprender de cada grupo, por lo que estar atentos y saber responder a ello, implica una sensibilidad para incorporar la didáctica adecuada y que favorezca el desempeño académico y su desarrollo integral.

Por lo que los docentes construyen ambientes de aprendizajes en la interacción con los estudiantes, con la intención de desarrollar habilidades y mejorar las conductas para construir comunidades de aprendizaje, por lo que las prácticas pedagógicas centradas en actividades lúdicas y de juego son herramientas que permiten una formación integral en el aula y mejorar las formas de relacionarse de manera positiva en las clases.

Sin embargo al ser considera una actividad relativamente nueva en niveles superiores de la educación involucra una revaloración como herramienta pedagógica y de forma cultural, quitar el estigma que tiene el juego, que no es serio o que solamente sirve de esparcimiento, y demostrar que se puede aprender jugando y de manera amena y divertida, representa un reto en la educación.

Para poder cambiar las prácticas pedagógicas es necesario también formar a docentes reflexivos y con una preparación constante que reaprendan al mismo tiempo que enseñan, es decir, para adaptarse a los contextos sociales y a las tendencias educativas emergentes, deben pasar por un proceso de aprendizaje y transformar en ese sentido el habitus que incorporan de manera natural a sus prácticas.

Las bondades del juego en la educación son reconocida por los docentes entrevistados y han experimentado cambios positivos en el comportamiento de los jóvenes en los procesos de enseñanza aprendizaje, además de que el desarrollo de habilidades sociales es evidente, pues tiene una participación activa, expresando ideas, participando y diciendo lo que no les gusta, se fomenta el trabajo colaborativo, aprenden a escuchar a sus pares, organizarse y resolver problemas, pero también hay un momento de relajamiento en donde aprenden a disfrutar y estar en el aula.

Las actividades centradas en el juego se aplican en menor o mayor medida, dependiendo del objetivo de los docentes ya que se consideran que es un complemento y no basan las enseñanzas en eso.

En el aula se conservan las prácticas tradicionales y se incorporan las llamadas nuevas prácticas pedagógicas, porque los docentes consideran que también es necesario seguir conservando actividades que ayuden a fortalecer ciertas habilidades en los educandos, por lo que se pasa por un proceso de transición donde se mantienen hábitos aprendidos en la formación y se experimentan formas diferentes de enseñar.

En este sentido, la incorporación de las TICs y la gamificación se ha incluido en las prácticas de los docentes, pues cumple varias funciones, primero adecuarse al contexto social y en las formas de interacción de los estudiantes y transitar a la digitalización como una necesidad que exige la institución escolar a la que pertenecen los docentes entrevistados. En este sentido, se están creando aulas interactivas donde se realizan actividades por plataformas, mezclando lo presencial con el trabajo en Classroom, donde los estudiantes acceden a los materiales, en cualquier momento.

## **CAPÍTULO IV**

### **LA PRÁCTICA DOCENTE Y LA CONSTRUCCIÓN DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE PARA LA FORMACIÓN INTEGRAL A TRAVÉS DE ACTIVIDADES LÚDICAS Y DE JUEGO**

## **CAPÍTULO IV LA PRÁCTICA DOCENTE Y LA CONSTRUCCIÓN DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE PARA LA FORMACIÓN INTEGRAL A TRAVÉS DE ACTIVIDADES LÚDICAS Y DE JUEGO**

En este capítulo se expone cuáles han sido los resultados que se han obtenido en la educación y la incorporación de las estrategias lúdicas y de juego a partir de las narraciones que recrea los 6 informantes de bachillerato sector privado y se realiza un análisis de los significados que construyen a lo largo de su trayectoria profesional retomando las experiencias de su práctica pedagógica y los retos que han encontrado en su recorrido académico y su implementación en el aula. Se enfatiza en los ambientes de aprendizaje que crea el docente para favorecer los procesos enseñanza y la percepción que tienen sobre la formación integral.

Hemos analizado a lo largo del trabajo que la inclusión del juego en las aulas es considerada como “las nuevas prácticas” nombradas de esa manera por los entrevistados, ya que son nuevas formas de intervención. Sin embargo, aprender jugando es inherente al ser humano y una acción no exclusiva de los humanos como sugiere Huzinga ( 1987) y que se construyen en un entorno social.

Se reconoce de la trascendencia de esta en una formación integral, y las actividades lúdicas y de juegos como ambientes mediadores que fortalece distintas dimensiones de los sujetos, desde cuestiones cognitivas hasta el desarrollo de habilidades sociales básicas que permiten relacionarse mejor en grupo.

Hay una necesidad de transformar las prácticas docentes al incluir parte de la función la formación integral, es un rol al que se adscriben y en consecuencia se ve reflejado en el tipo de relación que se construyen en el aula, ya que hay si bien, los profesores consideran la dimensión emocional, no realizan actividades para este fin, pero se centran el desarrollo de habilidades sociales que creen necesarias deben dominar los jóvenes para convivir en armonio y crear ambientes que favorezcan los aprendizajes.

Con la recreación de la práctica docente a través de las narraciones que los docentes realizan sobre su propia praxis, hay un momento de reflexión donde hay una crítica que permite transformar elementos para crear nuevas intervenciones pedagógicas y desde ahí saberes que surgen de la experiencia y trayectoria profesional, que serán explorados detalladamente.

#### **4.1 NARRACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE UNA RECONSTRUCCIÓN DE LA PRÁXIS EN EL AULA**

En este apartado se realiza una recuperación de la práctica docente prestando atención a las narraciones que surgen de las entrevistas realizadas haciendo énfasis en las experiencias que han tenido en el aula. Hay un momento de análisis en la que los profesores resignifican sus intervenciones, cuando son traídas en el presente, y recrean sus vivencias, pues ponen énfasis en los contextos y de las situaciones que le han suscitado.

El confinamiento por la pandemia Covid 19 que estamos viviendo acelera la adaptación para transformar las prácticas pedagógicas a la par de resignificar el rol que van tomando en los procesos educativos y las limitaciones que encuentran en la educación.

Este evento permitió que en las entrevistas los docentes pudieron realizar un ejercicio de reconstrucción de sus vivencias en el aula y como viven su proceso de forma virtual. Reflexiones que llevaron a reconocer que es necesario estar en constante formación y de manera continua. Se expresó abiertamente sobre las limitantes que creen tener, al no contar con un preparación pedagógica, sucede lo que señala el INNE (2015) que la mayoría de los profesores son egresados de instituciones de educación superior, por lo que no se cuenta con estudios especializados en pedagogía y didáctica, sino en profesiones que son compatibles con las asignaturas que imparte (P. 55).

No tener una formación pedagógica como tal, es una desventaja a la que se enfrentan los entrevistados, no obstante, su experiencia en el aula y su disposición para aprender y enseñar permite adecuarse a las necesidades que surgen de las necesidades de los estudiantes y contribuir a un aprendizaje significativo.

Cuando los docentes son críticos sobre su propia praxis identifican que la formación influye en su enseñanza, pues lo que les generó sentido lo aplican en su intervención frente al grupo. Existe una apertura de modificar algunos aspectos de su práctica que consideran ya no son funcionales en la educación, porque los contextos han sido cambiados y no se aprende de igual forma, sin embargo creen que hay elementos pedagógicos que se deben conservar para cumplir y estos forman parte de su habitus.

Con relación a la formación de los docentes, Lanz (2003) plantea que hay ambientes que se van transformando, y que modulan la función de cada una de las de formaciones (P.

8). El reconocimiento del contexto de los alumnos y escolar lo demanda, se van configurando las prácticas y generando cambios paulatinos en las intervenciones de aula.

La reflexión de la praxis por parte de los entrevistados permitió considerar elementos de su formación que deben transformar a partir de las formas de aprender de los alumnos. Ya que dan cuenta de que no se adaptan o no resultan tan provechosas para el desempeño de los educando, lo que apertura una reestructuración de las prácticas pedagógicas.

Recurrir al recuerdo les permitió a los docentes reconstruir y repensar su acto educativo, logrando resignificar lo ocurrido e inclusive analizar las actividades que realizan, mejorarlas, lo que implica que, lograron en algunos casos mostrarse sinceros y críticos, además de expresar sus emociones y su sentir al estar frente al grupo. Aquí en este proceso se refleja cómo se asume la función en la educación, su compromiso con la enseñanza y el tipo de relaciones que se va crean en favor de crear comunidades de aprendizaje, en el sentido de construir junto con sus vivencias experiencias que van creando saberes pedagógicos que son incorporados en su práctica.

Estas miradas reflexivas de su propia práctica conllevan un recorrido que permite recurrir a sus acciones, entender su presente y reconocer, los aprendizajes y conocimientos que se van acumulando en la enseñanza, además de identificar las fortalezas y áreas de oportunidad que les permiten mejorarla.

La posibilidad de reconstruir el acto educativo a través de las narraciones dio pie a que los docentes en un momento particular de las entrevistas mostraran un proceso de reflexión, sobre su experiencia al dar clases, la diferencia de los grupos y como se enfrentan a ellas, logrando una crítica interesante de su enseñanza y su posicionamiento ante el sentido que le dan a la educación. Lo que nos lleva a comprender como este acto crea una conciencia sobre el significado que representa para cada docente y como se van creando los saberes pedagógicos.

## **4.2 REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA DOCENTE Y LAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS**

Ya vimos qué es y cómo se va construyendo la práctica docente considerando diversas dimensiones en las que se inscribe, estas son la estructura que delinean su acción, que se vinculan con las prácticas pedagógicas que forman un conjunto de acciones que se crean

en un espacio educativo, antes de estar en clase y que durante de la intervención pueden ser transformadas.

Según Ávalos (2000) la práctica pedagógica se concibe como “el eje que articula todas las actividades curriculares de la formación docente, de la teoría y de la práctica”, en la cual se aplican todo tipo de acciones al organizar la clase, preparar materiales, poner a disposición de los estudiantes recursos para el aprendizaje que den respuesta a las situaciones que surgen dentro y fuera del aula. Pero también es vista como una etapa de superación de pruebas, puesto que con las experiencias que se van adquiriendo a partir de las actuaciones realizadas, se avanzará en las capacidades que tiene para enfrentarse su labor profesional.

Para Ambrosio (2018) y Tobón (2017) las prácticas pedagógicas se definen como acciones colaborativas que se implementan entre distintos actores: docentes, orientadores, coordinadores y los estudiantes para la resolución de conflictos a partir del conocimiento y características de cada uno, mediante la articulación de saberes y el mejoramiento continuo que permita la inclusión, de tal suerte, que se contribuyan a mejorar las condiciones de vida y de las formas de enseñar.

Ahora bien, si las prácticas pedagógicas son proceso en que intervienen múltiples factores que moldean algunos aspectos que se verán reflejados en el aula. La sistematización y organización de una clase giran alrededor de concepciones e intencionalidades propias de los docentes, su profesionalización y formación. La responsabilidad del educador para lograr incidir en los aprendizajes emerge las elecciones que realiza de manera en su didáctica, lo que lleva a pensar y repensar como se puede enseñar considerando los conocimientos, experiencias que ayudan a mejorar la práctica, por lo que el educador debe ser un sujeto integral que sepan responder a las situaciones que se les presenta (Loaiza, Rodríguez y Vargas, 2012).

En este sentido, si los docentes se enfrentan a contextos diferenciados en los aprendizajes, haciendo una distinción generacional, donde hay una ruptura pedagógica, ya que nuestros estudiantes de hoy no pueden aprender de la misma manera que aprendieron los profesores en su formación y ahora hay un cuestionamiento explícito sobre lo que se aprende, cómo y para qué.

Así, es expresado por el docente 1, que intenta comprender lo que sucede con sus estudiantes y compara su propia formación y busca formas de resignificar su acción, valores y entender su contexto.

*D1 Cuando yo di clases el primer choque que tuve, pues fue el choque generacional, no en el sentido de dar clases, pero si había una gran **distinción entre la generación en la que yo crecí como estudiante y con los profesores que yo me desarrollé**, con generación que yo me tuve que dirigir como docente.*

El entrevistado analiza las diferencias de los estudiantes y como se posicionan frente a la enseñanza. Pues significan de forma diferente y tienen otras necesidades en el aprendizaje, por lo que se vuelve relevante el cómo se aprende y para qué. Esta actitud de los alumnos, permiten la reflexión sobre la trascendencia de conocer sus inquietudes y pensar en alternativas pedagógicas que favorezcan la participación activa.

Los docentes se enfrentan con una generación complicada con situaciones personales y sociales que afectan su desempeño en el aula. Los jóvenes se cuestionan sobre el contenido y los profesores realizan acciones para involucrar y dar respuesta e intentar interesarlos. Las características, conocimiento y capacidad para intervenir y responder a las situaciones de clases, evidencia la necesidad de transformar las prácticas pedagógicas que se adapten a las formas de aprender de los educandos.

*D1... Una **generación bastante complicada en aspectos personales, sociales que de pronto aspiraban más al individualismo...** más hacia el desarrollo mágicamente y esporádicamente profesional, sin ningún esfuerzo o planificación; en este sentido llevar a cabo una instrucción o llevar a cabo una plática que pidiera darle los elementos necesarios para que ellos pudieran desarrollarse era bastante complicado y había bastante fricción, en el sentido que por ejemplo: ejemplo en la clase de matemáticas, la clásica pregunta era : **“yo para que voy a querer eso sí, sí yo voy hacer agente de viajes no , algo que sinceramente pues, en nuestro momento, bueno en mi momento puedo a ver sido algo raro, ¿ no?, preguntar para que quiero matemáticas si a el área a la que voy matemáticas no tiene nada que ver.***

En este sentido, es relevante lo que plantea (Loaiza, Rodríguez y Vargas , 2012) al considerar que en la práctica pedagógica se debe comprender al otro en su posibilidad de distinto y diferente, entender los procesos generacionales y construir el conocimiento colectivamente para alejarse de un sistema de moldeamiento.



Conocer al estudiante, reconocerlo y escucharlo implica una herramienta de comunicación que permite mediar la acción pedagógica para cambiar actividades, modificar o crear didácticas que se adapten a las necesidades de aprendizaje. Al incluirlos en procesos educativos se transforma la actitud frente al conocimiento y generar espacios de confianza y lazos de afecto que favorecen el desempeño en el aula.

La reflexión y análisis de la propia acción en el aula al considerar el sentir de los estudiantes permite la resignificación del rol en la enseñanza. Construir junto con el alumno da la pauta para incentivar otras formas de relacionarse con el conocimiento, donde el docente y los alumnos aprenden el uno del otro, la experiencia y los saberes se ponen en juego y crean posibilidades pedagógicas. Lo que es importante profundizar como los docentes construyen los saberes pedagógicos y su experiencia en el aula.

#### **4.3 LA CONSTRUCCIÓN DE SABERES PEDAGÓGICOS EN LA EXPERIENCIA DE LOS DOCENTES**

El docente en su práctica implementa distintas estrategias que le han sido funcionales al impartir por mucho tiempo una asignatura e implementarla con varios grupos. Esto permite construir experiencias que se ven plasmadas en la acción educativa y en las habilidades que va desarrollando para ajustar y adaptar a las características de los alumnos.

El cúmulo de experiencias crean un estilo de enseñanza, y las actividades que el docente implementa se vuelven un elemento de su práctica, que está cargado de saberes que son necesarios utilizar para estar frente a un grupo. Cuando se suscitan problemas en el aula, su capacidad de acción se pone en juego para resolver.

El saber pedagógico según Camarillo (2017) es la reconstrucción que hace el docente de sus experiencias formativas a través de cuestionamientos sobre el proceso. Al preparar sus clases, desarrollan y valoran lo esencial (P.5). Por lo que se realizan acciones conscientes e inconscientes, las que surgen como una réplica de su aprendizaje y las reflexivas que permiten transformarlas en la interacción en el aula.

En las entrevistas se dio la oportunidad de evidenciar como el docente va seleccionado las actividades a partir de las experiencias vividas en su intervención, ya que hay cosas que modifican porque no resultaron lo mejor, por lo que se va construyendo un saber pedagógico que es esencial para la práctica.

Así, uno de los entrevistados recuerda cómo vivió una dinámica grupal que le permitió lograr que los estudiantes se sintieran bien, no obstante, también identificar situaciones inesperadas que no tenía contempladas y no supo cómo manejarlo, pues al utilizar estrategias para fortalecer la creatividad, resultó complejo porque situaciones emocionales se pusieron en juego y afectó de manera negativa el ánimo de los estudiantes. Razón que permitió poner en balanza lo oportuno que ha significado utilizar ciertos ejercicios y actividades para poderlas realizar en futuras intervenciones.

*D 2 De repente tiene una conexión con una serie de pensamientos y sentimientos que a lo mejor los hacía verse más humanos y conectarse con el niño confiado y alegre de antes. Tuve varias experiencias muy buenas porque a partir de ahí ellos empezaban a desarrollarse y sentir más, pero también tuve experiencias que **no supe cómo manejar**, desde dolores y dolores de cabeza donde alguno de ellos se soltó a llorar toda la tarde, se deprimieron dos tres la mayoría no pero para hacerlos regresar a sus emociones yo pienso que es también básico*

*yo tenía un ejercicio, que hago y **que a veces ya no**, porque entendí que debo **aprender a manejarlo más**. Es un ejercicio de introspección, se supone que cuando estás hablando de **creatividad** es desarrollar todo lo que tiene que ver con ambos hemisferios ok, entonces para manejar el pensamiento divergente y convergente, hice un ejercicio de retrospección, lo recuerdo bien*

Es así, que el saber pedagógico se construye de la enseñanza postactiva, cuando se reflexiona sobre lo sucedido en el aula, esto implica pensar en lo ocurrido, analizar los motivos de los incidentes, como que no queden claras las instrucciones, a metodología no fue la correcta, las actividades no funcionaron la dinámica de grupo no ayudó, el estado emocional, por lo que las decisiones que tome el docente se verán reflejados en la mejora de la actuación (Carrillo, 2017, P. 6).

Los entrevistados se encuentran en una constante reflexión a partir de las experiencias que surgen de su práctica y como los estudiantes tienen distintas reacciones hacia una misma actividad, por lo que no siempre funcionan para todos las mismas estrategias, por lo que saber cuáles son las necesidades de aprendizaje de los alumnos se vuelven trascendental para elegir de manera oportuna la pedagogía para cada caso.

La experiencia que deviene de práctica y del conocimiento que los docentes tienen sobre sus grupos activa una respuesta para resolver las demandas y problemáticas que se viven durante las clases, sostiene Carrillo (2017) que muchas veces no se actúa con respaldo o fundamento teórico, sino con base en lo que se suscita en el aula y las vivencias compartidas con los colegas en la misma trayectoria profesional.

Por consiguiente, el sentido educativo de un docente surge como consecuencia de la interpretación y posicionamiento, además de la experiencia que le permite asumir una actitud reflexiva en su práctica pedagógica en un proceso de representación formación y transformación, frente a los nuevos retos académicos (Loaiza, Rodríguez, y Vargas, 2012, P.100).

Las prácticas pedagógicas centradas en los aprendizajes de los estudiantes posibilitan un posicionamiento de los docentes en su función, ya que reconocer que no se puede limitar a la transmisión del conocimiento, hay una apertura para transformar las formas de enseñar, y el desarrollo de una formación integral, los educandos deben aprender primero de las nuevas estrategias para implementarlas en sus clases.

Algunos docentes entrevistados reconocen que no se limita su papel a ser transmisores de conocimientos, no obstante persiste la idea. Aquellos que se inscriben en el rol de un desarrollo integral, consideran que sus actividades deben fortalecer aspectos cognitivos y socioemocionales, lo que implica una disposición para utilizar distintas estrategias pedagógicas que le sean de utilidad y les permita contemplar las dos dimensiones.

De esta manera, la inclusión de la gamificación como herramienta pedagógica permite incorporar nuevas formas de aprender y en el caso de los docentes reaprender para poder enseñar.

Como lo plantea el docente, su formación fue tradicional, por lo que enfrentarse a una visión más lúdica e interactiva crea posibilidades y posibles intervenciones que resultan buenas en el aula.

*De 6 Cuando fue el proceso de aprendizaje, yo como alumno en el momento en el que a mí me pusieron las primeras actividades que tenían como un transformo tecnológico y otras formas de gamificación, me pareció interesante bueno, porque soy de la escuela que aprendió de forma tradicional, que tienen tradiciones.*

La aplicación de la tecnología y la gamificación son prácticas pedagógicas que al incluirlas se da un proceso **de transición** para los maestros, pues resignifican las formas de enseñar con respecto al modo que aprendieron. Se incorporan modelos de enseñanza que aportan conocimiento que beneficia a las teorías del aprendizaje, por lo que Loaiza, Rodríguez, y Vargas (2012) nos invitan a reflexionar sobre la trascendencias de las nuevas

pedagogías que permitan una innovación en la educación , y cambios en la interacción tanto para el educador como para el educando ( P. 10).

*D 6 Pero precisamente esa es la **transición** normal, pues que tiene todo docente, porque todo docente también fue alumno. Entonces rescata como las virtudes de los docentes que para él le **parecieron atractivas interesantes** y pues las réplica, aunque también de alguna manera también puede replicar inconscientemente las cosas que no le parecieron tan interesantes, tan favorables pero qué, pero que de alguna forma la impregnaron y las pone en práctica.*

A pesar de que está en ese proceso de **transición** entre lo aprendido y las llamadas nuevas prácticas, consideran que es importante seguir conservando elementos pedagógicos que son parte de la formación de los estudiantes, y que no se deben dejar de lado. Intentan incorporar lo que les genera sentido, y sino ellos los construyen y justifican la práctica pedagógica en la que se han inscrito, por lo que la visión que construye el docente y significado que le da a la educación forma parte trascendental en la praxis pedagógica.

El INNE (2015) nos dice que los docentes que se centran más en la forma en la que aprenden los estudiantes y que incluyen actividades vivenciales, incentivan la creatividad y una participación activa, pero los que sólo realizan actividades tradicionales, en donde la acción recae en el maestro, los alumnos son receptores y sujetos pasivos en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Por lo que vale la pena cuestionarnos sobre si verdaderamente conocemos cómo aprenden nuestros alumnos y en ese sentido mejorar a partir de los saberes docentes un aprendizaje significativo que transforme las prácticas y contribuir al desarrollo integral.

Estas reflexiones que surgen de las prácticas docentes y la implementación de determinadas estrategias didácticas nos permiten identificar elementos que se construyen en las praxis. La elección de los recursos pedagógicos y el conocimiento que se crea de la actividad cotidiana. Loaiza, Rodríguez, y Vargas ( 2012) nos dicen que en el actuar académico se reconoce la trascendencia de los saberes que circulan en las fronteras del conocimiento en el aula y las implicaciones de estos en la formación de los educandos; dado que es precisamente allí en donde se genera una integración entre docente, estudiante y los contextos (P. 90). ). Las acciones que realizan los profesores en clase no se limitan sólo en su momento de intervención, sino a las interacciones que se generan para fortalecer los ambientes de aprendizaje que se analizará con mayor profundidad en siguiente apartado.

#### **4.4 EL DOCENTE Y LA CREACIÓN DE AMBIENTES DE MEDIACIÓN EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES.**

Los escenarios educativos de la práctica docente no se limitan a un espacio físico, como es la escuela, también se construyen a través de las interacciones que se crean entre el educador y el educando, que traspasa un salón de clases. Los maestros se muestran al grupo y exponen parte de su ser, deseos e intenciones, en la intervención se vive una realidad, donde lo planeado ya no es, y se va creando acciones a partir de las situaciones que se suscitan para mejorar los aprendizajes y llegar a los objetivos planeados.

De tal forma que como sugiere Rhodes (1994) se crean espacios o se construyen escenarios donde el docente partiendo de las necesidades que va encontrando en cada uno de sus grupos, genera nuevos significados para él y los estudiantes utilizando estrategias de enseñanza y actividades que les permite generar un mejor aprovechamiento de los aprendizajes.

En este sentido, los docentes crean ambientes de aprendizajes, en tanto se desarrolla una dinámica que permite formar escenarios de mediación entre lo que el docente quiere fortalecer en los procesos de enseñanza, donde las actividades lúdicas cobran un lugar base para una formación integral. A demás que las habilidades sociales forman parte indispensable para lograr un mejor desarrollo en las clases.

Las situaciones o dinámicas concretas de los estudiantes en ocasiones impiden que una clase se lleve como se tenía planeada, por lo que la identificación y la actuación oportuna del docente a través de actividades puede favorecer el desarrollo de los aprendizajes sociales. Para crear ambientes de aprendizaje y permitan formar **más allá del contenido**, y que lo aprendido no sólo sirva profesionalmente sino para desarrollarse con los demás, ya que reconocen los entrevistados que los subgrupos en el salón de clases impiden que se lleven actividades grupales.

*Docente 5 y para mí es importante desarrollarnos porque **más allá del contenido** es importante que los chicos al estar en la escuela puedan **desarrollar estos elementos** que le sirven no solamente para una cuestión profesional **no sino también para esta relación que hay con los otros** que también como parte importante no para poder construir un pensamiento y que consideró que es necesario, no porque como te comentaba a veces nosotros como docentes estamos en el aula. y resulta que hay subgrupos en el salón de clases y estos **subgrupos impiden que tú puedas dar una clase como más***

*fluida porque entre ellos no se llevan y entonces hacer como actividades como destinadas a que empiecen a trabajar y conocer a los otros.*

La sensibilidad para identificar **las características de los estudiantes** y seleccionar la didáctica adecuada que se adapte a la necesidad del aprendizaje son relevantes para la intervención del docente; ya que su capacidad para reconfigurar la estructura de clase y construir junto con los estudiantes espacios que permitan un desarrollo integral y **generar condiciones para que los estudiantes puedan convivir entre ellos** y desarrollen habilidades sociales que les permita interactuar de manera asertiva.

Tarea en la que se inscribe el docente como parte de una función que deben cumplir y generar en ese sentido las condiciones para crear ambientes de mediación y utilizar herramientas pedagógicas que les permita una formación que contemple, tanto el conocimiento como el desarrollo personal y colectivo.

*D 5 me refiero a que en ocasiones como en todo entorno social hay **conflictos que tiene que ver con características de los estudiantes** y que a veces al docente se nos atribuye como ésta sí esta forma de mediar o de generar condiciones para que en el salón de clase la dinámica sea como más o sea **como un terreno neutro** y en dónde pues **aprendamos a convivir con los otros** no sea no solamente es como la parte del conocimiento que no transmitimos pero que todo el tiempo estamos construyendo a partir de las temáticas que tenemos que abordar en el salón de clase.*

Los ambientes de aprendizaje que va creando el profesor frente al grupo, como se puede comprender no se limita es ese espacio físico, es lo que se produce a partir de las interacciones que se suscitan en el aula, se propician espacios que posibilitan la convivencia entre pares, aprender a trabajar en equipo, desarrollo de la autonomía, autorregulación, donde las herramientas pedagógicas de las que se valga el docente para lograrlo se vuelven indispensable.

*D1 pero hay otra parte que es necesaria y qué tiene que ver con esta capacidad que deben desarrollar los estudiantes para **aprender a trabajar en equipo** y esas cosas no qué es ese sumamente difícil no o sea desde mi experiencia a veces ese era uno **de los impedimentos para o sea o sea si se llega a dar la clase** pero es como es como una constante no de que los chicos a veces no saben trabajar con nosotros y creo que **parte de nuestra labor es cómo generar esas condiciones para que pues ellos aprendan a moverse entre pues entre pares**. entonces creo que la función del docente tiene que ver con hacer un poco más autónomo al estudiante para que exista una especie **de autorregulación en el aprendizaje** y pues de alguna forma ser como esta guía para qué es el desarrollo su propio pensamiento no, y a partir de ello consideró que las herramientas que tenemos para lo lograrlo.*

Las relaciones establecidas que se estructuran en el aula están supeditadas a condiciones humanas, psicológicas y de contexto institucional, estas marcan pautas de comportamiento en donde se establecen roles, y comportamientos que se ponen en juego en los procesos de enseñanza y predispone el aprendizaje. Las actividades son mediadores que permiten el desarrollo de las clases y de las prácticas docentes y pedagógicas que se ven reflejadas en las intervenciones de clase.

El contexto institucional y las trayectorias profesionales en el que se inscribe los docentes entrevistados considera conveniente incorporar las actividades lúdicas y de juego, se identificó que la formación y actualizaciones generan cambios en su actuar, pues esto se ve reflejado en su práctica cotidiana y la experimentación de distintas prácticas pedagógicas.

Se ve reflejado en las técnicas de enseñanza que consideran a la gamificación y los aspectos tecnológicos como herramientas de aprendizaje que regulan las dinámicas al generar ambientes lúdicos, que favorecen formas distintas e interactuar con el desarrollo del conocimiento y habilidades sociales en el aula. Los docentes identifican que a los estudiantes les gusta aprender jugando y las actividades didácticas centradas en la lúdica resultan esenciales para salir de las clases tradicionales. Así es expresado por uno de los entrevistados.

*D 6 Por ejemplo era muy común escuchar entre mi estudiantes, es muy común escuchar que los alumnos les gusta más **aprender jugando**, a partir de juegos a partir de actividades **didácticas** y **cuestiones lúdicas**, qué con una tradición docente, que ya las conocemos que no dejan de ser importantes, el hecho de hacer una buena exposición, un buen resumen, una buena actividad de conciencia dentro del salón de clase, un buen análisis grupal, son muy importantes, son vitales y **también se tienen que seguir poniendo en práctica**. Aquí lo importante será aprovechar, toda la gama y la versatilidad, que tenemos para implementar, nuevas actividades y afortunadamente a esta nueva gama de actividades que se están incorporando precisamente la de los juegos, y las cuestiones tecnológicas y esto va a hacer un preámbulo, bastante interesante para empezar a ampliar la educación al proceso de enseñanza aprendizaje, pues con otros ojos.*

Las actividades lúdicas y de juego tienen distintas intenciones para ser incorporadas en la escena educativa, se reconoce abiertamente sus beneficios en la enseñanza al genera espacios mediadores que permiten la motivación y el desarrollo de habilidades sociales. En este sentido, las narraciones realizadas por los docentes muestran que las estrategias que deciden incorporar siempre buscan un objetivo de trasfondo vinculado con las metas

educativas que cada docente construye y en las que cree fielmente que es su labor fortalecer.

Los ambientes de aprendizaje que se van creando en la interacción con los alumnos se caracterizan por sostenerse en la confianza, seguridad y el desarrollo de habilidades cognitivas, esto dependerá de la concepción que toma los docentes en su práctica con respecto a la educación y su postura sobre la incorporación de prácticas pedagógicas centradas en los estudiantes y sus necesidades en los aprendizajes, lo que da apertura a innovar y considerar más aspectos generando espacios de desarrollo social y compromiso de aprender de forma colectiva y una función social del docente

Lo que nos lleva a profundizar sobre que entendemos por ambientes de aprendizaje y como se van construyendo estos ambientes mediadores que surgieron de las reflexiones que hacen los docentes sobre su propia práctica.

#### **4. 4 LOS AMBIENTES MEDIADORES Y LOS CONTEXTOS DE APRENDIZAJE**

Los docentes cuando llegan al salón de clases hay una dinámica particular que caracteriza a cada grupo, por lo que el comportamiento y disposición de los estudiantes son relevantes en la educación. Las condiciones psicológicas, emocionales, motivacionales y sociales de los educandos posibilitan que la actividades previamente planeadas se ejecuten de manera favorable, sin embargo, la acción pedagógica podría no adecuarse a las situaciones y necesidades de aprendizaje. Por lo que se tienen que construir escenarios a partir de la interacción que faciliten el desarrollo cognitivo, habilidades y actitudes.

Considerar el contexto en que está inmerso el estudiante es esencial es una forma de comprender y conocer sus intereses y buscar una didáctica que les pueda resultar interesante y que capture su atención. Al incorporar herramientas como las TICS los docentes encuentran otras formas de enseñar, las deciden aplicar por dos situaciones, primero, resulta ser una estrategia mediadora que permite experimentar y utilizar elementos con los que se siente familiarizado los alumnos y como exigencia institucional. Por lo que aunque se lleva a la práctica es un requisito y es difícil sacar el provecho porque no la dominan.



Los docentes utilizan las tecnologías y las plataformas como herramientas pedagógicas que implican un cambio paulatino en el sentido, de que puede haber un proceso de digitalización que transforma las prácticas pues como sugiere Madrazo (2014) si antes podía usarse un espacio de la escuela, la comunidad y el aula como entorno de aprendizaje, ahora espacios distantes pueden ser empleados como parte del contexto de enseñanza.

Por lo que en este proceso de transformar las prácticas y que las herramientas pedagógicas lúdicas involucren resignificar al aprendizaje, pues aún hay una asociación directa que aprender implica sacrificios, es visto como una responsabilidad como lo expresa e igual sucede con la incorporación del juego como estrategia emergente.

Así, lo expresa el docente 1

*D 1 "Este discurso que existe y que dice que debe orientarse a las nuevas tecnologías, es un discurso apela a quererle hacer alumno, querer evadir ciertas responsabilidades y abatir, ciertos sacrificios,*

Por otro lado, también a una disposición por utilizarla y dar una aplicabilidad usando todos los recursos que sirvan para interactuar con los estudiantes y darle un valor distinto a la experiencia de aprender. Los docentes tienen la necesidad de adaptarse a las condiciones de los estudiantes e intentar que se construyan ambientes que permitan beneficiar los procesos educativos.

Como lo experimenta la docente que busca acercarse y generar condiciones en la práctica y donde la planeación tiene que reconfigurarse a partir de la dinámica de clases.

*D 2 Es que prefiero que usen el celular para hacer el trabajo y no para estar chateando o que la manden por WhatsApp, ya no imprimimos ya no contaminamos*

*aquí la tienes todo el tiempo y hay evidencia, entonces les pido con los recursos que ellos tengan a mano , para que si pueda ser vivencial todo esto, llega un momento en que mis clases planeadas, distan mucho , a lo mejor en el tema , pero distan mucho de la dinámica*

No obstante en este proceso también los docentes hacen una crítica fuerte sobre que tanto se puede aprender utilizando estas herramientas, y destacando que desde la tecnología sólo puedes informarte pero no aprender.

*D 5 l;La cuestión pedagógica y yo crítico mucho porque ahorita están en la modernidad liquida todo se les va de las manos en una cuestión de los aparatos celulares y los aparatos electrónicos y que yo les digo que son únicamente para informar y medios de comunicación no son otra cosa no es una máquina que si tú le aprietas la teclas como lo que estamos haciendo en este momento*

*se va a prender la máquina no y no resuelve problema, los resuelve uno como ser humano*

*...solamente una herramienta para poder entender este planeta para decirte a forma facilitarnos la cuestión de la existencia...*

La tecnología es parte del contexto en el que se encuentra el docente y que considera es una herramienta pedagógica, ayuda a que las clases sean lúdicas y contribuir a la mejora de los aprendizajes. Los docentes la intentaban utilizar, pero consideran que es un distractor y son se aplica de la mejor manera.

En contraste algunos docentes que lo han ido incorporado de forma progresiva y natural, ya que creen necesario generar interés en los estudiantes con elementos que le son conocidos y como son las nuevas tecnologías y las actividades de juego.

La selección que realizan los docentes de las actividades que deciden utilizar se vincula con el aprendizaje esperado, con el desarrollo de contenidos y las competencias, pero sobre todo con las metas en las que se inscribe. Más allá de lo que está en el programa de la asignatura los profesores muestran un interés particular que puede coincidir o no con ellos, o estar relacionada con la idea que tienen de su función.

En resumen, los ambientes mediadores en los aprendizajes se construyen en la práctica docente, a través de la interacción que produce entre el docente y los estudiantes, con el fin de construir en conjunto comunidades de aprendizaje para el desarrollo de habilidades, cognitivas, sociales, y comportamientos que favorezcan los procesos de aprendizaje.

Los docentes tienen la necesidad de una constante formación en donde es indispensable reaprender para formar y dominar diversas formas de enseñar donde el mismo proceso de construcción permita que se aprenda de manera permanente y que las nuevas prácticas pedagógicas que incorporaran la tecnología, y actividades lúdicas son mediadores de comportamientos que benefician los aprendizajes grupales, y el aprendizaje cognitivo, de habilidades sociales que son necesarias para una formación integral.

Pero es trascendente también pensar que para transformar las prácticas pedagógicas es necesario considerar las necesidades de aprendizaje, y los contextos, el maestro debe tener una constante formación y reflexión sobre su práctica y las instituciones escolares contemplen que para lograr innovación educativa es necesario sentar las bases para

brindar herramientas didácticas que ayuden a los profesores y generar las condiciones físicas, de libertad para los educandos.

#### **4.5 LAS NUEVAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS Y DOCENTES SABERES QUE SE CONSTRUYEN DESDE LA PRAXIS**

Las nuevas llamadas prácticas pedagógicas y docentes tienen incorporan actividades emergentes surgidas de la educación centrada en los estudiantes y en la instauración de formas lúdicas aplicadas al aprendizaje, como es la gamificación. Para que tengan mayor impacto en el aula, es necesario transformar las maneras de enseñar y resignificar los procesos educativos culturalmente, por lo que si se conserva la idea de que sólo hay una forma correcta de aprender y es cerrada, no podremos innovar en la educación.

La transformación de los espacios de aprendizaje se debe en gran parte a la disposición del docente, la preparación, toma de decisiones, apertura a conocer y experimentar otras formas de enseñanza, la reflexión que el educando tenga entre actuación y la capacidad de autocrítica, de reconocer su qué hacer, por qué hacerlo y para qué, permitirá construir junto con su experiencia nuevos saberes, que se experimentan en la interacción con los estudiantes. Sin embargo no es una responsabilidad única sino compartida, pues se les debe brindar herramientas por parte de la institución escolar, y las condiciones para poder aplicarlas. Además que la disposición y responsabilidad de los estudiantes es indispensable.

Los modelos y las teorías que sustentan los procesos de enseñanza y aprendizaje van cambiando y son varían. Para el docente una tarea constante es estar al tanto de los avances en materia educativa, actualizarse, y prepararse de manera continua, por lo que si no se cuenta con el tiempo para ello, es difícil poder cambiar las prácticas, porque es necesario que vayan reaprendiendo para poder implementar otras formas de enseñar en el aula.

Las nuevas prácticas pedagógicas involucran revalorar la función de los docentes y considerar las teorías del aprendizaje, posicionarse frente a ellas para centrar la atención en los estudiantes, construyendo el conocimiento y el docente se posiciona como guía en los procesos educativos. Por lo que contribuir a una formación integral tanto del educador y del educando. Así, es como las actividades lúdicas y de juego son mediadores en la enseñanza.

*D 6 El hecho me podría realizar una gamificación con los alumnos, lo debo gracias a que primero que nada, lo pude poner en práctica como estudiante, en mi escenario como alumno, a manera de exposición primero con mis compañeros de clase, y después por supuesto considerarlo para llevarlo a cabo en un aula ya como yo como titular, y por supuesto también siguiendo los lineamientos de un plan de actividades, qué sabemos que es muy importante considerarlos siempre para la enseñanza con los alumnos en este caso. Bueno en mi caso, en cuestión de la educación media superior, ese sería un caso específico y como a partir de lo que yo aprendí como alumno en mis estudios de posgrado, pude llevarlo a cabo como docente ya con un grupo de bachillerato y preparatoria, a eso me refería como que tengo mucho contenido, de aplicarlo gracias a lo que viví como alumno, ya como docente.*

Este proceso que viven algunos de los docentes al experimentar formas distintas de aprender en su propio proceso significa la revalorización de nuevas herramientas que están a su disposición. Hay una reflexión de la práctica y una resignificación de enseñar y aprender. Por lo que estas experiencias pueden ser replicadas para construir nuevas prácticas pedagógicas.

En este sentido, hay una transformación de los esquemas anteriores y un posicionamiento crítico, donde como sostiene Bourdieu (1986) el habitus se construye en un sistema de estructuras y pensamientos, de percepción, evaluación y de acción de las prácticas, que no existen en la memoria, sino en forma de representación de saberes, con estructuras relativamente estables (Perrenoud, 2004:79).

Lo que implica que hay un proceso de adquisición y experimentación de los procesos de aprendizaje y los saberes que ha construido el docente que apertura nuevas acciones pedagógicas que incorporan en la enseñanza.

La formación que adquirieron los docentes en su aprendizaje es replicada en su enseñanza, pues se recuperan en su práctica, además de que hay comportamientos que se aprenden de manera inconsciente, que no es posible acceder. La reflexión crítica sobre la práctica permite a los profesores asimilar y adaptar en sus procesos educativos nuevas formas de conducirse.

De tal manera, que el entrevistado 6 identifica cosas que realiza en su labor que fueron marcadas en su formación, y que dan cuenta de cómo es su acción en el aula, así como ha interiorizado actitudes o formas que le producen sentido, también podría estar reproduciendo algunas de las que no es consciente.

Cuando el docente 6 comparte y recrea su práctica reconoce como han sido marcados por las enseñanzas de algunos profesores y busca realizar clases cargadas de reflexión e intenta construir con sus estudiantes, alejándose de las prácticas memorísticas o tradicionales que se dan en la educación.

*D 6 Sí claro, en mi caso particular **puedo identificar como a los docentes que marcaron**, ahora como mi orientación en términos de cómodo doy clase. Me gustan las clases como reflexivas, que no tengan como nada más la idea de cómo que te voy a enseñar y lo vas a aprender por cuestión memorística sino más bien, lo que estás aprendiendo debe tener un sentido, y encontrarle en sentido es lo primordial para que lo entiendas y lo puedas aprender y después aplicar, esa es como la filosofía que yo tengo...*

Los docentes entrevistados interiorizan y consolidan un orden cultural y social, heredado de los antecesores que los marcan en su origen. Por lo que nos podemos preguntar, qué tanto de nuestras prácticas las hacemos de manera consciente y cuáles son producto de una reproducción social. Al respecto, Bourdieu (1986)

nos dice que el habitus en su capacidad infinita pasa por pensamientos, percepciones, expresiones, acciones- que siempre tienen de límite las condiciones históricas y socialmente situadas de su producción, la libertad condicionada y condicional ( P. 90).

Por lo que lo que la experiencias de formación de los docentes y su saberes pedagógicas también están condicionados por las percepciones y preceptos históricos en lo que se encuentra inmerso, por lo que la incorporación de nuevas prácticas en la pedagogía también responde a cambios en la educación y en formas de enseñanza emergentes.

La enseñanza entonces se estructura en las exigencias educativas que van surgiendo y las demandas sociales, la inclusión de las TICs y las actividades lúdicas y de juego generan procesos de resignificación de los aprendizajes. Ya que manejarlas como herramientas didácticas implican una versatilidad en las formas de enseñar.

La disposición de los docentes frente a estos cambios permite la inclusión de recursos didácticos que se aplican en la enseñanza y que pueden motivar e innovar en las técnicas educativas. No obstante, no todos entrevistados están convencidos de su funcionalidad, sin embargo cuando la institución escolar se los demanda, lo llevan a la práctica creyendo que no contribuyen a los aprendizajes.

El saber pedagógico es la reconstrucción que hace los maestros de sus experiencias formativas el cuestionamiento sobre ellas y las teorías puesto la práctica donde el docente

cuando se está en el aula, al preparar las lecciones desarrollarlas, dan cuenta que de lo que realizaron le sirvió y es valorado para futuras intervenciones o descartado (Castillo, 2017, P. 5).

Los saberes pedagógicos se dan en un momento de reflexión sobre su formación profesional y académica, donde el cúmulo de conocimientos adquiridos, habilidades y capacidades para enfrentarse a las situaciones que surgen en el aula, cobran relevancias para que las experiencias vividas sean parte de las competencias para responder y desarrollar los aprendizajes de los estudiantes.

Lanz (2003) nos plantea que los ambientes de formación permiten transformar, y van cambiando, y modulando en función de los requerimientos de cada una de las experiencias de aprendizaje y el contexto de convivencia de los actores del proceso socio instruccional donde se comparten vivencias que complementan la preparación y la capacidad de reflexión de los participantes, y genera cambios que se van exigiendo serán parte de una reestructuración paulatina de las nuevas perspectivas y posturas para optimizar los procesos educativos.

Los preceptos teóricos que conceptualizan a la educación dan pauta para construir un significado particular en los procesos de enseñanza y aprendizajes. Las instituciones escolares se posicionan e instauran metas y objetivos en congruencia con la idea que tienen sobre la educación y incluyen un modelo educativo que guía la práctica educativa.

Lo que los lleva a una crítica de sus intervenciones, dando voz a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes y generar un escucha activo que sirve de mediador para construir didácticas que le sean atractivas y pensar el aprendizaje de manera significativa e intentar que se viva la educación de manera placentera.

Esta idea del hacer de la experiencia educativa placentera hace que se volteen a ver otras maneras de enseñar y por lo tanto considerar que los alumnos aprenden más en espacios seguros, amables y motivadores. Son diversas las situaciones que se toman para considerar las actividades lúdicas y de juego en el aula, se conocen que favorece a los aprendizajes y son utilizadas como mediadores en la formación integral.

Los docentes entrevistados coinciden en que las dinámicas de clase que no favorecen los procesos educativos deben mediar a través de estrategias pedagógicas que sirvan como

herramientas y que permitan cambios de actitud y de comportamiento de los estudiantes frente al aprendizaje y mejore la convivencia con los compañeros.

Se crean espacios de aprendizaje que sirven de herramientas que motivan y promueven el interés de los estudiantes, las actividades lúdicas generan espacios de confianza, seguridad y fortalecimiento del trabajo en equipo

las herramientas pedagógicas lúdicas que posibilitan la confianza, la seguridad y fortalecen el trabajo en equipo, actitudes empáticas, mayor participación en el aula y un interés por aprender.

Los maestros entrevistados que trabajan en el bachillerato, comparte cual ha sido su experiencia, sentir y preocupación sobre estas formas nuevas formas de enseñar, así las reconocen, pues aquellos que logran incorporarlas en sus actividades, es porque están pasando por un proceso de transición al aprender primero como alumnos, y después poderlo llevarlo a la práctica como docentes, lo que nos permite reflexionar sobre la importancia de que los educadores se formen constantemente y reaprenda de manera permanente, para poder transformar su propia práctica y adecuarse a los contextos.

Situación que resulta un reto, pues tomar a las actividades lúdicas como un complemento no es fácil, tienen su grado de dificultad y sobre todo darle tiempo para que no se tomen a la ligera, de entretenimiento, pues la teoría de juego y del aprendizaje consideran que se aprende mejor cuando hay un ambiente propicio y divertido, por lo que tiene que llevar objetivos bien definidos para que se tome con el grado de seriedad que merece dichas actividades.

Hay un estigma que rodea al juego al pensar que si jugamos no aprendemos solo nos divertimos, los docentes luchan por que los estudiantes no piensen que es mero entretenimiento, pues esta idea es construida socialmente, por los padres alumnos, y a veces por la propia institución educativa. Esto evidencia que se vuelve una necesidad resignificar al juego en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, porque aunque exista un conocimiento sustentado teóricamente, en la práctica es vive distinto.

Si queremos transformar las prácticas pedagógicas tendremos que crear elementos que permitan darle sentido al juego y hacer explícito los objetivos y revalora el espacio escolar como un lugar que forma integralmente. Es decir, que ahí se fortalecen lazos sociales, de conocimiento y crecimiento personal.

## REFLEXIONES FINALES

Quisiera comenzar con un ejercicio de reflexión de cómo se construyen los ambientes de aprendizaje en la prácticas docente. Pregunta que guio este trabajo, para contestar a dicho cuestionamiento me centré en las narraciones de los entrevistados que permitieron la reconstrucción de su acción educativa, propiciando un proceso interesante donde se abrió el espacio para que los maestros fueran críticos sobre su práctica pedagógica y brindar información valiosa para confrontarla con los referentes teóricos.

Lo que me hizo pensar en la relevancia que tiene para los docentes hacer un ejercicio de valoración sobre cómo las acciones pedagógicas que realizan en el aula pueden favorecen o no en los procesos educativos. Por lo que más que llegar a conclusiones se muestra elementos importantes para repensar la práctica docente.

No es posible generalizar estas experiencias y percepciones sobre cómo los docentes reconstruyen su práctica, pero sin duda alguna son un escenario que sirve para comprender cómo los entrevistados significan y dan sentido a su acción.

Los momentos de reflexión que surgieron en las entrevistas con los docentes me permitieron no sólo identificar los escenarios que se construyen en la práctica sino considerar las diversas dimensiones y reconocer los saberes pedagógicos que los entrevistados adquiere en su experiencia y que se ven reflejados en las decisiones que hacen en su didáctica para responder a la formación de los estudiantes.

La acción reflexión que realizan algunos docentes en y fuera del aula da pauta para desarrollar saberes que son relevantes en la práctica, como ser sensibles a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, lo que implica trabajar con jóvenes de bachillerato, ser cautelosos con algunas actividades y modificar en la acto pedagógico de ser necesario.

Los docentes entrevistados consideran y coinciden que en su práctica deben realizar las planeaciones didácticas como una actividad inherente a su labor, parten de sus experiencias para elaborarlas, sin embargo, reconocen que dista en su intervención, por la dinámica y estilos de aprendizaje de los estudiantes que dan la pauta para reorganizar lo planeado, lo que implica que se centran en las necesidades que surgen en el aula, y resulta que la planeación es una guía pero que no determina su acción.



El rol del educando se va transformando con los cambios que se suscitan en la educación, y las exigencias que se incorporan en su labor. En la medida en que los docentes interactúan con los estudiantes se detectan las necesidades de aprendizaje y se crean puentes de comunicación y relaciones que favorecen una comunidad de aprendizaje.

Lo que resulta indispensable y más sustancial para los docentes es construir ambientes de aprendizaje que permitan favorecer tanto el desempeño académico, como el desarrollo de habilidades sociales, al fortalecer la confianza y seguridad de los estudiantes motivan y promueven la participación, y son las actividades lúdicas y de juego una herramienta que les ayuda a formar de manera integral a los jóvenes.

La forma en la que aprendieron los docentes marca su proceso educativo y su acción pedagógica, y en este sentido realizan una reproducción de algunas prácticas aprendidas en su formación, no obstante, aunque es parte de su estructura y de un hábitus, pueden resignificar sus acciones a partir de lo que van viviendo cotidianamente y el rol que toman para reinventar su intervención en el aula. Lo que implica que hay una necesidad de reaprender y crear nuevas prácticas pedagógicas.

El grado de reflexión y crítica que logren hacer los docentes sobre su práctica permite que se construyan junto con los estudiantes aprendizajes colectivos, ya que hay un reconocimiento de las necesidades de los alumnos, por lo que es primordial antes que cualquier actividad programada, la reorganización de la clase en función de las inquietudes y situaciones que se detectan y puedan impedir que se produzca la clase de manera óptima, en este sentido, la sensibilidad que tenga el educador para promover actividades que favorezcan participación activa y motivar a los estudiantes son pieza clave en la enseñanza.

De tal manera, que si los docentes se preocupan solamente con cumplir la planeación sin adecuarse ni considerar las características y necesidades del grupo se descuida las formas de aprender de los estudiantes, lo que impide crear ambientes de aprendizaje que garanticen un mejor desempeño educativo.

Los docentes entrevistados construyen ambientes de aprendizaje que son considerados mediadores en tanto logran generar relaciones de confianza, seguridad, y desarrollo de actitudes y aptitudes en los alumnos, que trascienden el aula y logran aprendizajes significativos y para la vida. Lo que implica construir un puente de comunicación entre

el educador y el educando y es la didáctica adecuada para ello la que permite una formación integral.

En resumen podemos identificar que los ambientes de aprendizajes son creados en la interacción con los estudiantes y el tipo de relación que se construye para favorecer los procesos educativos, que siempre se relaciona con la función en la que se inscribe el docente, donde las acciones pedagógicas son relevantes para cumplir con las metas educativas que cada docente se plantea, y que coinciden en el desarrollo integral de los estudiantes. Con esta premisa pude identificar que respondo a la pregunta que guía mi trabajo, pues los recursos pedagógicos y lúdicos son utilizados porque son considerados como herramientas didácticas que permiten crear espacios de aprendizaje que favorecen el desarrollo de habilidades sociales en los procesos de enseñanza de la práctica docente.

Los recursos pedagógicos y lúdicos son utilizados por que son considerados como herramientas didácticas que permiten crear espacios de aprendizaje que favorecen el desarrollo de habilidades sociales en los procesos de enseñanza y fortalecen una educación integral, los docentes la utilizan porque les sirve de mediación y permite promover la participación activa de los estudiantes.

Si bien su incorporación es considerada, se utiliza con frecuencia las actividades de juego, sin embargo no ha sido exploradas a profundidad, se incluyen porque transforman las actitudes de los educandos en clase, generaran interés, la motivación y son vistas como un complemento.

En algunos casos, se utiliza elementos del juego para realizar actividades grupales, o juegos que ya existe y son adaptados a las clases y buscan un objetivo particular que está más relacionado con el desarrollo de habilidades sociales, tales como fortalecer el trabajo de equipo, capacidad para organizar, escuchar a los otros, dar opiniones, desarrollar el pensamiento creativo,

Por otro lado, desde las teorías del juego se destacan las virtudes que hay al utilizarlo como estrategias pedagógicas, se tiene conocimiento al respeto, los docentes entrevistados lo incluyen de herramienta mediadora para el desarrollo de una formación integral, no obstante, se evidenció que a pesar de incorporarlas en clases, persiste la idea que el juego es poco serio y que se si se trae de manera constante se puede tener la impresión de que no se están aprendiendo, por lo que necesitan hacer explicito los objetivos y su justificación al incluirla como estrategia de enseñanza.

Lo que nos permite reflexionar sobre como los procesos culturales y las prácticas sociales moldean las percepciones que se tiene sobre el juego, lo que resulta en la necesidad de valorar y resignificarlo en los procesos educativos, ya que aunque se reconoce teóricamente sobre su alcances en los aprendizajes, los profesores al aplicarlo en el aula tienen sus restricciones por las creencias que surgen en los estudiantes y en la institución.

A pesar de que existe una exigencia institucional por transformar las prácticas y hacerlas clases más dinámicas, los docentes no se sienten con la libertad para utilizar al juego de manera frecuente en los procesos educativos en el nivel media superior y prefieren mezclar actividades, con las clases expositivas y el uso de cuestionarios y trabajos escritos.

Por lo que las nuevas llamadas prácticas pedagógicas, nombradas así por los docentes, pasan por un proceso de transición, primero por que los docentes las están experimentando en su aprendizaje, la reproducen en el aula, las resignifican en la educación con sus restricciones, no obstante se reconoce el potencial del juego y los beneficios en la educación, por lo que consideran que no se debe jugar por jugar, hay una intención que deben hacer explícita en su inclusión en el aula.

En este sentido, es necesario considerar que se puede aprender jugando a cualquier edad y que la enseñanza puede ser divertida. Por esta razón se decide que las actividades de juego sean un complemento para construir ambientes de aprendizaje agradables y dinámicos, pero conservando algunas prácticas, que se consideran necesarias.

Además que el juego fomenta el desarrollo de habilidades sociales que son indispensables para favorecer la participación, el escucha activo, lograr la atención de los estudiantes y sobre todo fomentar el trabajo de equipo, que los jóvenes expresen sus sentimientos y opiniones, generar empatía al lograr que todos colaboren.

Si se quieren transformar las prácticas pedagógicas que se adecuen a los contextos de los estudiantes, es indispensable que los docentes como formadores estén en constante formación, es decir, aprender nuevas formas de enseñar, donde su experiencia y manejo del grupo es relevante en los procesos educativos y al mismo tiempo los docentes tienen que desarrollar habilidades que les permitan ser sensibles sobre las condiciones emocionales por la que pasan los jóvenes, abrir el espacio para escuchar e identificar sus intereses.

Porque es fundamental conocer e identificar los tipos de aprendizaje que tienen los estudiantes y lograr interesar a través de la enseñanza, los docentes coinciden en que es necesario el desarrollo integral y que lo que aprenden en la escuela también les sirva fuera de ella. Es necesario reconocer que los docentes manifiestan abiertamente que sus prácticas, van más allá de lo que hacen en el aula, y que a veces transforman el entorno de los estudiantes; ya que se muestran más seguros y con una actitud comprometida con su aprendizaje.

La actuación de los profesores es atravesada por la didáctica, su pedagogía, compromiso, vocación y subjetividad que son elementos que sirven para comprender como interactúan en los procesos de enseñanza aprendizaje, pues estos dan la pauta para identificar la función docente en la que se inscriben. Además de que su formación durante la práctica docente influye en la didáctica que se realiza en el aula.

Por lo anterior, podemos identificar que en tanto el docente reaprende puede ir cambiando su práctica y sus percepciones sobre la educación, ya que permite que los procesos de enseñanza sean transformados en favor de los estudiantes y reflexionar sobre si los recursos de los que se vale el docente permiten construir aprendizajes significativos.

Por lo cual la creación de espacios lúdicos en el aula permite una participación de los estudiantes y al mismo tiempo motivar y desarrollar habilidades sociales, y responder a la función en la que coinciden los docentes entrevistados, cuyo papel en la educación no se limita al transmisión de conocimiento, más bien buscar que los estudiantes utilicen el conocimiento aprendido en todas las dimensiones de su vida.

Hay un proceso de resignificación de la función de los docentes al coincidir que su labor es contribuir a la formación integral de los jóvenes, por lo que consideran indispensable conocer los intereses y estilos de aprendizaje para poder transformar las prácticas pedagógicas. Sin embargo, saben que es difícil nivelar a todos los estudiantes, y en cuanto identifican un caso particular se centran en él.

Lo que apertura la incorporación de actividades lúdicas y de juego en el aula, con distintas intenciones, pues dependiendo del objetivo del docente consideran necesario romper la dinámica grupal y valerse de la lúdica para crear ambientes de aprendizaje que permitan incluir a todos los alumnos.

Por otro lado, la incorporación de la gamificación es una herramienta innovadora en los procesos educativos, pues les permite a los docentes hacer uso de plataformas digitales e incluir elementos de juego en la clase haciendo más dinámico todos los procesos de enseñanza, es decir, se da un proceso de digitalización de algunas prácticas de aprendizaje, pero al mismo tiempo se exploran a partir de algunos componentes de juego que resultan en beneficio para fortalecer los aprendizajes de los estudiantes.

En resumen podría decir que los maestros entrevistados tiene una disposición por incluir en sus prácticas nuevas formas de enseñar en coherencia con la función que han adquirido e interiorizado sobre su labor que responde acompañar a los estudiantes en su procesos de aprendizaje, no se consideran portadores de conocimiento, más bien apuesta al desarrollo de las habilidades cognitivas y sociales de los estudiantes con la firme intención de contribuir a una formación integral, lo que apertura la transformación de las prácticas pedagógicas y explorar en la escuela con las actividades lúdicas y de juego como herramientas en la educación que sirven para construir ambientes de mediación.

Los docentes creen necesario crear estos ambientes mediadores permiten crear espacios de confianza, seguros y que facilitan las habilidades sociales, pues al estar en confianza y más relajados, pueden decir lo que piensan, sienten y aprender de los demás, sobre todo en actividades donde se fomenta el trabajo en equipo, porque resulta una oportunidad de aprendizaje colectivo.

Sin duda alguna, se está explorando los beneficios de llevar el juego a las aulas, se reconoce los cambios de actitudes y que los jóvenes se muestran comprometidos con dichas actividades, no obstante, es necesario hacer explícito por qué se incluye en las actividades escolares.

Socialmente hay un estigma de mirar al juego como una actividad sólo de diversión, y resulta difícil para los alumnos hacerse conscientes de que aprenden con el juego, por lo que se incorpora con sus restricciones en el aula.

Para hablar de transformaciones en las prácticas pedagógicas que se basen en actividades lúdicas y de juego es necesario también cambiar la percepción que tenemos al respecto al incorporarlo en las escuelas y sobre todo en la educación media superior, ya que las narraciones de los docentes muestran que algunos estudiantes las perciben, sólo como un momento de relajación, aunque saben que se está aprendiendo.

Los ambientes lúdicos favorecen los aprendizajes y crean significados que marcan los procesos educativos, se reconoce, se experimenta, pero la idea de que aprender no es un juego está interiorizada en los docentes, es posible aprender jugando, no obstante no se puede basar la enseñanza únicamente en el juego, esta reflexión la tiene constantemente los entrevistados.

Considero que es necesario aprender a jugar y relajarse con los estudiantes y en ese sentido aprovechar cada vez más los beneficios que hay cuando se construyen espacios lúdicos de aprendizaje, pues como se evidenció transforma las actitudes de los estudiantes frente al aprendizaje. Pero esto sólo puede darse si los docentes están abiertos a experimentar otras formas de enseñar y que la institución educativa a la que pertenezcan les brinde la formación y el tiempo necesario para seguirse formando y fortaleciendo prácticas pedagógicas favoreciendo a los procesos educativos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Abad, J. (2006). Configuración del espacio en la escuela infantil. La escuela como ámbito estético según la pedagogía Reggiana./Recuperado de <http://es.slideshare.net/CepLaredo1/configuracin-del-espacio-en-la-escuela-infantil> (18/05/2020)

Adler, A. (2016). Teaching Well-Being increases Academic Performance: Evidence from Bhutan, Mexico, and Peru. Publicly Accessible Penn Dissertations, pp. 1-89.

Alonso, L. E. (1988). La Mirada Cualitativa en Sociología, una aproximación interpretativa, Editorial. Fundamentos. Madrid, España.

Altet, M. (2005). La competencia del maestro profesional o la importancia de saber analizar las prácticas. En: La formación profesional del maestro. Estrategias y competencias. México: Fondo de Cultura Económica

Arzaluz Solano, Socorro. (2005). La utilización del estudio de caso en el análisis local. Región.

Austin, J. (1982). Cómo hacer cosas con palabras. Barcelona: Paidós

Ausubel, D. (1998). Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo. México: Mc Graw – Hill.

Badillo Mendoza I. (2011): Los modelos educativos en México desde la creación de la

Ballester, F. (2007). Educación en valores y mejora de la convivencia: una propuesta integrada. Murcia: Consejería de Educación, Formación y Empleo.

Bandura A. (1986), Social Foundations of thought and action: A social cognitive theory. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall

Bañeres et al., (2008) El juego como estrategia didáctica, Editorial Grao.

Barthes, R. (1971). Elementos de semiología. Madrid: Alberto Corazón Editor.

Bisquerra, R. (2000). Educación emocional y bienestar. Barcelona: Praxis.

Bisquerra, R. (2001). ¿Qué es la educación emocional? Temáticos de la escuela española. Barcelona: Cisspraxis.

Blanco Bosco, Emilio (2009), "La desigualdad de resultados educativos", en Revista Mexicana de Investigación Educativa, octubre-diciembre, vol. 14, núm. 43, México, pp. 1019-1049

Bourdieu, P. (2003). Doxa y vida cotidiana. En: Zizek, S. (ed). Ideología. México: FCE, pp. 295-308

Bourdieu, P. (1987). Cosas dichas. Editorial Gedisa. Barcelona pp. 197.

Bourdieu, P. (1991). El sentido práctico. Madrid, España Taurus Humanidades pp. 200

Bourdieu, P. (1993). El oficio del sociólogo. Presupuestos epistemológicos, México, Siglo XXI

Burke, Brian. (2020): Gamification what is the future of gamification Standford: Gartner, 2012

Caballo, V. (1993). Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales. una propuesta de intervención en formato lúdico. Behavioral Psychology/Psicología Conductual, pp.19, 611-625.

Caponetto, Ilaria; Earp, Jeffrey; Ott, Michela. (2014) gamification and education: a literature review. in European conference on games-based learning, 8, Berlin. Actas... Berlin: University of Applied Sciences, p. 50-57.

Castellón, Lucía; Jaramillo, Óscar (2012) Educación y videojuegos: hacia un aprendizaje inmersivo. Homo Videoludens, Barcelona, v. 2, p. 264-281.

Casanova, M. (1999). Manual de evaluación educativa. Madrid: Editorial La Muralla.

Coll, C. y Solé, I. (2002). Enseñar y aprender en el contexto del aula. En C. Coll, Palacios y A. Marchesi (Comps.), Desarrollo psicológico y educación 2. Psicología de la educación escolar (pp.357-386). Madrid: Alianza

Contreras, R. y Eguía, J. (2016): Gamificación en aulas universitarias. Bellaterra : Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de

De Lella, C. (1999). Modelos y tendencias de la formación docente. Consultado el 16 de febrero de 2018 en: <http://www.oei.es/cayetano.htm>

De Vinice, Ariana, (2009). Concepción de enseñanza y su relación con las prácticas docentes: un estudio con profesores universitarios. Escuela de Buenos Aires, en [Redalyc](#), 2009, volumen 12, número 2, pp. 87-101 del marco curricular común de la educación media superior. Recuperado

Delors, J. (1996). La educación encierra un tesoro. Madrid: Santillana-UNESCO:



Dewey, J. (1989). *¿Cómo pensamos? Cognición y desarrollo humano*. Barcelona, España: Paidós.

Durlak, J., Domitrovich, C., Weissberg, R. y Gullotta, T. (eds.) (2015). *Handbook of Social Educative*. Recuperado de: <https://www.boe.es/boe/dias/2013/12/10/pdfs/BOE-A-2013-12886.pdf>

Duarte D., Jakeline (2003). *Ambientes de aprendizaje una aproximación conceptual*. *Estudios pedagógicos* (29),97-113.[fecha de Consulta 20 de Mayo de 2020]. ISSN: 0716-050X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1735/173514130007>

Eisner, E. (1994), *Cognición y Currículum*, Buenos Aires, Argentina: Nueva Visión Amorrrtu.el 15 de agosto de 2019, de: <http://sems.gob.mx/work/models/sems/>

Fairclough, N. 2003. El ACD como método para la investigación en ciencias sociales. En: Wodak, R. y Meyer, M. (eds.). *Métodos de análisis crítico del discurso*. Barcelona: Gedisa, pp.143-178.Fenstermacher, Gary. (1989). *Tres aspectos de la investigación sobre la Enseñanza en*

Flores Nadia y Ramos Iliana (2005). *Enseñando habilidades sociales en el aula*. Facultad de Psicología de la UNAM. Editorial. Fuentes para crecer.

Follari, Roberto (1994) *Práctica docente y rol docente*. Crítica del instrumentalismo pedagógico. 3º Capital Federal. Aique grupo editor.

García-Cabrero, B. (2002). *El análisis de la práctica educativa en el bachillerato: Una propuesta metodológica*. Tesis de doctorado no publicada, Facultad de Psicología, Universidad Nacional Autónoma de México, D. F., México.

García-Cabrero, B., Loredó, J., Carranza, G., Figueroa, A., Arbesú, I., Monroy, M. y Reyes, R. (2008). *Las aproximaciones teórico-metodológicas en los trabajos de la RIED: consideraciones en torno a la construcción de un modelo de evaluación de la práctica docente*. En M. Rueda (Ed.), *La evaluación de los profesores como recurso para mejorar su práctica* (pp. 162-220). México: IISUE-UNAM-Plaza y Valdés.

García-Chato, G. I. (2014). *Ambiente de aprendizaje: Su significado en educación preescolar*. *Revista de Educación y Desarrollo*, 29. Recuperado de [http://www.cucs.udg.mx/revistas/edu\\_desarrollo/anteriores/29/029\\_Garcia.pdf](http://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/29/029_Garcia.pdf)

Giraldo, Eva. (2015). *Estudios de habilidades sociales en los alumnos de ESO propuesta educativa para fomentar su práctica en CNN de 1ro. ESO y Biología y Geología de 3ro ESO*. Director, María Luz Diago, Murcia.

Giroux, Henry (1990). *Los profesores como intelectuales. Hacia una pedagogía crítica del aprendizaje*. Barcelona: Ediciones Paidós.

Goldstein, A. P. et Al (1989) Habilidades y autocontrol en la adolescencia. Barcelona Martínez Roca.

Goleman, D. (1999). La práctica de la inteligencia emocional. Barcelona: Kairós.

Gómez A y Gonzáles C. (2006). Habilidades sociales para la mejora de la convivencia de los centros. Región de Murcia, España.

Greenberg, L. (2000). Emociones: una guía interna. Bilbao: Desclée De Brouwer.

Greenspan, S (1998). El crecimiento de la mente. Barcelona: Paidós.

Hamari, J. y Koivisto, J. (2013). Social motivations to use gamification: an empirical study of gamifying exercise. En Proceedings of the 21st European Conference on Information Systems. Utrecht, Netherlands, June 5-8.

Heller: (1976.) Sociología de la vida cotidiana. Ediciones Península. Barcelona.

Herrera, M. Á. (2006) Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: Una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje. Revista Iberoamericana de Educación, 38(5), 1-19. Recuperado de <http://www.rieoei.org/> de los lectores/1326Herrera.pdf

Huizinga, Johan (1987). homo ludens. México: fondo de cultura económica.

Instituto Mexicano de la Juventud [IMJUVE], (2013). Diagnóstico de la situación de los Jefatura del Estado (2013). Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad jóvenes en México

Kapp, K. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco: John Wiley & Sons

López González, Wilmer Orlando (2013). El estudio de casos: una vertiente para la investigación educativa Educere, vol. 17, núm. 56, enero-abril, pp.139-144Universidad de los Andes Mérida, Venezuela

López, N, (2005). Equidad educativa y desigualdad social desafíos de la educación en el nuevo escenario latinoamericano, Buenos Aires: Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación. IPE-UNESCO Madrid: Siglo XXI.

Messina, G. (2016.) Construyendo saber pedagógico desde la experiencia. <http://goo.gl/R SXcjj> Consultado el 26 de enero 2021

Mestre, M.V., Frías, M.D. y Samper, P. (2004). La medida de la empatía: análisis del Interpersonal Reactivity Index. Psicothema, 16 (2), 255-260.

Monjas, M.I., González, B. (2000). Las habilidades sociales en el currículo. Madrid: Secretaría General Técnica del Ministerio de Educación.

Moral, J, Ovejero, B. (2 de enero 2005), "Funciones (re)verdades de la Educación Contemporánea, aproximación crítica desde la psicología social de la educación en España, Revista Iberoamericana de la educación. Recuperado <https://rieoei.org/historico/documentos/rie37a09.htm>

Murueta, Marco Eduardo (2004). Alternativas metodológicas para la investigación educativa, Centro de Estudio Superiores en Educación, México.

Ohm, P. (1998). Emotional Intelligence. A different kind of smart. Teaching for success through an emotion-based mode. Trabajo de Maestría no publicado. Prescott College. Digital Dissertations, Publicación N° AAT 1391459.

Orozco, J, C; Olaya, A y Villate, D. V. (2009). ¿Calidad de la educación o educación de la calidad? Una preocupación más allá del mercado. Iberoamericana de la Educación, núm. 51, pp. 161- 181.

Perrenoud, P. (2005). El trabajo sobre el habitus en la formación de maestros. Análisis de las prácticas y toma de conciencia. En: La formación profesional del maestro. Estrategias y competencias. México: Fondo de Cultura Económica.

Perrotta, Carlo et al. Game-based learning: latest evidence and future directions. NFER Research Programme, (2013.). Disponible en: <<http://www.nodo-observa.es/sites/default/files/GAME01.pdf>>.

Sambrano Leal, A (2007): Formación y experiencia y saber. Bogotá Ed. Cooperativa Editorial Magisterio. P.p 270.

Schneider, Cristian y Lyardet ( 2007). La comunicación Pedagógica. Novedades educativas N° 194

Schnmelkes, S. (2004). La formación de Valores en la Educación Básica (Primera). México: Secretaría de Educación Pública.

Secretaría de Educación Pública SEP: (2016). El modelo educativo 2016. El planteamiento pedagógico de la Reforma Educativa (México, SEP, 2016): "Introducción", y "Conclusión". De esta manera se pretende contribuir al estudio y al debate de la Reforma Educativa en México. <http://sems.gob.mx/curriculoems/planes-de-estudio-de-referencia>

Seibold, S.J. (2000): La calidad integral de la educación. Reflexiones sobre un nuevo concepto de la calidad educativa que integra valores y equidad educativa” en revista Iberoamericana para la Educación la Ciencia y la Cultura. Vol.4. Pag, 214-250.

SEP (2016). En la sección Documentos de este número de Perfiles Educativos se transcribe el texto titulado "Los fines de la educación en el siglo XXI", publicado por el Gobierno de México a través de la Secretaría de Educación Pública (puede descargarse de:[http://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/114503/Los Fines de la Educación en el Siglo XXI.PDF](http://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/114503/Los_Fines_de_la_Educacion_en_el_Siglo_XXI.PDF)).

SEP (2017). Cultura en tu escuela. Estrategias en el marco del Modelo Educativo. Recuperado

SEP (2017). hasta la formación de las competencias. La definición del sujeto a partir del modelo educativo. Tesis de Maestría, UPM. Sociedad, XVII (32).

Stake, Robert (2007). La investigación educativa con estudio de caso, Morata, Madrid 2007, 4ª edición

Tawil, Sobhi y Marie Cogoureaux (2013): Una mirada actual de la educación encierra un tesoro. Evaluar la influencia del informe de Delors de 1996” en investigación y prospectiva de la educación. UNESCO. Contribuciones temáticas. Francia

Tobón, T. S., Pimienta, P. J. H. y García, F. J. A. (2010). Secuencias didácticas: Aprendizaje y evaluación de competencias. Pearson: México.

Tortosa Alba (2018). El aprendizaje de las habilidades sociales en el aula. Revista internacional de apoyo a la inclusión, logopedia, sociedad y multiculturalidad Vol. 4 octubre, España.

Valderama, Beatriz. (2015) Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar. Capital Humano, Madrid, n. 295, p. 73-78

Vassileva, J. (2012). Motivating Participation in Social Computing Applications: A User Modeling Perspective. User Modeling and User-Adapted Interaction, 22, 177-201.

Vygotsky, L. S ( 1966) El papel del juego en el desarrollo. L.S, Barcelona.

Wittrock, M. La investigación de la enseñanza. Tomo I: Barcelona, Paidós.

Zabala, V. A. (2006). La práctica educativa. Cómo enseñar. Grao: México.

Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Cambridge, MA: O'Reilly Media.

## Anexo A CUESTIONARIO DE LAS ENTREVISTAS SEMI ESTRUCTURADA



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA UNIDAD XOC

### OBJETIVO DE LA ENTREVISTA:

Recuperar las experiencias de los docentes a través de su narrativa para comprender cómo se construye las prácticas docentes y los ambientes de aprendizaje, además de recuperar las prácticas pedagógicas que incorporan actividades lúdicas y de juego en los proceso de enseñanza- aprendizaje con profesores del Bachillerato Tecnológico sector privado.

### ENTREVISTA SEMI- ESTRUCTURADA

Nombre	Fecha	Materias	Años de experiencia	Formación

Guía de Entrevista semi- estructurada.

1. Me puedes hablar un poco de ti, y de cómo ha sido tú experiencia en el aula
2. ¿Qué es lo que haces antes de estar en el aula, durante y después?
3. ¿Cómo decides que actividad incorporar en las clases y por qué?
4. ¿Cómo es la dinámica del grupo y que retos a significado para ti ?
5. ¿Cuáles son tus principales objetivos cuando te encuentras frente al grupo?
6. ¿Qué sentido le das a tu práctica docente?
7. ¿Cómo preparas tus clases?
8. Me puedes mencionar algunos objetivos que tengas en el proceso de enseñar-aprendizaje
9. ¿Cuál consideras que es el rol que realizas como docente ?

