



**UNIVERSIDAD DE ORIENTE
NÚCLEO DE SUCRE
COORDINACIÓN DE ESTUDIOS DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIONES
MENCION ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO LENGUA
EXTRANJERA**

**HACIA UNA PEDAGOGIA LUDOCREATIVA: EL JUEGO,
CREATIVIDAD Y PENSAMIENTO DIVERGENTE EN LA ENSEÑANZA DEL
IDIOMA INGLÉS. EXPERIENCIAS Y SIGNIFICADOS EN EL CONTEXTO
DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA**

Trabajo presentado como requisito parcial para optar al grado de
Magister Scientiarum en Educación Mención Enseñanza del
Inglés como Lengua Extranjera

Tutora: MSc. Liliana Ortega Autora: Angela Gabriela Marcano Amaiz.

Cumaná, Abril de 2018



**UNIVERSIDAD DE ORIENTE
NÚCLEO DE SUCRE
COORDINACIÓN DE ESTUDIOS DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓNES
MENCIÓN ENSEÑANZA DEL INGLÉS**

ACEPTACIÓN DEL TUTOR

Por medio de la presente hago constar que he leído el Trabajo de Grado (Tesis) presentado por el (la) ciudadano(a) Angela Gabriela Marcano Amaíz, portadora del número de cédula: 18.593.478, para optar al Grado de Magister Scientiarum en Educación Mención Enseñanza del Inglés como Lengua Extranjero; cuyo título es: ***Hacia una Pedagogía Ludocreativa: El Juego, Creatividad y Pensamiento Divergente en la Enseñanza del Idioma Inglés. Experiencias y Significados en el Contexto de la Educación Primaria***; y que acepté asesorar al estudiante, en calidad de Tutora, durante la etapa de desarrollo del Trabajo hasta su presentación y evaluación.

En la ciudad de Cumaná, a los _____ días del mes de _____ de 2018.

M.Sc. LILIANA ORTEGA CASTRO

INDICE GENERAL

DEDICATORIA	i
AGRADECIMIENTO	vi
RESUMEN.....	vii
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I.....	5
OBJETO DE ESTUDIO Y SU MÉTODO.....	5
1.1 Naturaleza del Problema	5
1.2 Objetivos de la Investigación	17
Objetivo General:	17
Objetivos Específicos:	17
1.3 Abordaje Metodológico	18
CAPITULO II.....	22
FUNDAMENTOS ONTOEPISTEMOLÓGICOS DE LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS EN EL CONTEXTO EDUCATIVO ACTUAL.....	22
CAPITULO III.....	35
DEBATE EN TORNO AL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN LOS ESPACIOS ESCOLARES.....	35
CAPITULO IV.....	46
PERSPECTIVAS PEDAGÓGICAS DESDE LAS VOCES Y VIVENCIAS DE LOS DOCENTES EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA.....	46
4.1 Estudio de una Lengua Extranjera y la importancia del Proceso de Enseñanza y Aprendizaje del Idioma Inglés como Lengua Extranjera	47
4.2 La Enseñanza del Inglés: Concepciones y Significados.....	51
4.3 Praxis Pedagógica y Aprendizaje del Inglés.....	53
4.4 Ludocreatividad y Enseñanza del Inglés	61
CAPITULO V.....	73

HACIA UNA PEDAGOGIA LUDOCREATIVA: EL JUEGO, CREATIVIDAD Y PENSAMIENTO DIVERGENTE EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS	73
□ LA EXPERIENCIA LÚDICA: FUENTE GENERADORA PARA LA CREATIVIDAD EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS.....	74
□ EL JUEGO COMO EXPERIENCIA DE FANTASÍA E IMAGINACIÓN PARA LA CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	79
□ LENGUAJE Y COTIDIANIDAD: POTENCIALIDADES CLAVES PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS	82
□ LENGUAJE, CREATIVIDAD Y PENSAMIENTO DIVERGENTE: POSIBILIDADES LÚDICO-PEDAGOGICAS PARA EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA	85
REFLEXIONES FINALES	88
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	93
ANEXOS	99

DEDICATORIA

A Dios por darme la vida y permitirme disfrutar de mí, de mi familia, amigos, conocidos, y sobre todo por permitirme hacer y disfrutar de lo que hago. Gracias a dios, por brindarme la oportunidad de iniciar este proyecto de estudio que comenzó con expectativas, nervios y con ganas de realizarlo, y que poco a poco con esfuerzo, empeño y pese a los percances, inconvenientes, dificultades, horas de estudio y dedicación pude culminarlo; finalizando así, esta otra etapa de mi vida pero que me permitirá comenzar otra de muchas más.

A mis padres, Pedro Marcano y Gladys Amaiz, quienes siempre me apoyaron, me ayudaron y de vez en cuando me ponían en la “línea”, “derechita”, para no distraerme y poder seguir adelante. Ellos, mis padres, quienes siempre me preguntaban ¿Cómo te fue hoy? ¿Cómo te fue en el postgrado? ¿Qué ha pasado con la tesis? ¿y la tesis cómo va?...una y otra vez...y quienes me decían mi futura Magister. Gracias por sus consejos, su paciencia, su dedicación, su confianza, pero sobre todo, gracias por todo su amor y cariño a lo largo de mi vida ¡Gracias por formarme, enseñarme y convertirme en lo que soy hoy en día!

A mis hermanas Dulce María y María Gabriela, “mis sis”, por sus consejos, por su apoyo y estar a mi lado en las buenas y en las malas, las quiero mucho.

A mi familia tíos, primos, abuelos por su cariño, por brindarme su apoyo y estar pendiente de mí.

A todos mis compañeros de estudio de postgrado, quienes juntos emprendimos y recorrimos este camino lleno de horas de locura, desvelo, de estudio, y quienes, la mayoría, al igual que yo hemos culminado esta etapa.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad de Oriente, Núcleo de Sucre “La Casa más Alta” donde he vuelto una vez más a realizar mis estudios y formarme como profesional. Igualmente, gracias al personal de postgrado.

A mi tutora académica, MSc. Liliana Ortega Castro, por brindarme su ayuda, comprensión, conocimiento, y colaboración, además de su apoyo y motivación, para poder alcanzar la culminación de este trabajo.

A todos mis profesores, por su enseñanza y orientación para formarme como profesional. Gracias a ustedes, por ayudarme, de manera directa o indirectamente, a darle forma a mis primeras ideas con respecto a este tema y que luego tomaron fuerza y le dieron forma a esta investigación.

Al personal docente que aportó su valiosa ayuda y colaboración como entrevistados, gracias a ellos también fue posible la realización de este estudio.

A mis amigos, allegados, conocidos por estar pendiente de mí.



**UNIVERSIDAD DE ORIENTE
NÚCLEO DE SUCRE
COORDINACIÓN DE ESTUDIOS DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIONES
MENCION ENSEÑANZA DEL INGLÉS**

**HACIA UNA PEDAGOGIA LUDOCREATIVA: EL JUEGO, CREATIVIDAD Y
PENSAMIENTO DIVERGENTE EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS.
EXPERIENCIAS Y SIGNIFICADOS EN EL CONTEXTO DE LA
EDUCACIÓN PRIMARIA**

AUTORA: LIC. ANGELA G. MARCANO A.
C.I.:18.593.478.

RESUMEN

La educación a través de la historia ha sido considerada como el recurso fundamental y el eje central de todo desarrollo y renovación social, puesto que pretende lograr una formación integral en el ser humano. Conforme a esta perspectiva en la siguiente investigación se reflexionará entorno a la relación pensamiento divergente y el juego en la enseñanza del idioma inglés hacia una pedagogía ludocreativa en el contexto de la educación primaria. Desde esta dimensión se apuntará a la lúdica, la creatividad, el juego y el pensamiento divergente, enmarcados en la enseñanza del inglés. Estos fundamentarán las bases ontoepistemológicas: la fantasía, la imaginación, la cotidianidad y el lenguaje, que se generarán al problematizar las categorías que se tejen y destejen para conformar este trabajo. La metodología que arroja este estudio estará pensada desde una perspectiva cualitativa etnográfica, y a partir de un ejercicio hermenéutico reflexivo-dialógico, se interpretarán las diversas informaciones obtenidas de los actores educativos referentes al objeto de estudio. Es importante acotar que la investigación buscará profundizar sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en la educación primaria, a través de la ludocreatividad como estrategia pedagógica que permitirá el desarrollo del juego, la creatividad y el pensamiento divergente en la educación primaria.

Expresiones clave: Pedagogía Ludocreativa, Creatividad, Pensamiento Divergente.

INTRODUCCIÓN

La educación a lo largo de la historia ha orientado el conocimiento de una manera que pocas veces es alcanzado por los educandos. La misma, ha estado basada tradicionalmente por una concepción mecanicista que limita la capacidad de pensamiento crítico-reflexivo del sujeto. Del mismo modo, el desarrollo de la creatividad, restringiéndolo dentro de un proceso de memorización y repetición.

Esta enseñanza delimita el aprendizaje creando dificultades en la producción del conocimiento y generando la transmisión de pautas ya establecidas en el proceso de enseñanza y de aprendizaje; al mismo tiempo que excluye las prácticas recreativas sin tomar en cuenta la importancia y las potencialidades que trae consigo en el mejoramiento de la formación de los sujetos.

Esta concepción se percibe de igual manera en la enseñanza y aprendizaje del inglés como segunda lengua, en el cual el docente promueve la transmisión y reproducción de conocimientos y la memorización puesto que los educandos obtienen la información de manera mecánica. De allí que no logran desarrollar todas las competencias necesarias para afrontar las exigencias comunicativas requeridas tanto en el nivel universitario como en el campo laboral o profesional; por lo que los métodos y enfoques de enseñanza utilizados constituyen una muestra de la preocupación por cambiar la forma de ejecutar las estrategias de enseñanza del inglés como idioma extranjero.

Este aprendizaje del inglés como un idioma extranjero, especialmente en los niños es importante, ya que les permite desarrollar su capacidad de relacionarse y comunicarse en ese idioma con otras personas, mejorando su capacidad cognitiva e intelectual.

El lenguaje es importante en la formación de los sujetos ya que desde que el niño nace se relaciona con el medio que lo rodea y a medida que va creciendo aprende con las situaciones en su vida cotidiana, a través de diferentes formas de expresión, de una manera lúdica y placentera.

A los niños por naturaleza les encanta jugar. El juego es motivador y divertido. Cabe destacar, que el juego y el aprendizaje están de alguna u otra manera relacionados ya que el juego se considera como una gran actividad para la enseñanza y aprendizaje de los niños, además ayuda a fortalecer valores tales como la cooperación, solidaridad y el trabajo en equipo.

Así mismo, por medio del juego se pueden considerar algunos factores que indican el desarrollo de la creatividad, como son la inventiva, la fluidez, y la flexibilidad. Por lo que promover la recreación desde la escuela es una estrategia para dinamizar los procesos de enseñanza y aprendizaje entorno a contenidos lúdicos y creativos.

Sin embargo, para poder tener mayor creatividad es necesario que una persona cuente con un tipo de pensamiento divergente. Este pensamiento está vinculado tanto a la creatividad como a lo lúdico de modo que, se puede hacer uso del juego como estrategia para mejorar la enseñanza y aprendizaje enfocándolo de manera significativa y ayudando además a los estudiantes a resolver situaciones.

En este sentido, estos elementos son importantes porque ayudan a desarrollar un sentido crítico y reflexivo, fortalece los valores, genera emociones y afectos en la interactividad entre los estudiantes y los docentes mediante el juego, el placer, la imaginación, la fantasía, el disfrute y el desarrollo de la creatividad.

Partiendo de estos planteamientos, la importancia de esta investigación radica en la necesidad de reflexionar sobre el desarrollo de la

creatividad y un pensamiento divergente en el proceso de aprendizaje del idioma inglés en el contexto de la educación primaria, hacia una pedagogía ludocreativa que permita la formación plena de los educandos. Por lo tanto, para asumir el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés en los niños desde el juego, se hace necesario entonces abordar aquellas contribuciones que pensadores, educadores y filósofos han postulado para darle forma a esta alternativa educativa.

Para ello, este trabajo está organizado en cinco capítulos los cuales se presentan de la siguiente manera: Capítulo I, este primer capítulo abarca lo concerniente al objeto de estudio y su método, desde aquí se abordaron las ideas relacionadas al problema y se presentó el objeto de estudio para así reflexionar sobre la creatividad, el juego y el pensamiento divergente en la enseñanza y aprendizaje del inglés en la educación primaria, para luego hacer referencia al método el cual guió el camino de acción, las técnicas e instrumentos utilizados para el desarrollo de la presente investigación. Esto da paso al Capítulo II, donde en un contexto teórico se presentaron los fundamentos ontoepistemológicos de la enseñanza del inglés en el contexto educativo actual.

Seguidamente, en el Capítulo III, se presentó un debate en torno al proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés en los espacios escolares, a través de una visión crítica, que va más allá de una postura reproductora de conocimientos en la enseñanza y aprendizaje del inglés, de acuerdo al clima cultural del presente.

Por su parte, el Capítulo IV muestra las perspectivas pedagógicas de los docentes en la enseñanza y aprendizaje del inglés en la educación primaria. De esta manera, este capítulo sirvió para compartir las experiencias, miradas y vivencias de los docentes en la praxis pedagógica, por lo tanto, se analizaron las expresiones y opiniones que fueron recogidas

de los sujetos en las instituciones educativas en una relación docente-estudiante y realidad. Finalmente, en el Capítulo V se proponen algunos lineamientos hacia una Pedagogía Ludocreativa: El juego, la creatividad y el pensamiento divergente en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en la educación primaria, para dar sentido y pertinencia a las nuevas miradas y enfoques en la pedagogía.

CAPITULO I

OBJETO DE ESTUDIO Y SU MÉTODO

1.1 Naturaleza del Problema

La educación a través de la historia ha sido considerada como el recurso fundamental y el eje central de todo desarrollo y renovación social, puesto que pretende lograr una formación integral del ser humano. En este sentido, es uno de los aspectos que forma parte de nuestra existencia y que de alguna manera nos concierne a todos.

Existen diversos métodos de concebirla, así como también de ejecutarla; por lo que las visiones que se tengan pueden llegar a ser más abstractas o concretas, de acuerdo con los ideales que se persigan donde filósofos, pedagogos, investigadores, educadores y teóricos han procurado responder a preguntas filosóficas en torno al hecho educativo mismo.

La educación ha estado dominada por una concepción racionalista y mecanicista del proceso de enseñanza y aprendizaje, en la que el educador se convierte en el principal y único transmisor de información y por su parte el educando como un receptor de la misma, limitado por patrones de pensamiento preconcebido. De modo que, de acuerdo con Carmona (2008) “La escuela lleva a cabo un proceso de adaptación del niño a las normas y conductas socialmente aceptadas, pero también tiende a anular aquellos rasgos del comportamiento y de la personalidad humanos que son indispensables para el conocimiento” (p. 129).

A lo referente, Freire (2003) criticó profundamente esta práctica llamándola “educación bancaria”, y señala:

La educación se transforma en un acto de depositar en el cual los educandos son los depositarios y el educador

quien deposita. En vez de comunicarse, el educador hace comunicados y depósitos que los educandos, meras incidencias, reciben pacientemente, memorizan y repiten. Tal es la concepción “bancaria” de la educación, en que el único margen de acción que se ofrece a los educandos es el de recibir los depósitos, guardarlos y archivarlos. Margen que sólo les permite ser coleccionistas o fichadores de cosas que archivan. (pp. 51-52)

Es así como, a través de la “educación bancaria” la capacidad de pensamiento, de reflexión, de complejidad, de criticidad, de creatividad del sujeto está restringida a un proceso de memorización y repetición. El docente es el que sabe, es la persona que posee los conocimientos. Es el que transmite sus conocimientos al educando a través de sus palabras y la narración. Mientras que el educando recibe todos estos conocimientos del docente que el educando memoriza y repite. Por el contrario, lo que se persigue con el transcurrir de los años, Freire (2005), “es viabilizar una práctica docente que forje mentes críticas, audaces y creativas” (p. 15).

En la actualidad, la enseñanza de la lengua ocupa un lugar importante en los estudios e investigaciones debido a que conocerla y aprenderla forma parte de nuestro ser y nuestra culturalidad, para así comunicarnos unos con otros de manera hablada, escrita o por señas ya que el nivel de desarrollo alcanzado por las sociedades exige el dominio de ella. De modo que, el lenguaje surge como una necesidad de poder crear comunicación mediante signos, ya sean verbales o no verbales presentando muchísimas manifestaciones siendo una de estas lo que se conoce por lengua o idioma, como el español, el inglés, el francés, el alemán, entre muchos más. Los métodos y enfoques de enseñanza constituyen entonces, una muestra de la preocupación por cambiar tanto la visión del tipo de competencia que necesita el estudiante, como la teoría que la sustenta.

Particularmente, el inglés es un idioma importante en el mundo actual debido a su amplio y útil uso en todos los ámbitos de la vida humana; al

punto que es denominado como una “Lingua Franca” o como “Lengua de tratado mundial”. El poder comunicarse en inglés trae consigo beneficios tanto personales como profesionales, sociales, educativos y económicos. Es por ello la importancia que éste ha cobrado en la educación sistemática a nivel mundial, en donde, de acuerdo con Hernández (2012), “impone su hegemonía, ocupando y manteniendo hasta el presente una posición privilegiada a causa de su creciente poder” (p. 155).

El aprendizaje del inglés como idioma extranjero, especialmente en los niños es igualmente de suma importancia; ya que les permite conocer otras culturas desde temprana edad, relacionarse y comunicarse con otras personas, mejorando su capacidad cognitiva e intelectual. Es así como se ha comprobado en estudios que el aprendizaje del inglés desde temprana edad genera muchos beneficios. Álvarez (2010) expresa que según estudios

El niño se beneficiará de dos formas. La primera porque su cerebro seguirá aumentando sus conexiones neuronales y la segunda porque podrá aprender a un ritmo más rápido y con más facilidad. De este modo se sugiera la mejor edad para comenzar a estudiar una lengua extranjera entre los tres y los doce años. Además se une el hecho de que a estas edades se aprende mejor ya que no hay presiones de diversa índole que puedan entorpecer el aprendizaje del niño. Y es por esto que el aprendizaje de lenguas extranjeras a temprana edad mejora considerablemente el desarrollo cognitivo y por tanto los niños que aprenden inglés como L2 desde la primera infancia demuestran diversas ventajas cognitivas respecto a los niños que no lo hacen. (p.252)

El aprendizaje del inglés los lleva a un acercamiento en el uso del idioma a nivel personal así como a nivel profesional. Iniciar un nuevo idioma, en este caso el inglés, en edades tempranas facilita el aprendizaje del mismo, debido a que los niños son más receptivos y absorben todos los conocimientos y aprenden a dominarlo con mayor rapidez y facilidad. Gass y Selinker (2008) expresan que:

It has long been recognized that child second language acquisition is a central and important part of the field of second language acquisition...the precise beginning and end points of the period of child SLA are vague, we surely can take as core to the topic the ages between 5 and 9, when the primary language is mostly settle and before the effects from a critical or sensitive period begin to manifest themselves. (p. 123)

Los contextos, así como la complejidad que tiene el proceso de enseñanza y aprendizaje en los cuales las personas pueden aprender el inglés como una lengua extranjera han permitido que este ocupe un lugar en el currículo a nivel nacional. En Venezuela, la educación contempla de manera oficial la enseñanza del inglés; éste se enseña como parte de una formación académica.

Es una asignatura implementada en los programas de estudio; sin embargo, a pesar de ser este idioma una asignatura en el currículo escolar, al finalizar los estudios los estudiantes no logran desarrollar las competencias necesarias para afrontar con éxito las exigencias comunicativas y mucho menos crear una comunicación básica en el idioma inglés.

Es importante destacar el énfasis que se hace para el desarrollo de las competencias comunicativas para la enseñanza y aprendizaje del inglés y el uso del método comunicativo desde las orientaciones señaladas en los programas de estudio. No obstante, entre los métodos utilizados para el aprendizaje del inglés en nuestros contextos escolares, se encuentra el de gramática-traducción con el cual el estudiante memoriza reglas y traduce oraciones descontextualizadas y/o el método audiolingüe. Éste se basa en la enseñanza y aprendizaje de la gramática, la pronunciación, el vocabulario, la memorización y la realización de numerosas repeticiones. Es decir, el proceso de enseñanza está basado en un sistema donde el docente promueve la transmisión y reproducción de conocimientos y la memorización

de contenidos; mientras que los educandos obtienen la información de manera mecánica y memorística.

Al respecto, éstas condiciones tienen cierta relación con la forma como se ejerce la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en los espacios escolares en relación a las perspectivas educativas, basadas en una visión teórica, técnica e instrumental como lo plantea Habermas (Citado en Delgado, 2002), en donde se pretende imponer la racionalidad técnico-instrumental como el único paradigma de todo conocimiento. Es decir, donde en este caso, asumir el idioma inglés desde lo netamente teórico y formal, así como el dominio instrumental y lo gramatical del idioma es lo importante y relevante en el acto educativo.

Visto así, la manera como se aborda el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en nuestros espacios escolares aún está ceñido a una pedagogía técnico instrumental. Esto da como resultado personas pasivas dentro del proceso educativo quienes reciben los conocimientos impartidos por el docente, siendo este la persona activa y dominante.

Esta situación limita de alguna u otra manera el aprendizaje, resultando el mismo no significativo para el estudiante, a ser pasivos, a no tener un buen desenvolvimiento al momento de comunicarse, a no entender en realidad el idioma, a no gustarle aprender el inglés. Esto le niega la posibilidad a los estudiantes de ser críticos y creativos, además, borra o deja a un lado al sujeto, crea dificultades en la producción del conocimiento y genera que la enseñanza implique la transmisión de pautas ya establecidas.

Este horizonte problematizado será el punto de partida que dará una mirada hacia una nueva pedagogía. La dimensión ontoepistemológica será la guía que permitirá confrontar nuevos horizontes para comprender al objeto de estudio dentro de su contexto a través de la reflexión teórica.

Para ello, el debate de la actualidad debe acercarse a una mirada ontoepistemológica para una nueva concepción pedagógica que reclame la búsqueda de una naturaleza que apunte al ser social en su entorno, como generador de saberes y conocimientos, recuperando el sentido experiencial y reflexivo.

Por lo tanto, se debe mejorar la manera de enseñar y aprender los contenidos. Cabe destacar entonces, la propuesta que realiza Paulo Freire (2003) en la cual expresa que los aprendices deben ser participantes activos en el programa del aprendizaje, la experiencia debe resultar significativa para el aprendiz y el aprendiz debe estar orientada en sentido crítico.

Es necesario, entonces, que el docente deje a un lado la pedagógica instrumental en la enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera para ir tras procesos que promuevan el desarrollo creativo y divergente en sus estudiantes, con el fin de facilitar la comprensión y adquisición del lenguaje. Esta visión, De Zubiría (2010) “rompe con el paradigma tradicional que explicaba el aprendizaje como el proceso de transmisiones que se realizan desde el exterior y se asimilan por parte de los alumnos” (p. 112).

De igual modo, el espacio escolar se debe constituir en un entorno que garantice el proceso de formación integral, una educación para la vida, de acuerdo a las necesidades de los estudiantes para así alcanzar el desarrollo pleno de sus conocimientos, actitudes, destrezas, sentimientos; transformando así la pedagogía, a lo que llamaría Cubillán (2008) una “pedagogía por-venir” en la cual la educación “es una configuración libertaria que induce a la autonomía del pensamiento, a la creatividad, promueve desde sus raíces la solidaridad, la cooperación, la integración, la discusión, la interrogación, la crítica, la reflexión y la participación” (p. 120), formando así, personas con valores, seres humanos pensantes, partícipes en las transformaciones sociales, críticos y creativos.

Es importante acotar las perspectivas del Currículo del Subsistema de Educación Primaria Bolivariana (2007) que busca reorientar la formación de un nuevo hombre desde la concepción filosófica que tiene como epicentro los pensamiento e ideales de libertad, justicia, igualdad, fraternidad, felicidad, unidad, originalidad y emancipación. Estos ideales y pensamientos orientan el proceso educativo hacia una nueva concepción y en donde se asume la educación

como expresión de los procesos sociales, culturales y educativos, cuya finalidad es fomentar el pensamiento liberador, creador y transformador; así como la reflexión crítica, la participación ciudadana y los sentimientos de honor, probidad, amor a la Patria, a las leyes y al trabajo. (p.11)

Desde lo planteado en CNB, se centra en reflexionar sobre los valores a través de las dimensiones Aprender a Crear, Aprender a Convivir y Participar, Aprender a Valorar y Aprender a Reflexionar. Así como también, orientar al proceso educativo a partir de objetivos formativos, métodos, actividades y modos de actuación que le permitan formar al ser humano, contemplando además, contenidos que generan aprendizajes significativos y que contribuyen con las intenciones y fines educativos, manteniendo así una relación con el desarrollo de las capacidades cognitivas, intelectuales, motrices y afectivas que se aspira desarrollar en el educando.

Ahora bien, en ésta investigación, se presentarán diversas categorías como lo son: la lúdica, la creatividad, el juego, el pensamiento divergente, todos enmarcados en la enseñanza del inglés como lengua extranjera en la educación primaria. Éstas fundamentarán las bases ontoepistemológicas: la fantasía, la imaginación, la cotidianidad y el lenguaje, que se generarán al problematizar las categorías que se tejen y destejen, para conformar este trabajo, y servirán de soporte para proponer los horizontes de una pedagogía

ludocreativa: el juego, la creatividad y pensamiento divergente en la enseñanza del idioma inglés en la educación primaria.

En este sentido, la creatividad, ocupa un lugar fundamental en el ámbito educativo ya que es una capacidad necesaria para el actuar y ser de las personas. Ella se considera una capacidad a través de la cual se producen nuevas ideas y conceptos que conducen a conclusiones para llegar a solucionar problemas en una forma original; con el propósito de formar personas para el cambio, con originalidad, flexibilidad, con confianza, innovadoras.

En los niños, la creatividad de acuerdo con Wallach y Kogan (citado en Bravo, 2009, p. 4) “es la aptitud del niño para producir asociaciones únicas y numerosas en relación a la tarea propuesta, en un ambiente relativamente relajado”. Por lo que ya queda de parte del docente así como de los padres, fomentar en el niño la creatividad por medio de actividades que ayuden a desarrollar su potencial creativo.

Atendiendo a estas consideraciones, Aldana (1998 citado en Aguirre, Gómez, Espinoza, 2002) señala que

La creatividad, las habilidades de pensamiento creativo, las imaginaciones, constituyen una dotación con la que viene nuestro cerebro. El punto de partida de la creatividad es la sensibilidad que parte ante todo de una excelente comunicación con el mundo interno donde está todo ese banco de ideas, experiencias, sentimientos, imágenes, que son la materia prima a partir de la cual se relaciona, se hace extraño lo conocido, se miran de otra manera las mismas cosas y se encuentran conexiones nuevas.

Para poder tener mayor creatividad es necesario que una persona cuente además con un tipo de pensamiento divergente ya que ellos dos se complementan. Álvarez (2010) expresa que el pensamiento divergente es aquel pensamiento que “percibe distintas opciones, ya que enfoca el

problema desde nuevos ángulos, lo que puede dar lugar a cierta variedad de recorridos y múltiples soluciones” (p. 13).

Dicho pensamiento divergente, le permite al niño aprender a aprender a través de la resolución y reflexión de situaciones relacionadas con su vida cotidiana, las cuales muchas veces no pueden ser resueltas directamente sino que por el contrario, se requiere una forma flexible, original, sensible y de inventiva para resolver los problemas. Es por ello que la creatividad puede verse evidenciada a través de este pensamiento puesto que hace referencia a la invención, descubrimiento, en la capacidad para encontrar nuevas soluciones.

Este pensamiento además está vinculado tanto a la creatividad como a lo lúdico, al juego es decir, se puede hacer uso del juego como estrategia en la enseñanza y aprendizaje, mejorando así dicho proceso y enfocándolo en un aprendizaje significativo que ayudaría además a los estudiantes a resolver situaciones.

Particularmente con el inglés, el uso del juego es una estrategia que se considera útil para lograr que el estudiante aprenda y use el idioma ya que sirve para practicar la pronunciación o la gramática de manera natural. Al respecto, Rubio y García (2013) en su investigación expresan que:

Los juegos constituyen un medio poderoso para la enseñanza del inglés en todas las edades. Podemos usarlos como actividad de clase con el fin de enriquecer el vocabulario de nuestros alumnos o para mejorar su gramática y los diferentes acentos ingleses. Además, ha servido para fomentar el trabajo en equipo, para favorecer la sociabilidad del alumno, y para desarrollar su capacidad creativa y comunicativa. (p. 170)

En tal sentido, promover procesos de aprendizaje del inglés a través del juego, la lúdica en las primeras etapas de la educación, posibilitaría el desarrollo de las potencialidades comunicativas y creativas en los niños.

Siendo esta etapa igual de importante en el aprendizaje de otro idioma, en este caso el inglés, ¿Por qué no comenzar a mejorar la manera de enseñar y aprender este idioma desde las edades más tempranas?

En este sentido, el niño desde sus inicios aprende a través del juego, de este modo, “la lúdica es un espacio de recreación que se enmarca en el juego; pero a su vez, desarrolla el potencial intelectual y socioafectivo” Holzapfel (2003 citado en Araujo, Gómez, Fonseca y Molano, 2013, p. 92). Además, los motiva a aprender, descubrir y explorar así como a la comprensión de contenidos escolares. Visto de esta manera, “el juego es la actividad primigenia del ser humano, donde encontramos el origen de la fantasía y la creación” (Ridao, 2005). Es decir, por medio del juego el niño desarrolla su potencial creativo en el que él hace, crea, deshace y vive un mundo de fantasía e imaginación.

El niño desde que nace se relaciona con el medio que lo rodea, y a medida que va creciendo aprende de las situaciones en su vida cotidiana utilizando diferentes formas de expresarse, creando así un vínculo de comunicación que les permite entender y fortalecer las relaciones afectivas, así como también satisfacer sus necesidades de una manera placentera.

De modo que el lenguaje es una pieza clave para la formación de los sujetos, formando parte en el hacer y en el contacto con uno mismo y con las demás personas. Es decir como parte de la realidad y la cotidianidad, donde los aprendizajes no pueden estar separados de estos dos últimos aspectos debido a que son importantes en la formación del ser humano, puesto que se centran en sus intereses y necesidades, respetando la interrelación entre todos y construyendo así sus conocimientos en contextos reales, por lo que esto hace que el aprendizaje tenga sentido y significado.

Por ello, la comprensión del saber cotidiano no solo hace repensar lo cognitivo como una dinámica referente al aspecto material, a la existencia del

sujeto, sino también a sus expresiones ideológicas, manifestaciones culturales, contenidos de conciencia; es decir su hacer.

Por lo tanto, promover desde la escuela espacios que contribuyan a generar conocimientos, aprendizajes centrados en las necesidades e intereses constituye una estrategia en la educación que ayuda a dinamizar los procesos de enseñanza, de aprendizaje y al mismo tiempo a generar emociones, afectos que favorezcan tanto a la interactividad y las presiones existentes en la escuela como a la construcción de conocimientos, valores y nuevos significados entre los estudiantes y los docentes en torno a contenidos de naturaleza lúdica y creativa.

De esta manera, como lo refiere Maslow (1971 citado en Palacino, 2007, p. 283)

La opción de “jugar y crear” ofrece a cada individuo la posibilidad de involucrarse en un proceso de elección, a través del cual puede y debe asumir responsabilidades que lo conducen a actualizar sus potencialidades, para ser tan bueno(a) como pueda, atreverse, expresarse sinceramente; llegando a descubrir quién y cómo es realmente.

Se hace entonces, pertinente comprender críticamente sobre los modos estratégicos de enseñar y aprender inglés, especialmente en la educación primaria; de reflexionar sobre cómo a través del juego se potenciaría la creatividad, la sensibilidad, la emotividad, la fantasía y el pensamiento divergente; siendo este último, un proceso que permite generar ideas creativas de manera espontánea y conlleva al niño a resolver problemas a través de la invención y descubrimiento poniendo de manifiesto la creatividad. De manera que no sólo se aprenda un nuevo idioma de forma amena y divertida sino que además se fortalezcan valores que ayuden a resolver y a enfrentar situaciones de la vida diaria.

Es así, como se impone la necesidad de profundizar en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera al igual que, transformarlos métodos a través de la ludocreatividad como una alternativa pedagógica que permita un desarrollo creativo y un pensamiento divergente. En este sentido se plantean las siguientes interrogantes:

¿Cómo es el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en los niños en relación a los fundamentos ontoepistemológicos para el desarrollo del vínculo ludocreativo, el juego y el pensamiento divergente hacia una pedagogía ludocreativa?

¿Cómo se percibe la visión de la enseñanza y aprendizaje del inglés desde una concepción tradicional y los nuevos horizontes emergentes?

¿Cuáles son aquellos fundamentos pedagógicos-metodológicos en la enseñanza del idioma inglés a partir de las experiencias y puntos de vista de los docentes en el contexto de la educación primaria?

¿Cuáles son los fundamentos teórico-metodológicos que sustentan el horizonte de una pedagogía ludocreativa para promover el juego, la creatividad y el pensamiento divergente en el aprendizaje del inglés en los niños?.

1.2 Objetivos de la Investigación

Objetivo General:

Reflexionar entorno a la relación pensamiento divergente, juego y creatividad en la enseñanza del inglés hacia una pedagogía ludocreativa en el contexto de la Educación Primaria

Objetivos Específicos:

Interpretar los fundamentos ontoepistemológicos para la enseñanza del inglés hacia una pedagogía ludocreativa.

Discutir de forma crítica la visión de la enseñanza y aprendizaje del inglés, desde una concepción tradicional y los nuevos horizontes emergentes.

Analizar los fundamentos pedagógico-metodológicos de la enseñanza del idioma inglés a partir de las miradas de los docentes en el contexto de la educación primaria.

Proponer lineamientos teórico-metodológicos orientados hacia una pedagogía ludocreativa: pensamiento divergente, el juego y la creatividad en la educación primaria.

1.3 Abordaje Metodológico

Con el propósito de explorar las relaciones y describir la realidad tal y como la viven los sujetos a partir de su experiencia y su realidad contextual, esta investigación estuvo orientada por los principios teórico-epistemológicos del paradigma cualitativo; puesto que tal como lo refieren Hurtado y Toro (1997) “su racionalidad se constituye a través de la experiencia hermenéutica buscando el sentido y significado dentro de una historicidad específica, interpretativa y compresiva” (p.50); comprendiendo la realidad como objeto de conocimiento en tanto se promueve la revalorización de la experiencia y se construye el conocimiento a partir de la interacción de los sujetos en el marco de una acción comunicativa. De esta manera, se pudo obtener la información necesaria para la interpretación y reflexión acerca de la creatividad y el desarrollo de un pensamiento divergente en la enseñanza y aprendizaje del inglés a partir del juego como proceso crítico y reflexivo.

Por tal motivo, el horizonte cualitativo se le asigna el papel de abrir nuevos espacios de interpretación sobre la realidad socioeducativa, la cual requiere una mirada compleja y profunda para el entendimiento del quehacer humano y las razones que lo gobiernan.

En el orden de estos planteamientos, el proceso metodológico estuvo orientado por el método etnográfico, el cual como lo refiere Martínez (2006), persigue “la descripción e interpretación de las realidades observadas desde el punto de vista conceptual de sus protagonistas” (p.27), es decir, son las personas quienes construyen y reconstruyen su realidad a partir de sus vivencias, dejando de esta forma que la realidad hable por sí sola, desplegando la multiplicidad de elementos que conforman la vida humana.

Este método es una excelente opción para el abordaje de los fenómenos que se encuentran en la realidad socioeducativa y, además, es el

medio más idóneo para la interacción entre el investigado y el investigador. De allí que entre las técnicas utilizadas para la obtención de la información, en atención a la naturaleza etnográfica de la investigación, se encuentra: la entrevista semiestructurada, la cual permitió recabar la información necesaria directamente de la experiencia de los docentes del área de Inglés de Educación Primaria de la Unidad Educativa E.B.P. San Rafael, U.E. Colegio San Lázaro, U.E. Jean Piaget, U.E. “Madre Alberta Giménez” Fe y Alegría, quienes se constituyeron en los informantes claves para esta investigación.

La técnica de la entrevista se utilizó con apoyo de una guía de entrevista, con la intención de propiciar un espacio para el encuentro espontáneo y auténtico de diálogo, que permitiría obtener las voces, emociones, y expresiones valorativas de los protagonistas del contexto escolar, a los fines de generar una narrativa que permitiera sistematizar e interpretar la realidad contextual.

Este planteamiento se sustenta con lo expresado por Martínez (2000) cuando sostiene que la entrevista, “adopta la forma de un diálogo coloquial o entrevista semiestructurada, complementada posiblemente con algunas otras técnicas escogidas y de acuerdo con la naturaleza específica y peculiar de la investigación que se va a realizar” (p. 65). Es decir, es una entrevista flexible que le permitió a los entrevistados tener una libertad de opinión, dentro de una serie de preguntas ordenadas de acuerdo con la importancia de la investigación y que el entrevistador usa como una guía que sirve a su vez, para introducir preguntas adicionales que ayudan a precisar e interpretar conceptos y a conseguir mayor información sobre los temas deseados.

Para los efectos del análisis de la información, se procedió a organizar y categorizar las expresiones obtenidas, en atención a las temáticas centrales de la investigación. Este proceso hizo posible la organización y clasificación de los diversos puntos de vista, miradas y vivencias de los

sujetos de la investigación, para de este modo sintetizar, analizar e interpretar la información recabada, En este sentido, siguiendo a Martínez (2000) este proceso de categorizar consiste en

Clasificar las partes en relación con el todo, de describir categorías o clases significativas, de ir constantemente diseñando y rediseñando, integrando y reintegrando el todo y las partes, a medida que se revisa el material y va emergiendo el significado de cada sector, evento hecho o dato (p. 71).

La comprensión e interpretación de toda la información recabada, a la luz de la naturaleza cualitativa de la investigación, se realizó a partir de un ejercicio hermenéutico que permitió sistematizar e interpretar las narrativas y expresiones de los sujetos estudiados desde el contexto al cual pertenecen y sobre la base de sus experiencias y vivencias. El ejercicio hermenéutico, en este sentido; como lo precisa Martínez (2006), “permite captar el significado de las cosas y hacer interpretación lo más rigurosa posible de las palabras, acciones y gestos de los sujetos estudiados procurando entender su singularidad desde el contexto al cual pertenecen” (p.47).

Finalmente, en atención a la realidad emergente del contexto particular de la praxis pedagógica, que desarrollan los docentes del área de inglés de educación primaria; y en atención a los criterios específicos del análisis de la información, se establecieron algunas líneas prospectivas para promover el desarrollo de una pedagogía ludocreativa como espacio propicio para transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés en la educación primaria desde otras miradas y formas de pensar. De este modo, abrir paso a la formación creadora, innovadora, crítica y reflexiva de los estudiantes fomentando y desarrollando las cualidades creativas a través de la interacción y sus experiencias. Para ello, desde la visión de la complejidad permitiendo relacionar e interpreta las categorías en esta investigación y poder clarificar y entretrejer lo entramado que dará base para una pedagogía

ludocreativa como una alternativa en la educación y formación de los sujetos, donde el juego, la creatividad y el pensamiento divergente favorecen los procesos de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en la escuela de rompiendo con un pensamiento lineal fomentando, por el contrario, a una pedagogía para la vida, humanista; así como también a la construcción de saberes, a las formas del ser, a su desarrollo espontáneo, imaginativo, explorador, al crecimiento personal, al bienestar, personas libre, felices.

CAPITULO II

FUNDAMENTOS ONTOEPISTEMOLÓGICOS DE LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS EN EL CONTEXTO EDUCATIVO ACTUAL

Como ya es bien sabido, la educación es uno de los aspectos que forma parte de nuestra existencia y que de alguna forma incide en nosotros. De manera que, tanto filósofos, como pedagogos, psicólogos, gestores educativos, entre otros diversos sectores de la sociedad se esfuerzan para tener la calidad de educación esperada y por lo tanto procuran responder y ahondar en cuestionamientos en torno al hecho educativo.

De allí entonces, la necesidad de aportarle al estudiante los contenidos educativos que puedan ser relevantes y efectivos para usarlos en los diferentes contextos que se le presente. Igualmente, la aplicación de métodos, enfoques, estrategias, actividades y materiales didácticos planificados de acuerdo a las necesidades de los estudiantes. De este modo, se pretende promover el carácter activo de cada uno de ellos en su actuación para desarrollar personas con capacidad de transformación en los contextos o en los lugares donde se desenvuelven.

Por lo tanto, Cubillán (2008) “la concepción de educación no puede ser el cumplimiento irreflexivo de reglas, o la copia innecesaria de patrones por parte de niñas y niños, de jóvenes y adolescentes, de hombres y mujeres adultos” (p. 126). La educación va más allá, contempla el desarrollo del sentido crítico, reflexivo y afectivo de los sujetos fomentando la formación de una conciencia ciudadana. En otras palabras, Cubillán “la escuela más allá de la escuela ofrece la posibilidad de desarrollar un saber multidimensional que promueva la formación humana y ciudadana” (p. 127).

Sin embargo, debido a los diferentes avances tecnológicos y científicos que traen consigo cambios económicos, políticos, ecológicos, sociales y culturales afecta de alguna u otra manera los estilos de vida de las personas. Por lo que se crea una falta de autenticidad, identidad, estilos de pensamiento y formas de actuar que limitan la capacidad creativa de las personas. Por todo ello, se hace necesario desarrollar otra forma de pensamiento sobre la educación o como lo denomina De Zubiría (2010) “la nueva escuela, la pedagogía activa”.

Esta manera de entender la educación, de acuerdo con De Zubiría, “genera en la escuela una verdadera revolución que se expresará en la búsqueda de unos contenidos, secuencias, metodologías y criterios de evaluación distintos” (p. 112). Aparece entonces la pedagogía activa “una pedagogía centrada en el niño y el autoaprendizaje” (p. 112).

De modo que la formación de los estudiantes deberá apoyarse en otras formas de pensar que representen puntos de vista sobre la realidad. Es decir, en un mundo globalizado, la manera en la que se va evolucionando en la actualidad debido al constante avance científico, tecnológico, político y educativo genera cambios desde varias perspectivas. Estos cambios y transformaciones hacen al individuo buscar y crear respuestas que le permitan darle sentido a todas sus interrogantes, una explicación e interpretación más profunda para su evolución y beneficio. Esto es lo que se conoce como pensamiento de la complejidad. De acuerdo con Morín (1994)

¿Qué es la complejidad? A primera vista, es un fenómeno cuantitativo, una cantidad extrema de interacciones e interferencias entre un número muy grande de unidades... Pero la complejidad no comprende solamente cantidades de unidades e interacciones que desafían nuestras posibilidades de cálculo; comprende también incertidumbres, indeterminaciones, fenómenos aleatorios. En un sentido, la complejidad *siempre está relacionada con el azar*... Pero la complejidad no se reduce a la

incertidumbre, es la incertidumbre en el seno de los sistemas ricamente organizados. Tiene que ver con los sistemas semi-aleatorios cuyo orden es inseparable de los azares que incluyen. La complejidad está así ligada a una cierta mezcla de orden y de desorden. (pp. 59-60)

Un pensamiento complejo es también un pensamiento abierto, que de paso a la incertidumbre, a la búsqueda constante. La complejidad como perspectiva pedagógica rompería con un pensamiento lineal dando lugar al pensamiento divergente.

De este modo, pensadores como Paulo Freire y Edgar Morín son fundamentales para la realización de este estudio. Desde la perspectiva de Freire se hace necesario considerar la educación como un proceso permanente que involucra todos los aspectos de la realidad. De este modo, el aprendiz se desarrolla en un contexto determinado, de allí la educación promueve el potencial cultural, crecimiento personal, bienestar y plenitud. En palabras de Freire (2003) “Nadie educa a nadie, así como tampoco nadie se educa así mismo, los hombres se educan en comunión, y el mundo es el mediador” (p. 61)

Así mismo, una educación para la vida, para el cambio reflexivo, respetuoso, basada en una pedagogía crítica y en el diálogo con una visión humanista y de carácter científico en todas las etapas de la educación, como en la planificación y programación, en la experiencia de aprendizaje y en la evaluación tal y como lo plantea Paulo Freire (2003).

Por otro lado, Morín (1999) nos permite la antesala a una ruptura de un pensamiento simplista a un pensamiento complejo que supere la instrumentalización y fragmentación del conocimiento. A partir de esto, la realidad se concibe plural, compleja e imprevisible. Este punto de vista permite a esta investigación dirigir la mirada al horizonte de la complejidad como el posible terreno donde se pudiera generar una nueva alternativa pedagógica a la enseñanza del inglés.

Pensar desde el paradigma de la complejidad nos permite asimismo, el principio de la dialogicidad, que se constituye al relacionar las diversas categorías descritas en este estudio, donde se interpretan en lo individual y lo colectivo, entre lo múltiple y la unidad para que el *todo* esté expresado desde las *partes* que lo componen, y permitan la recursividad de las posibles aristas de las bases de una pedagogía ludocreativa: el juego y pensamiento divergente en la enseñanza del idioma inglés en la escuela.

En este sentido, de acuerdo con Klimenko (2008), “la educación aparece como protagonista de la transformación social, permitiendo fomentar la capacidad creativa de los estudiantes en todos los niveles educativos, elevando de esta manera la creatividad al nivel del valor social, convirtiéndola en un reto creativo para todos” (p. 192).

La creatividad, normalmente, la asociamos con la capacidad de crear pero en el ámbito artístico, como por ejemplo: pintores, poetas, escritores, entre otros. Igualmente, la creatividad la asociamos con las innovaciones de importantes científicos o inventores. Sin embargo, puede surgir en cualquier espacio por ejemplo el educativo.

La palabra creatividad deriva del latín “creare” que significa engendrar, dar a luz, producir, crear, hacer algo que no se ha hecho antes. Está emparentada con la voz latina “crescere”: crecer. Son muchos los autores quienes le han dado un significado o una definición próxima a lo que se podría considerar como creatividad. Sin embargo, los mismos coinciden en que la creatividad es una capacidad a través de la cual se producen nuevas ideas, conceptos que conducen a conclusiones para llegar a solucionar problemas o dar respuestas en una forma original, útil y novedosa.

Corte (2010) hace referencia a quien fue uno de los primeros en trabajar y aportar explicaciones formales en cuanto a este proceso llamado

creatividad, Parnés (1963) señala que la creatividad es un proceso de pensamiento y acción que requiere:

1. Contactar con la experiencia previa.
2. Responder a los estímulos (que pueden ser objetos, símbolos, ideas, gente, situaciones).
3. Generar por lo menos una respuesta nueva y única

No obstante, en investigaciones más recientes, Álvarez (2010) define la creatividad como “un proceso del pensamiento, un mecanismo intelectual a través del cual se asocian ideas o conceptos, dando lugar a algo nuevo, original. Implica la redefinición del planteamiento, del problema, para dar lugar a nuevas soluciones” (p. 5).

La creatividad va más allá, Gómez (2005) “Uno puede ser creativo al redactar un papel, al cantar una canción, al resolver un problema matemático o una situación compleja de la vida real. Y es en esos momentos cuando se vive con más intensidad” (p. 81). No está limitada solamente a dotes artísticos o científicos, ni a una actividad o disciplina. Por el contrario, puede darse en cualquier ámbito y especialmente el ámbito educativo no escapa de ello. Es decir, la educación puede estar orientada hacia modelos educativos que fomenten la capacidad creativa de las personas, necesaria para su mejor desempeño.

Al respecto, Giménez (2005) expresa:

La creatividad es necesaria en todas las actividades educativas por cuanto permite el desarrollo de aspectos cognoscitivos y afectivos para el desempeño productivo, lo cual quiere decir, que su incorporación en todos los ambientes de la escuela representa la posibilidad de tener en el talento humano [...] el agente de cambio capaz de enfrentar los retos de una manera diferente, eficiente y audaz. (p. 3)

De este modo, educar en la creatividad supone formar personas para el cambio, con originalidad, flexibilidad, con confianza, innovadoras, y con

capacidad de enfrentarse a los imprevistos o problemas que se le van presentando a lo largo de su quehacer educativo o cotidiano. Por lo que, se debe tomar en cuenta la creatividad como una meta en la educación durante la práctica pedagógica para satisfacer las necesidades de los estudiantes y así desarrollar los aspectos cognoscitivos y afectivos, a través de la aplicación de métodos, enfoques, estrategias, y actividades.

Estos planteamientos se pueden ver señalados en la Ley Orgánica de Educación (2009) en el Artículo 15 como uno de los fines de la educación:

Desarrollar el potencial creativo de cada ser humano para el pleno ejercicio de su personalidad y ciudadanía, en una sociedad democrática basada en la valoración ética y social del trabajo liberador y en la participación activa, consciente, protagónica, responsable y solidaria. (p. 20)

Por lo tanto, se pretende que el docente en su práctica pedagógica trabaje con un tipo de aprendizaje creativo en donde el proceso de enseñanza-aprendizaje se diferencia de las prácticas comunes o tradicionales en el aula, en el cual se integra al docente y al estudiante para generar una interacción y retroalimentación para la reflexión, innovación y socialización.

Las prácticas comunes o tradicional ha estado dominada hace un tiempo, donde se concibe a la educación como una transmisión y reproducción de conocimientos y en donde el protagonista del proceso de enseñanza y aprendizaje es el docente. Por lo que, la capacidad de pensamiento, de reflexión, de criticidad, de creatividad del sujeto están limitados al simple hecho de memorizar y repetir.

Esto en el campo educativo, deja a un lado al sujeto, Delgado (2002) “al definirse como un objeto, un tecnólogo social, que realiza tareas instrumentales y objetivas, que ya no necesita más pensar, solo le basta con el adiestramiento necesario para manejar con eficacia las nuevas situaciones

que se presentan” (p. 7); donde además, la racionalidad instrumental científico-tecnológico se ha convertido, según Habermas (citado en Delgado, p.5), “en un elemento dominante de la sociedad”.

En el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés parten de estos principios y este proceso de enseñanza limita de alguna u otra manera el aprendizaje del estudiante conllevándolo a no tener un buen desenvolvimiento al momento de comunicarse, a no entender el idioma, a no gustarle el inglés. Debido a esto, no logra desarrollar las competencias necesarias para afrontar las exigencias requeridas en la universidad y mucho menos para utilizarlo en el campo laboral u profesional.

El docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje en cualquier área pero en especial del inglés, debe tomar en cuenta desarrollar una metodología o actividades de carácter práctico que fomenten la creatividad de los estudiantes y al mismo tiempo desarrollar el proceso de aprendizaje del lenguaje en ellos.

A estas consideraciones, de acuerdo con Mitjás (2013)

Quando nos referimos al aprendizaje nos remitimos a un tipo de aprendizaje en el cual la creatividad tiene una presencia destacada. El aprendizaje constituye la forma en que la creatividad se expresa en un proceso. La creatividad no es algo general ni inherente a la esencia del individuo, ni se expresa en todas las diferentes actividades en las cuales participa o en todas las formas en que enfrenta los problemas. La creatividad, como proceso de producción de novedad y de ir más allá de lo que está puesto, se manifiesta en esferas de acción y en situaciones en las que el individuo está profundamente implicado, y donde expresa y produce los recursos subjetivos que la hacen posible. (p. 316)

De este modo, tal y como lo expresa González (citado en Mitjás, 2013, p. 334) en su trabajo;

El aprendizaje deja de ser un proceso reproductivo para convertirse en un proceso productivo de un sujeto activo que se implica en él a través de los procesos de relación que caracterizan el escenario del aprender. El diálogo, la reflexión y la contradicción son elementos esenciales para implicar al sujeto en un clima de aprendizaje. El aprendizaje del niño dentro de sus actividades cotidianas reúne estas características de forma espontánea.

En este sentido, cabe tomar en cuenta al juego como una actividad importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje, Posada (citado en Araujo, et al., 2013, p. 90) expresa que el hemisferio derecho “se vincula a lo lúdico, lo emotivo, lo afectivo, lo fantasioso y se caracteriza por el pensamiento osado, no conservador y abierto al cambio”. Estas características permiten despertar esa creatividad en el estudiante, al mismo tiempo que, promueve el desempeño de su aprendizaje y el desarrollo de sus habilidades.

El juego es visto como una actividad espontánea presente en el desarrollo de las personas desde su infancia y produce signos de placer, diversión y alegría. “El juego, entonces, hace parte vital de las relaciones con el mundo de las personas y el mundo exterior, con los objetos y el espacio”... “el momento de juego es un periodo privilegiado para descubrir, crear e imaginar” (Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral, 2014, p. 18).

El juego forma parte de la experiencia humana, una de las primeras referencias sobre el juego que existe, es del año 3000 a. C. Etimológicamente, la palabra juego viene del “latín jocus, para referirse a broma, diversión” (Diccionario Enciclopédico Larousse, 2008, p. 587). Mientras que otros autores expresan que la palabra juego “viene de dos vocablos en latín: “iocum y ludus-ludere” ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y suelen usarse junto con la expresión actividad lúdica.

Para uno de los autores más reconocidos en el tema del juego, Huizinga, el juego es como un fenómeno cultural y no solamente biológico, psicológico o etnográfico, concibiéndolo como una función humana tan esencial como la reflexión y el trabajo. Huizinga (2007) crea el siguiente planteamiento “*Homo sapiens...*no somos tan razonables como gustaba de creer el siglo XVIII...*Homo faber...*podría aplicarse también a muchos animales...Sin embargo...concluye...me parece que el nombre de *Homo ludens*, el hombre que juega, expresa una función esencial” (p. 7).

Este autor amplía la noción y expresa que “el juego constituye al sujeto y está presente a lo largo de la vida; lo que sucede es que la manera de jugar se va transformando, así como el modo en que el sujeto se posiciona frente a él” (1987 citado en Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral, 2014, p. 23).

No obstante, el juego desde hace muchos años se valora como un componente importante y aún más, en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños, por lo que hoy en día se puede considerar en la escuela, como una actividad que contribuye al desarrollo intelectual, emocional y físico. Ponce (2009) expresa que:

El juego constituye una actividad voluntaria, que el alumnado desempeña libremente, y a través de actividades lúdicas, éste aprende a desarrollar habilidades sociales, vivir nuevas experiencias de forma individual o bien conjunta con otros alumnos y alumnas que le ayude a realizar descubrimientos, le favorece la adquisición del lenguaje incrementando su vocabulario así como facilita la iniciación del diálogo con aquellos con los cuales comparte el juego a la vez que desarrolla su imaginación y su creatividad.

Torres (2007) menciona que el juego como estrategia para facilitar el aprendizaje, se considera como una actividad que se centra en el

aprendizaje significativo, que permite el fortalecimiento de los valores y además ayuda al estudiante a resolver y a enfrentar situaciones.

De modo similar, Palacino (2007) menciona que el juego es entendido “como actividad lúdica, fuente de placer, diversión y alegría, que por lo general es exaltada por quien la realiza. Se lleva a cabo de manera espontánea, voluntaria y libre” (p. 280). El juego le permite a los estudiantes crear hábitos de convivencia, también tiene vinculación con la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje, la comunicación entre otros. Además, se considera

como estrategia que posibilita un proceso educativo en el que se involucran mucho más tanto los que aprenden como quienes enseñan...permite que los educandos desarrollen e incrementen acciones como relacionar, describir, crear alternativas, comprender, establecer razones para validar o refutar, escuchar, dialogar, negociar, aceptar, diferenciar, entre otras. (p. 281)

Particularmente con el inglés, muchos psicólogos han realizado estudios sobre el uso del juego para la enseñanza y aprendizaje del inglés. Entre ellos el profesor de psicología Fred Genesee (citado en Rubio y García2013, p. 264) expresa que:

Usar juegos en el aula de lengua extranjera es un elemento imprescindible en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua, especialmente en sus primeras etapas puesto que nos introduce en ciertas habilidades necesarias para la sociedad actual desde un prisma didáctico.

La formación de los estudiantes depende en cierta medida de otras formas de pensar. Una forma de pensamiento y organización de los conocimientos desde un punto de vista social y humano que engloba y va más allá rompiendo con un pensamiento lineal. Para ello, una de las formas es incorporar el uso de juegos y tal y como expresa Molina (2015) en su investigación “juegos que propicien un ambiente distendido en el que el

aprendiz comparte con sus compañeros de juego una auténtica experiencia de comunicación; por tanto es importante considerar el juego como una actividad real de comunicación” (p. 14).

Por su parte, Rojas y Ramírez (2011) mencionan que el juego para la enseñanza y aprendizaje del inglés se utiliza “para la diversión y el disfrute de los participantes y en este caso como estrategia educativa, permitiendo que los niños experimenten, aprendan, reflejen y transformen activamente la realidad” (p. 20), de este modo, el juego genera nuevas formas de enseñar y de aprender. Las autoras expresan además que

Los juegos les permiten a los estudiantes descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal. (p. 20)

Así mismo, Rubio y García (2013) mencionan en su investigación que el uso de los juegos en la enseñanza del inglés sirve para “enriquecer el vocabulario de nuestros alumnos o para mejorar su gramática y los diferentes acentos ingleses. Además, ha servido para fomentar el trabajo en equipo, para favorecer la sociabilidad del alumno, y para desarrollar su capacidad creativa y comunicativa” (pp. 170-171).

De igual forma dichos autores expresan que los juegos son:

Generalmente una fuente real auténtica del lenguaje, válidos para casi todos los propósitos. Y dado que una gran parte del mundo, en la actualidad, juega a algún tipo de juego en inglés, será mucho más divertido para nosotros, y los niños por igual, adquirir un dominio adecuado del inglés. (p. 170)

Al mismo tiempo, que favorece al surgimiento de un pensamiento divergente y creativo, aprendiendo, en este caso, el inglés de manera natural,

espontánea, a través del juego, el cual se puede definir en este ámbito Molina (2015) “como una actividad que conlleva a aprender divirtiéndose” (p. 14), con la realización de actividades lúdicas favoreciendo el aprendizaje de cada uno de los estudiantes.

El pensamiento divergente es un proceso mental o un método que se utiliza para generar ideas creativas explorando muchas soluciones posibles a un problema o situación y tiende a producirse de manera espontánea y libre. Además es un pensamiento proactivo, Waisburd (2009) “ayuda a ver distintas posibilidades, genera hipótesis para resolver problemas, ve distintas perspectivas y se abre a nuevas posibilidades” (p. 6).

El pensamiento divergente no se restringe a una forma única de las cosas, sino que se mueve en diferentes planos simultáneamente para crear una dirección. Para De Bono (1970) “El pensamiento lateral no pretende sustituir al pensamiento vertical: ambos son necesarios en sus respectivos ámbitos y se complementan mutuamente; el primero es creativo, el segundo selectivo” (p. 12).

Álvarez (2010) define el pensamiento divergente como aquel que:

Elabora criterios de originalidad, inventiva y flexibilidad. A través del pensamiento divergente, la creatividad puede plasmarse tanto en la invención o descubrimiento de objetos y/o técnicas, en la capacidad para encontrar nuevas soluciones modificando los habituales planteamientos o puntos de vista; o en la posibilidad de renovar antiguos esquemas o pautas. (p. 11)

Para otros autores como Guilford (citado en Waisburd 2009, p. 6) el pensamiento divergente ve distintas perspectivas, se abre a nuevas posibilidades. Además, es sintético, inductivo, libre, informal, creativo, y consiste en generar ideas o soluciones a partir de una información dada.

Por tanto, la educación enfocada por modelos educativos que se centren en las necesidades, motivaciones e intereses del educando favoreciendo su desarrollo espontáneo, personas libre, felices y seguras, y fomentando la capacidad creativa necesaria para el actuar y ser de las personas, ocupa un lugar fundamental en el ámbito educativo. Esto propiciaría explorar y abrir caminos sin limitaciones a un plano único, sino en cambio hacia planos múltiples y simultáneos actuando de una manera flexible y produciendo nuevos contextos con criterios de originalidad, ingenio, perspicacia, inventiva y creatividad. Rompiendo así con un pensamiento único, simplista y selectivo pero en el cual ambos pensamientos se puedan complementar y concebir la realidad de manera compleja, crítica y reflexiva generando una mayor cantidad de puntos de vistas y soluciones adecuadas en vez de una forma única y correcta. En este sentido, esto le permite a esta investigación dirigirse hacia una alternativa pedagógica en la enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera en la educación primaria a través de la relación juego, creatividad y pensamiento divergente.

CAPITULO III

DEBATE EN TORNO AL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN LOS ESPACIOS ESCOLARES

Son diversos los retos que ha enfrentado la educación dentro de los crecientes problemas sociales, humanos, económicos y políticos en una sociedad moderna y globalizada, donde se ha generado una carencia en los aspectos humanos y del ser del individuo, así como en la construcción de conocimientos y en la formación del educador y educando que posibilite una pedagogía para educar y formar a las actuales y nuevas generaciones. En estos desafíos y problemas, es bien sabido que los mismos han surgido a través de un sistema *tecnicista* o *tecno-científico-industrial* que atiende a un sistema económico y político basado en la ciencia y en la técnica que ha traído como consecuencia una sociedad consumista desperdiciando lo que realmente es pertinente a los intereses y necesidades para las futuras generaciones.

Desde la antigüedad hasta la actualidad se mantiene este sistema tecnicista e instrumental, así como un pensamiento de la racionalidad, donde se le ha enseñando al individuo a desarrollarse de acuerdo con las exigencias de una sociedad de mercado y consumista, generando los principios de competencia y producción influyendo de esta manera en las ideologías políticas y económicas. Por otro lado, se le ha enseñando asimismo al individuo a memorizar, y repetir mecánicamente lo que aprende y no a interiorizar, comprender, asociar, contextualizar los saberes y todo aquello aprendido con la realidad y con lo que le rodea. De este modo, en los espacios escolares la racionalidad, el tecnicismo y la razón instrumental se situaron aplicando un modelo educativo en el cual, en palabras de Fontalvo (2008), se “ha fundido el conocimiento en el molde de la mercancía incitando a las organizaciones educativas a “formar” ciudadanos en concordancia con

la vida de consumo mercantil” (p. xv). Al igual, que un modelo educativo repetidor de conocimientos, reduciendo las posibilidades de comprensión, reflexión, creatividad, de pensamiento crítico, así como el modo de pensar abierto y libre dentro de aspectos como los valores, la ética y una educación para la vida.

Es así, como el contexto de la educación vista desde la transformación de los procesos de enseñanza y aprendizaje, de los saberes, del docente y los estudiantes requiere situar la visión y misión de la pedagogía acorde a los desafíos, cambios y emergencias de la sociedad así como a la diversidad en cuanto al conocimiento, saberes y aprendizajes.

El debate de la actualidad debe ir hacia una mirada nueva entorno a la praxis pedagógica, donde los sujetos involucrados sean vistos como un ser social, capaz de generar saberes y conocimientos desde un punto vista crítico y reflexivo desde su propia experiencia. Asimismo, crear una formación del individuo con principios y valores que garanticen su bienestar, a la vez que se establece una educación integral para todos como base de la transformación. Es así, como se podrá abordar una nueva pedagogía que permita comprender y confrontar todas las posibles debilidades dentro de su contexto, para así facilitar y ejecutar de una mejor manera la enseñanza y aprendizaje, permitiendo formar al individuo y transformarlo en personas humanistas, creativos e innovadores.

En este sentido, la educación debe ser transformadora para enlazar, recuperar y regenerar todo aquello que está presente en todo proceso de la condición humana dando paso a la educación como un fenómeno complejo y no sencillo o simple, que abarca una serie de posibilidades. Es decir, la nueva mirada del acto pedagógico en atención a la visión compleja de la educación, de acuerdo con Fontalvo (2008) “implica dar cuenta de la complejidad entendida como un entramado de múltiples interdependencias,

es el tejido de eventos, acciones, interacciones, retroacciones, determinaciones, azares” (p. 1).

De este modo, la educación involucra un juego permanente entre lo uno y lo múltiple, para recuperar la incertidumbre, así como regenerar y reeducar los modos de pensar y los modos de vivir para afrontar las contradicciones del día a día y preparar a las personas constantemente para la vida, lo que permite comprender la condición y nos ayuda a vivir, al mismo tiempo, favorece un pensamiento abierto y libre que conlleva a la autonomía de un pensamiento propio. Además la educación como un proceso complejo, Fontalvo (2008), implica librar a la enseñanza de todas aquellas intenciones o aspiraciones que intentan mantenerla atrapada a un modelo o forzarla a un paradigma educativo y comprender a su vez las diversidades que hoy en día fundamentan los mismos para tratar los retos de la educación; y donde la educación no puede solamente reducirse a la enseñanza ya que su misión está relacionada con el proceso de aprender, pero tampoco puede dejar de tratarla porque es parte del aprendizaje, sobre todo para aprender a vivir.

De modo, se puede decir que la formación de los estudiantes depende de un pensamiento desde un punto de vista social y humano. Una formación que represente puntos de vista sobre la realidad, que engloba y va más allá de un pensamiento lineal y unidimensional que reduce el desarrollo de un pensamiento divergente y creativo. Una formación que de paso a una educación para la vida, para el pensamiento crítico, reflexivo, respetuoso, basada en una pedagogía con una mirada humanista.

Así mismo, enfocar la educación con modelos educativos que se centren en las necesidades, e intereses del educando favoreciendo su desarrollo espontáneo y fomentando la capacidad creativa necesaria para el actuar y ser de cada uno de ellos.

Este último aspecto, la creatividad, es una característica de acuerdo con Cemades (2008) “inherente al ser humano, susceptible de ser estimulada por el entorno, familiar y social del niño. En todo ser humano existe el impulso de experimentar, indagar, relacionar, en definitiva, de crear” (p.10). La creatividad es una capacidad necesaria para el actuar y ser de las personas porque permite generar nuevas ideas y conceptos que conducen a conclusiones para llegar a solucionar problemas en una forma original. Asimismo,

El niño de educación infantil es un niño deseoso de resolver los problemas por sí mismo, se enfrenta a situaciones nuevas y busca soluciones a veces inesperadas por nosotros los adultos. Se encuentra en una etapa ideal para el desarrollo de su creatividad. Todavía no está atado a esquemas, lo que le permite dar respuestas creativas ante cualquier situación que se le plantee. (p.10)

Tomar en cuenta la creatividad como objetivo dentro del ámbito escolar supone satisfacer las necesidades de los estudiantes, desarrollar aspectos cognoscitivos y afectivos, como también, formar personas con originalidad, flexibilidad con confianza e innovadoras.

De modo que la formación de los estudiantes deberá apoyarse en formas de pensar que representen puntos de vista que fortalezcan y desarrollen sus cualidades creativas a través de sus experiencias de aprendizaje y la relación y comunicación con los otros. Desde estas perspectivas, el Currículo del Sistema Educativo Bolivariano plantea *Aprender a Crear* surgiendo como uno de los pilares de la educación con el fin de promover la formación creadora, innovadora y con ideas originales. En consecuencia, fomentar la creatividad tal como lo expresa el Currículo Nacional Bolivariano (2007)

se logrará en la medida que la escuela, en relación con el contexto histórico-social y cultural, la incentive a través de

un sistema de experiencias de aprendizaje y comunicación; planteamiento sustentado en el hecho de que el ser humano, es un ser que vive y se desarrolla en relación con otras personas y el medio ambiente. De allí que, para desarrollar la creatividad el maestro y la maestra deben valorarla y desarrollar los aprendizajes desde una práctica creadora, en ambientes sociales que permitan relaciones armoniosas, en un clima de respeto a las ideas y convivencia. (p. 16)

Aunado a esto, el espacio escolar también es parte importante para ayudar a estimular las potencialidades de los estudiantes, es decir,

crear un clima de libertad, donde el niño pueda descubrir sus posibilidades individuales, por lo que el adulto debe mantener una postura permanente de observación y flexibilidad, para orientar y apoyar al niño así como para reconocer y utilizar sus potencialidades. (Cemades, 2008, p.13)

Se debe constituir un entorno que garantice el proceso de formación integral, una educación para la vida, de acuerdo a las necesidades de los estudiantes para así alcanzar el desarrollo de sus conocimientos, actitudes, destrezas, sentimientos.

Todo esto favorece a su vez otro aspecto importante, como lo es el desarrollo del pensamiento divergente. Éste se conoce como un proceso mental o método que se utiliza para generar ideas desde varios puntos de vista de manera espontánea, para dar solución a un problema o situación. Este tipo de pensamiento lleva al niño a resolver problemas a través de la invención y descubrimiento y a aprender a aprender a través de la resolución y reflexión de situaciones relacionadas con su vida cotidiana poniendo de manifiesto la creatividad, en palabras de Álvarez (2013) el pensamiento divergente

No se restringe a un plano único, sino que se mueve en planos múltiples y simultáneos. Se caracteriza por mirar

desde diferentes perspectivas y encontrar más de una solución a cada desafío o reto...Es un pensamiento sin limitaciones que explora y abre caminos, en ocasiones hacia lo original o insólito. (p.18)

Cabe tomar en cuenta, por otro lado, la incorporación del juego como una actividad importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje, debido a que éste, en palabras de Cemades (2008), “Es la base del desarrollo de su aprendizaje. El niño observa su entorno, lo va asimilando según sus capacidades, y a través del juego va interpretando y acomodando lo observado” (p.18); desarrollando de esta manera, su aprendizaje y habilidades como también despertando su creatividad. El juego le permite al niño cumplir con ciertos objetivos, así como desarrollar sus potencialidades y la socialización en su entorno escolar; de igual forma, estimula la imaginación, las emociones, la fantasía y un pensamiento crítico.

En este sentido, la creatividad, el juego, el pensamiento divergente desde la mirada de la complejidad de manera integrado permitirá desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés en la escuela a través de las diversas dimensiones y posibilidades permitiendo ver la realidad y todo lo entramado en ella como algo que va mas allá de lo que está dado. Donde el docente debe ser reflexivo, crítico y abierto a los cambios e ir tras procesos que promuevan el desarrollo creativo y el pensamiento divergente en sus estudiantes con el fin de facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés; a través de la aplicación de métodos, enfoques, estrategias, y actividades apropiados; empleando a su vez el uso del juego de modo beneficioso en la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, ya que el juego en palabras de Alcedo y Chacón (2011) “representa una alternativa pedagógica para enseñar y aprender inglés debido a que constituye un elemento esencial para promover la interacción, comunicación y desarrollo cognitivo del niño o niña” (p.73).

Ello supone, en medio de estos cambios y transformaciones inmersas en el contexto educativo buscar, crear e interpretar posibles respuestas y soluciones que constituyan a descartar las ambigüedades, lo incierto y el desorden para obtener otra visión de comprender y concebir el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por lo que la complejidad como perspectiva pedagógica puede formar parte de ello y romper así con un pensamiento lineal y ser al mismo tiempo un proceso de organización para afrontar la contradicción, la incertidumbre y lo entramado, y así producir nuevos conceptos, principios y paradigmas de los fenómenos existentes. La complejidad es definida por Morín (1994) como un,

Tejido (complexus: lo que está tejido en conjunto) de constituyentes heterogéneos inseparablemente asociados...el tejido de eventos, acciones, interacciones, retroacciones, determinaciones, azares, que constituyen nuestro mundo fenoménico. Así es que la complejidad se presenta con los rasgos inquietantes de lo enredado, de lo inextricable, del desorden, la ambigüedad, la incertidumbre... De allí la necesidad, para el conocimiento, de poner orden en los fenómenos rechazando el desorden, de descartar lo incierto, es decir, de seleccionar los elementos de orden y de certidumbre, de quitar ambigüedad, clarificar, distinguir, jerarquizar. (p.32)

Pensar desde el paradigma de la complejidad, desde la visión de Morín (2001), incentivaría a *la reforma del pensamiento y a la reforma de la enseñanza*. Asimismo, invitaría al docente, al estudiante y a todos los sujetos involucrados en el acto pedagógico a conocer, crear, y/o cuestionar todo lo que le rodea sobre la realidad, la vida, la cultura, la sociedad y el mundo. Además, abriría la posibilidad de desarrollar nuevos modos de pensamientos, criterios, saberes y conocimientos; por lo tanto, en los procesos de enseñanza y aprendizaje no se puede seguir evadiendo la formación integral del individuo, ni tampoco tener en cuenta sus necesidades, opiniones, criterios, interrogantes e interpretaciones de todo lo que le acontezca, debido

a que él debe ser visto como un individuo participativo y con pensamientos propio dentro del mundo que lo rodea.

De este modo, como expresa Morín (2001) se favorecería a *la autonomía del pensamiento* y despertaría *una manera de pensar abierta y libre*. Esto permitirá afrontar los problemas, los desafíos, las interacciones, los saberes y los modos de pensar con rasgos inquietantes. Es así, como el pensamiento complejo invita a poner orden en los fenómenos, a clarificar y a jerarquizar, para entretrejer todos los eventos que generan desorden e incertidumbre.

El paradigma de la complejidad nos permitirá relacionar, interpretar y dar paso a la recursividad de redes que darán base para una pedagogía ludocreativa como una alternativa en la educación y formación de los sujetos, donde el juego, la creatividad y el pensamiento divergente favorecen en los procesos de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en la escuela; debido a que se ha generado una pedagogía lineal, estructurada y repetitiva. En algunos casos conduciendo el proceso de enseñanza y aprendizaje en un proceso en el que se deja a un lado el lenguaje comunicativo y, en cambio concentrándose en actividades escritas, traducciones, repeticiones y memorización de vocabulario, a la transmisión de pautas ya establecidas, y muy poco en el habla.

De este modo, el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés se convierte en algo poco significativo para el estudiante, lo que genera que el estudiante no tenga un buen desenvolvimiento al momento de comunicarse, al igual que no entienda el idioma, creando así dificultades en la producción del conocimiento.

Para estos efectos, la enseñanza del inglés estuvo basada en el método gramática-traducción. El Método de Gramática-Traducción o Grammar-Translation alcanzó su más alto nivel de relevancia en el período

comprendido entre 1880 y 1920 y sigue siendo utilizado hoy en día, en algunos casos aislados o de forma moderada. Este método está basado en el aspecto escrito de la lengua y en el análisis y memorización de las reglas gramaticales que la rigen. Para la aplicación teórica de los conocimientos adquiridos, la enseñanza y la práctica del idioma es a través de oraciones específicas descontextualizadas, textos académicos o clásicos literarios y su correspondiente traducción directa con las estructuras correspondientes a estudiar; además, acompañados de listas de vocabulario extraído de ellos y traducidos a la lengua materna como elemento de ayuda.

Se hace necesario entonces la aplicación de métodos y enfoques que permitan que el lenguaje sea relevante y comunicativo, en el que los estudiantes puedan lograr las competencias necesarias, sostener conversaciones en este idioma, poder escribir; la comprensión oral y la lectura. Latuff (2006) “Un enfoque comunicativo en la enseñanza-aprendizaje de lenguas proporciona estrategias con las cuales visualizar las estructuras lingüísticas con sus funciones comunicativas en situaciones y tiempo reales y lograr así una verdadera competencia comunicativa” (p.65).

La enseñanza basada en el enfoque Communicative Language Teaching, se centra más en la comunicación de ideas que en las estructuras gramaticales, con el objetivo de que el estudiante se comunique en la lengua que está aprendiendo. Para ello, se hace uso de contenidos y actividades de acuerdo a las necesidades de los estudiantes donde se incluyen nociones semánticas y funcionales sociales y no solamente estructuras lingüísticas; y que además involucren situaciones comunicativas de la vida real que sean significativas para ellos. Mientras que el rol del docente es de facilitador, es quien facilita la comunicación y ocasionalmente corrige los errores.

De modo que, cabe tomar en cuenta enfoques que vayan más allá de los elementos gramaticales y en cambio hagan el proceso de enseñanza y

aprendizaje del inglés más significativo, con aspectos de comunicación de la vida real, que permitan la fluidez en el uso del idioma y desarrollen las potencialidades de los estudiantes, enfocados en sus necesidades e interés, al mismo tiempo que le permita al estudiante comunicarse en la lengua que está aprendiendo de manera natural y espontánea, fomentando su capacidad creativa, el desarrollo de un pensamiento divergente y promoviendo la interacción social y la comunicación entre docente-estudiante desde una mirada social y humano que genere conocimientos y pensamientos de respetos, críticos, reflexivos.

Es así, como la enseñanza y aprendizaje del inglés debe ser dirigida a una en donde se genere un nuevo orden en la interacción entre docente-estudiante y entre los mismos estudiantes como resultado de los distintos modos de ver la realidad y de pensamiento; porque los procesos de enseñanza y aprendizaje no son estáticos, por el contrario, están en constante movimiento y cambio por lo que deben encaminarse de acuerdo a los tiempos y a la realidad que la circunda, influyendo positivamente en la construcción de los saberes y conocimientos de los sujetos en el acto educativo, rompiendo de esta manera con el pensamiento lineal de la pedagogía. Por lo tanto, la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés debe ser vista desde una mirada compleja, dejando a un lado la simplicidad que convierte un proceso de enseñanza estática e irrelevante alejando toda posibilidad de crear, y de este modo, como expresa Morín (1999) “cuando el saber es impartido fragmentariamente no brinda ningún interés y no tiene ningún sentido para los jóvenes en general” (p. 19).

De allí que, de acuerdo con Morín (2001) “la reforma de la enseñanza debe conducir a la reforma del pensamiento y la reforma del pensamiento debe conducir a la reforma de la enseñanza” (p. 21). Entonces, en estos tiempos se debe tomar en cuenta tanto al docente como al estudiante como protagonistas de la educación para generar nuevos modos de pensar, y

particularmente en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés en la escuela, en la que ellos formen parte esencial en la construcción de su conocimiento, en la formación creativa, en el rescate de las formas del ser y su relación con los otros generando un intercambio de saberes y no como un acto memorístico, mecanizado y repetitivo descontextualizado de la realidad.

Asimismo, dar paso a, como expresa Freire (2003), *una educación liberadora*, para la vida, basada en una pedagogía crítica, reflexiva y humanista, promoviendo el crecimiento personal, bienestar y potencial cultural en su contexto y no seguir con una *educación bancaria*, mecanizada y reproductora de saberes y conocimiento.

CAPITULO IV

PERSPECTIVAS PEDAGÓGICAS DESDE LAS VOCES Y VIVENCIAS DE LOS DOCENTES EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA

La naturaleza cualitativa-etnográfica de la investigación permitió estudiar la realidad vivida por los sujetos obteniendo así la información necesaria para la interpretación y reflexión acerca de la creatividad y el desarrollo de un pensamiento divergente en la enseñanza y aprendizaje del inglés a partir del juego. Estas informaciones fueron de mucha importancia porque a través de ellas se pudo elaborar la posible propuesta para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación primaria tomando en cuenta el contexto donde ésta se desarrolla.

En el presente estudio se buscó explorar las relaciones docente-estudiante y describir la realidad como la viven los sujetos básicamente en su propio contexto, ambiente donde los participantes se desenvuelven durante el acto educativo y así tratar de comprender, interpretar, reflexionar y mejorar la enseñanza y aprendizaje del inglés en la escuela.

A continuación, las siguientes narrativas provienen de las voces, vivencias y sensibilidades de los docentes en el área de inglés a nivel de Educación Primaria. Las informaciones obtenidas de cada uno de los docentes permitieron acceder a la realidad, opiniones y vivencias dentro de la praxis pedagógica, tomando en cuenta como base las cuatro (4) categorías para el desarrollo de este trabajo, como lo son:

1. Estudio de una Lengua Extrajera y la importancia del Proceso de Enseñanza y Aprendizaje del Idioma Inglés como Lengua Extranjera
2. La Enseñanza del Inglés: concepciones y significados

3. Praxis Pedagógica y Aprendizaje del Inglés

4. Ludocreatividad y Enseñanza del Inglés

De este modo y considerando las diferentes categorías que se desprenden de la investigación se procedió al análisis de las informaciones y opiniones suministradas por los informantes.

En este sentido, fue posible apreciar los diferentes puntos de vista a partir de las expresiones y argumentos en las miradas, voces, y vivencias de los informantes de este estudio a partir de las siguientes narrativas:

4.1 Estudio de una Lengua Extranjera y la importancia del Proceso de Enseñanza y Aprendizaje del Idioma Inglés como Lengua Extranjera

El estudio de una lengua extranjera es una parte importante en las investigaciones debido a que aprenderla se ha considerado como una necesidad para las personas ya sea español, inglés, francés, entre otros. Así mismo, trae consigo beneficios el aprendizaje de otras lenguas. Conocer otros idiomas distintos al materno se puede considerar importante para vivir en una sociedad globalizada en la que nos relacionamos con personas de diferentes nacionalidades en diversos ámbitos de nuestra vida.

Manejar o conocer uno o más idiomas ayuda a desarrollar potencialidades y capacidades, así como también, brinda la oportunidad de abrir nuevas puertas dentro y fuera de nuestro contexto tanto a nivel personal y profesional, como a nivel social, educativo y económico. Tal es el caso del idioma inglés, siendo este uno de los más representativos en varias partes del mundo debido a su amplio uso en los diferentes ámbitos de la vida.

Coincidiendo con estos argumentos, fue posible apreciar las opiniones de los informantes, quienes expresaron que es importante estudiar una lengua extranjera. Por ejemplo,

D3 expresa que

Si, en la actualidad es importante estudiar una lengua extranjera porque nos encontramos con un mundo globalizado y es una necesidad obligatoria para las personas, y son muchos los motivos (personales, académicos, profesionales) por los cuales es importante aprender un nuevo idioma como por ejemplo: puede obtener mejores puestos laborales en el exterior. Podrás obtener becas. Conocer más personas así como también conocer acerca de la cultura de otros países. Mejora las habilidades de lectura. Entre otras.

Asimismo, **D6** expresa

Estudiar una lengua extranjera es realmente importante, no solo por conocerla o por intereses propios, sino porque el uso de una segunda lengua nos permite ir más allá de los límites que nos impone el mismo idioma a la hora de comunicarnos con personas que no hablen nuestra lengua madre.

Mientras que **D2** comenta

Sí, porque el estudio de una lengua extranjera nos permite conocer no solo nuevos patrones lingüísticos sino todo un mundo sociocultural, a la vez que se amplía nuestro rango de comunicación, interacción y socialización con los otros.

Particularmente, el inglés es un idioma que ha cobrado importancia a nivel mundial debido a su uso en todos los ámbitos a nivel profesional, económico y educativo y es, de acuerdo con Alcedo y Chacón (2011)

Innegable el dominio que el inglés ha alcanzado como la lengua franca para la comunicación y divulgación del conocimiento tanto en la internet como en otros medios de comunicación visuales e impresos. Es por ello que el

aprendizaje de este idioma constituye un elemento básico de la formación integral del individuo. (69)

El aprendizaje del inglés como un idioma extranjero, permite conocer otras culturas, tener un acercamiento con el uso del idioma, desarrollar la capacidad de relacionarse y comunicarse, así como mejorarla capacidad cognitiva e intelectual. En este sentido, tomando en cuenta las expresiones de los docentes, **D4** comenta que “Sí, es importante. Porque en la actualidad se requiere y es necesario hablar una segunda lengua. Estamos en un mundo globalizado y el inglés es el idioma mundial y usado en todos los ámbitos y campos”.

Como se puede reflejar, las narrativas de cada uno de los informantes respecto a este tema coincidieron en que *si* es importante el estudio de una segunda lengua o lengua extranjera. Así mismo, coincidieron, de alguna u otra manera, en su forma de considerar lo que es para ellos importante el estudio de una lengua extranjera, al igual que, sus usos y beneficios que aporta a nivel personal, profesional, educativo.

En líneas generales y recabando un poco las respuestas expresadas por los entrevistados, se destaca entonces, el estudio de una lengua extranjera y su importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés como un medio, un recurso, una herramienta importante de utilidad en diferentes situaciones, contextos o lugar de nuestra vida diaria. Al igual como una necesidad en un mundo globalizado para poder comunicarse en otro idioma, conocer nuevos patrones lingüísticos, al mismo tiempo que, permite la comunicación, interacción y socialización con otros que no hablen nuestro idioma. Asimismo, su importancia por motivos personales, académicos, profesionales (mejores puestos laborales, becas, conocer personas de otras partes y la cultura de otros países).

En este sentido, se puede decir que la sociedad actual está en un continuo cambio y avance en conocimientos, informaciones. En un mundo globalizado y en un constante desarrollo científico, educativo, tecnológico, industrial y político, en el cual las personas y la sociedad se ven envueltas y surge la necesidad de crear mecanismos que las ayuden a buscar la manera de adaptarse e insertarse a los nuevos sistemas. He allí donde entra el estudio y “en consecuencia, el aprendizaje y dominio competente de lenguas, tanto maternas como extranjeras” (Latuff, 2006, p. 63), y su importancia dentro de la sociedad debido a que se ha convertido en un medio o una herramienta de importancia personal, profesional, y de utilidad a nivel comunicacional en el mundo, tal es el caso del idioma inglés.

El estudio del idioma inglés como lengua extranjera, particularmente en niños, también tiene su importancia dentro de la sociedad actual ya que desarrolla y mejora las capacidades y habilidades de los niños generando beneficios en la interacción con las demás personas. Además, mejora la competencia comunicativa, desarrolla funciones cognitivas, intelectuales, sociales y personales, al igual que favorece al pensamiento crítico, la flexibilidad de la mente y la creatividad.

La enseñanza y aprendizaje del inglés a edades tempranas genera en el niño a nivel personal beneficios ya que aprende también sobre otras culturas, asimismo, el niño adquiere habilidades que le preparan cada vez mejor para un futuro en la sociedad y para un futuro profesional; pero también a medida que el niño amplía su campo de comunicación contribuye además a su desarrollo personal y social aumentando su autoestima y reafirmando los valores sociales.

4.2 La Enseñanza del Inglés: Concepciones y Significados

Aunado a lo anterior y considerando el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, los entrevistados expresaron que enseñar inglés es impartir, transmitir conocimientos, habilidades, ideas o experiencias a otras personas acerca de su estructura, patrones lingüísticos, cultura y conocimiento de otras sociedades proporcionándole a los estudiantes las herramientas necesarias que le permitan internalizar, comprender, utilizar y recrear todos esos conocimientos para poder comunicarse en otro idioma y así llevarlos a cabo en un momento determinado ya sea de forma oral o escrita.

De modo que, tomando en cuenta las opiniones de los entrevistados **D1** expresa que enseñar inglés “Es impartir y transmitir tus conocimientos a otras personas y sentirte gratificada al ver los resultados y la emoción de ellos al ver que si pueden comunicarse en otra lengua”. Asimismo, **D4** comenta que “enseñar inglés es la capacidad que tenemos de transmitir conocimientos acerca de una segunda lengua, su estructura, cultura”.

Para estos docentes el proceso de enseñanza del inglés es visto solo como un acto en el que se imparte y se transmite conocimientos. Un proceso que al parecer es lineal y repetitivo y en el que se sigue siendo educadores tradicionales y positivistas; donde la enseñanza y aprendizaje es depositaria de información o como lo llamaría Freire una *educación bancaria* y no va más allá de una simple reproducción de saberes y conocimientos.

Por lo tanto, es preciso buscar nuevas formas de apreciar este proceso y lograr ir más allá y buscar otras formas de obtener conocimientos. Es decir, donde la enseñanza y aprendizaje del inglés sea más significativo y comunicativo, donde tanto los estudiantes como el docente sean vistos como protagonistas en el acto educativo; asimismo, crear espacios para una

educación integral y transformadora para todos y donde se conciba la enseñanza y aprendizaje del inglés para el desarrollo de las capacidades creativas donde se ponga de manifiesto el juego, la fantasía, la imaginación, así como el pensamiento divergente, crítico, reflexivo.

En este sentido, algunos otros docentes como por ejemplo **D3**, consideran que la enseñanza del inglés “Consiste básicamente en enseñar a los estudiantes como comunicarse de manera clara conocimientos, habilidades, ideas o experiencias que ellos no poseen, con la intención de que las comprendan y las hagan suyas para aplicarlas en un momento determinado”. Mientras que **D5** expresa:

Para mi enseñar inglés es más que enseñar otro idioma, es impartir cultura y conocimientos de otro mundo y otras sociedades, las cuales somos capaces de conocer un poco de ellas, de sus similitudes y diferencias con respecto a nuestra cultura a través de la enseñanza de su lengua.

Como docentes nos encontramos constantemente con nuevos retos y podemos notar que cada estudiante aprende de una manera diferente, al igual que, cada uno tiene necesidades, intereses, debilidades y fortalezas diferentes. Sin embargo, con un poco de esfuerzo y conocimiento, se puede conseguir la manera, las herramientas y las habilidades necesarias para enseñar inglés o cualquier otro idioma.

En lo personal, enseñar inglés es mostrar y ofrecerles a los estudiantes otra cultura, es enseñarles lo bueno y beneficioso que es aprender otro idioma diferente al materno. Demostrarles que si lo pueden aprender y si lo pueden hablar independiente de las diferencias, inconvenientes o dificultades, temores y vergüenza que les genera al tener ese primer contacto con el idioma, con las formas gramaticales, su uso y pronunciación. Así como también, sentirse bien y emocionados, tanto ellos

como yo, al darse cuenta que si lo pueden lograr. Enseñar inglés es tratar de que el estudiante pueda comunicarse y pueda usar lo aprendido en cualquier momento sin mucha dificultad ya sea de manera escrita u oral.

Ahora bien, para llevar a cabo ese proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma es necesario aplicar un método de enseñanza, así como, hacer uso de una metodología, bien sea una, varias o la combinación de una y otra. Además utilizar recursos didácticos y realizar distintos tipos de actividades.

En este sentido, cabe mencionar uno de los siguientes puntos a tratar durante la entrevista como es el caso de los métodos de enseñanza, actividades y metodología realizada durante la praxis pedagógica y la enseñanza del inglés en el aula de clase.

4.3 Praxis Pedagógica y Aprendizaje del Inglés

La educación ha estado dominada por un paradigma tradicional basado en una concepción racionalista y mecanicista de la enseñanza y del aprendizaje en los espacios escolares, desde una visión prescrita y reproductora de los saberes de los textos, materiales y contenidos programáticos. De este modo, en los espacios escolares se pone de manifiesto un modelo de educación repetidora, en donde se reduce el conocimiento y el sujeto se convierte en transmisor y receptor de información, limitado por patrones de pensamientos preestablecidos desde el exterior, con programas, contenidos y manuales siendo el eje central en la educación.

Por lo tanto, los métodos y enfoques de enseñanza constituyen entonces, una manera por cambiar tanto la visión del tipo de competencia que necesita el estudiante, como la teoría que la sustenta.

Particularmente en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés, entre los métodos utilizados en nuestros contextos escolares se encuentra el de memorizar reglas, la enseñanza y aprendizaje de la gramática y traducir oraciones descontextualizadas, la memorización y la realización de numerosas repeticiones; poniendo de manifiesto un sistema basado en una educación tradicional. Es decir, donde se le enseña al estudiante a desarrollarse de acuerdo con las exigencias de una sociedad consumista, y en donde además, se le enseña a memorizar, y repetir mecánicamente lo que aprende sin tomar en cuenta la comprensión y contextualización de los saberes y todo lo aprendido con la realidad.

Partiendo de estas consideraciones, se hace pertinente conocer la realidad desde la mirada y el quehacer de los propios sujetos del acto educativo. Es así como, algunos docentes expresaron lo siguiente acerca de los métodos de enseñanza aplicados, actividades utilizadas y metodología realizada en clase. Por ejemplo, **D1** expresa que “La verdad varío dependiendo el curso. A veces utilizo el método directo y otras el método de traducción de la gramática. Porque no todos aprenden igual y prefiero que todos entiendan y aprendan a que se queden unos en blanco”.

El Método de Gramática-Traducción sigue siendo utilizado hoy en día, aislado o de forma moderada. Este método se basa en el aspecto escrito en el análisis y memorización de la gramática. La enseñanza y la práctica del idioma son a través de la traducción directa con las estructuras a estudiar, acompañados de listas de vocabulario extraído de ellos y traducidos a la lengua materna como ayuda con oraciones específicas y descontextualizadas con la realidad del estudiante.

Por su parte, con la aplicación del método directo trata que el estudiante maneje la segunda lengua en situaciones de la vida real sin tener que usar la traducción como un método, mientras que el habla, la

comprensión auditiva y una correcta pronunciación son sus objetivos principales.

Con la aplicación de estos métodos, a través del tiempo, se ha conducido el proceso de enseñanza y aprendizaje hacia un proceso racional y fragmentario donde en los espacios escolares se genera una pedagogía lineal, estructurada, no alejada de la razón instrumental y repetidora de conocimientos. Esto crea como consecuencia un modelo de enseñanza y aprendizaje del inglés que aparta el lenguaje comunicativo y se centra en un modelo memorístico de aprendizaje, en actividades escritas, traducciones, repeticiones y memorización de vocabulario, así como a la transmisión de pautas ya establecidas, y muy poco en el habla como forma comunicativa del idioma. Es así como la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés se convierte en algo poco significativo para el estudiante, generando dificultades en el aprendizaje y en la producción del conocimiento.

Sin embargo, **D2** expresa que “Generalmente utilizo los métodos expositivo, explicativo, ilustrativo, el juego de roles, entre otros”. Mientras **D3** comenta que hace uso de

Repetición y flashcards. Los niños aprenden de manera efectiva cuando se ven obligados a repetir algo. La repetición constante permite que los estudiantes de primaria practiquen, lo que con el tiempo desarrollará su capacidad para retener la información y más cuando se le muestra con una imagen. Juegos A los niños de primaria les agradan los juegos y son una estrategia efectiva para aprender inglés.

En cuanto a las anteriores narrativas, se puede notar que, a pesar de implementar juegos de roles y algunos otros juegos, **D2** al hacer uso de métodos expositivos y explicativos y **D3** utiliza *la repetición constante*, ponen de manifiesto un proceso de enseñanza y aprendizaje en los espacios escolares, desde una visión prescrita y reproductora en la cual el sujeto se

convierte en transmisor y receptor de información y conocimiento; dejando de lado su capacidad creativa, creadora y crítica en la construcción de sus conocimientos y en la interacción con otros. Por lo que da como resultado “cierto acondicionamiento y adiestramiento de las estrategias de pensamiento y actuación, de modo simplificador y estereotipado, que da lugar a individuos pasivos y conformistas” (Carmona, 2008, p. 129).

Con éstas narrativas, los informantes dejan entrever que a pesar de querer hacer un poco dinámicas las clases de inglés y de tomar en cuenta las necesidades de los estudiantes; los métodos utilizados no están muy alejados de los que se consideran como tradicionales en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por su parte, otros docentes manifestaron que hacen uso de ciertos materiales para comenzar sus clases, y así poco a poco ir desarrollando el tema. De igual manera, usan diferentes métodos dependiendo el contenido a tratar, de modo que tratan de ir hacia un proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés motivador, ameno, divertido para los estudiantes creando espacios donde tanto el docente como los estudiantes son participes y aprenden en conjunto dentro del acto educativo dejando un poco a lado la educación fragmentaria, mecánica y repetitiva. Así lo expresan los siguientes informantes:

D4 comenta: “Comienzo la clase mostrando material (flashcards, pendones, video beam) para llamar la atención, luego continuo usando el pizarrón para hacer una retroalimentación y al final algún juego referido a tal actividad”. Mientras que **D5** dice que hace uso de métodos como “El comunicativo y cooperativismo porque si una lengua materna se adquiere de forma natural, una segunda debería aprenderse de la misma manera, y más si es en conjunto y puesto en práctica con ayuda de sus compañeros”. Sin

embargo, para otro de los docentes entrevistados utiliza diferentes métodos de acuerdo al contenido a tratar, por ejemplo **D6** expresa que

Depende del contenido, por ejemplo si estoy enseñando el alfabeto, o los números trato de utilizar métodos de comprensión auditiva. Si estoy enseñando vocabulario uso métodos en los que en vez de dar a conocer directamente el significado de las palabras uso objetos o movimientos que le permitan al estudiante asociar la imagen con el significado. En pocas palabras, nunca utilizo un solo método, sino dependiendo de lo que este enseñando al momento.

En estas narrativas se puede notar que algunos docentes tienden a recurrir a uno o varios métodos y estrategias ya sea dependiendo del contenido a enseñar o el grupo de estudiantes con quienes van a trabajar en el que combinan estrategias y actividades. Esto es algo que por lo general como docente solemos realizar ya que a partir de las necesidades, dificultades e intereses de los estudiantes nos permite hacer el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés un poco más efectivo y dinámico.

De acuerdo a esto, se puede decir que el método utilizado por los docentes responde a métodos un poco más actuales para la enseñanza y aprendizaje del inglés. El tipo de método empleado por los docentes de acuerdo con sus opiniones se conoce como el método no restrictivo o ecléctico, donde se combinan una serie de estrategias tomadas de varios métodos, las cuales no pertenecen a un método en particular. Navarro y Piñeiro (2011) expresan que:

En él se combinan una serie de estrategias tomadas de varios métodos, razón por la cual no se puede decir que se fundamenta en uno solo, sino por contrario, utiliza ideas y posiciones de varios métodos para hacer el trabajo de clase más efectivo. (p. 124)

En cuanto a las actividades utilizadas en clase, por su parte **D1** expresó que usualmente utiliza

Lectura de cuentos, canciones, etc. que les gusten o interesen para que así ellos mismos en casa también se anime a seguir buscando y aprendiendo porque quieren, porque les gusta, porque les interesa. Si enseñamos con estrategias que aburren a los niños no vamos a crear esa empatía y gusto por aprender más allá de lo que les enseñamos. Con estrategias divertidas se animan a buscar e investigar más.

Mientras que algunos otros docentes entrevistados coincidieron en el uso de juegos o actividades recreativas como otra manera de enseñar los contenidos y crear un ambiente ameno y divertido durante el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés. Por ejemplo, **D4** comenta que hace uso de “Actividades lúdicas, recreativas y motivacionales”. Asimismo, **D5** comenta que utiliza “Canciones y juegos adaptados a la actualidad que envuelve a los estudiantes”. Por su parte **D6** expresa que

En cuanto al nivel con el que trabajo actualmente que es desde preescolar hasta sexto grado, Trato siempre de implementar actividades que le permitan al estudiante sentirse dentro de lo que están aprendiendo, bien sea a través de juegos, canciones, dibujos, videos interactivos, incluso hasta conversatorios y debates. Me gusta estimular su creatividad, que imaginen e interpreten el significado a través de imágenes o movimientos corporales. Siempre busco la manera de integrar a todos, que sean todos participes del contenido cada uno dando a demostrar lo que conoce, lo que está por conocer y lo que puede llegar a conocer.

La enseñanza y aprendizaje de un nuevo idioma en la praxis pedagógica, comienza al momento de usar distintos recursos y la realización de diversas actividades, así como también la aplicación de métodos, estrategias y una metodología mediante la cual se podrán alcanzar o no los objetivos planteados al inicio del proceso. Pero ¿son en realidad nuestras actividades realizadas en clase o los métodos empleados, verdaderamente satisfactorias para promover en nuestros estudiantes el desarrollo cognitivo?, ¿con ellas se puede desarrollar el potencial creativo, crítico y reflexivo que se

encuentra en cada uno de ellos?, ¿las mismas, centran el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés tomando en cuenta el aspecto comunicativo ya sea de forma escrita u oral?

No obstante, de acuerdo con las opiniones anteriores los docentes entrevistados como otra forma de concebir los procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés incluyen el juego en sus clases; siendo éste considerado por algunos autores como una actividad espontánea e importante presente desde nuestra infancia y formando parte de nuestra experiencia humana y a su vez, es la base para el desarrollo de su aprendizaje y habilidades. De acuerdo a las expresiones de los docentes, esto permite notar que la enseñanza y aprendizaje lo ven más allá de algo simple, unidimensional, pasivo, creando espacios en el cual sus estudiantes se sientan cómodos y en confianza para poder aprender el inglés promoviendo sus potencialidades así como la socialización, la imaginación y la creatividad.

De modo, que la formación de los estudiantes debe enfocarse desde puntos de vistas que va más allá de un pensamiento lineal, racional, instrumental y fragmentado que reduce el desarrollo de su creatividad, de sus conocimientos, capacidades y potencialidades. Tomar en cuenta modelos educativos que centren el de enseñanza y aprendizaje del inglés más significativo que se centren en las necesidades, e intereses del educando, permitiéndole comunicarse en la idioma que está aprendiendo, favoreciendo su desarrollo espontáneo y fomentando la capacidad creativa necesaria para el actuar de cada uno de ellos.

Asimismo, dentro de nuestra praxis pedagógica cabe además considerar y reflexionar acerca del lenguaje recibido por parte de los estudiantes el cual debe ser comprensible para cada uno de ellos, se debe tomar en cuenta la motivación, las emociones y las variables afectivas con

las cuales se manejan los estudiantes para su mejor desenvolvimiento en el proceso de su aprendizaje, así como la realización del trabajo en equipo ya sea en grupos o en pareja para fomentar y desarrollar la competencia comunicativa del inglés entre los estudiantes.

Al respecto, de acuerdo con la metodología implementada en el aula de clases los docentes expresaron sus opiniones en cuanto a la motivación y si captan la atención o no de sus estudiantes en las clases poniendo de manifiesto su experiencia vivencial y su personalidad a la hora de enseñar inglés. El docente **D1** expresa que “Sí. Por las estrategias que utilizo y porque soy divertida jejeje”. De igual manera, **D5** comenta que “Sí, porque se animan y emocionan al participar en las actividades a la vez que usan la creatividad”. Así mismo, **D6** expresa que

Sí, yo pienso que la ventaja de trabajar con niños es que ellos se entusiasman más a aprender cuando se implementan actividades en las que ellos se diviertan y se sientan a gusto aprendiendo. Hasta ahora no he tenido una opinión negativa a mis métodos de enseñanza y estoy seguro de que mis estudiantes logran conectarse inmediatamente a las actividades que empleo en clase.

Por su parte, **D2** menciona que “Generalmente sí, los estudiantes se motivan y participan en las diferentes actividades. Salvo algunas excepciones que necesiten de otra metodología o un trato diferente como en el caso de los niños autistas, con dificultad para el aprendizaje, entre otros”.

Tanto para los docentes como para los estudiantes existen dificultades al momento de enfrentarse en el abordaje de los procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés en las aulas de clase de educación primaria, sin embargo, se debe reflexionar la manera como se está efectuando y formando a los estudiantes a través de la enseñanza del inglés para mejorar el acto educativo y buscar disminuir ese proceso mecánico, repetitivo, positivista, fragmentario en las aulas de clase.

Po lo tanto y en concordancia con el clima educativo actual no se puede seguir educando a un sujeto que debe aprender un solo modo sin tomar en cuenta su entorno, lo cotidiano, la realidad que lo rodea. Ni mucho menos, seguir en un proceso en el cual se es transmisor y depositario de conocimientos sin tomar en cuenta las subjetividades, necesidades, intereses y modos del ser de los estudiantes.

Esto nos incita a percibir la educación como un eje integral y de transformación donde convergen diferentes puntos de vistas para la reflexión, motivación y creatividad, al mismo tiempo que nos permite apreciar tanto al docente como al estudiante como protagonistas en la praxis pedagógica, y a propiciar espacios para una mejor experiencia educativa y una sana convivencia, a partir de una manera diferente de ver la educación. En este sentido, cabe mencionar y reflexionar acerca de la ludocreatividad en la enseñanza y aprendizaje del inglés en la educación primaria, siendo este otro de los puntos a tratar en la presente investigación.

4.4 Ludocreatividad y Enseñanza del Inglés

La educación vista desde la transformación de los saberes y de todo aquello que lo circunda requiere situar la misma acorde a los cambios de la sociedad y la pedagogía actual. De modo que la educación en la actualidad debe ir hacia una mirada nueva entorno al acto educativo, en la que se establece una educación integral para todos como base de la transformación. Donde los sujetos sean vistos como un ser social, capaz de generar saberes y conocimientos y no solamente como un ser que aprende a través de una educación depositaria de conocimientos, racional y fragmentaria. Asimismo, crear una formación para el individuo basada en valores que garanticen su bienestar, convivencia y formas de actuar y del ser.

De este modo, se podrá abordar una nueva pedagogía que permita comprender las posibles debilidades, incertidumbres y todo lo entramado dentro de su contexto, para facilitar y realizar de una mejor manera la enseñanza y aprendizaje, permitiendo formar y transformar al individuo.

Es así, como desde una visión o concepción diferente de la pedagogía y una forma de ver la realidad, particularmente en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés en la educación primaria, existe la posibilidad de evaluar, reflexionar y dar aportes para tratar de comprender y mejorar el acto educativo.

En este sentido, el juego, la creatividad, el pensamiento divergente darán base a una pedagogía ludocreativa que permitirá desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés en la escuela, a través de las diversas dimensiones permitiendo ver la realidad y todo lo entramado en ella como algo que va mas allá de lo que está simplemente dado. Todo ello, de modo beneficioso promoviendo las capacidades creativas y el pensamiento divergente para favorecer la formación de los sujetos y los procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés en la educación primaria.

Al respecto, los docentes basados en su experiencia dando clases de inglés a niños dieron su opinión y consideraciones acerca del juego, la creatividad y el pensamiento divergente, en qué consisten y cómo se pueden desarrollar en la escuela. En las siguientes narrativas se manifiesta la noción y concepción de las mismas como nuevas miradas al proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en la educación primaria.

Del mismo modo, los entrevistados hablaron acerca del juego en las clases de inglés y las posibles actividades para promover la creatividad y el pensamiento divergente de los estudiantes como una forma de ir hacia una pedagogía ludocreativa y mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje del

inglés en la educación primaria a partir del juego, la creatividad y el pensamiento divergente.

En este sentido, ante lo que se considera que es el juego y que tan beneficioso o no puede ser en nuestras vidas, los docentes como por ejemplo **D1** expresa que el juego “Es una actividad para divertirse la cual siempre tiene reglas y del cual podemos aprender algo. Me gustan los juegos en los que aprendes algo significativo”. Coincidiendo un poco con esta opinión acerca del juego **D3** expresa que “Son actividades que se realizan con el fin de divertirse, entretenerse y aprender en el cual se ejercita alguna capacidad y destreza”.

No obstante, por su parte **D2** comenta: “El juego es una actividad que realizamos los seres humanos, a través de él interactuamos con los otros y el mundo que nos rodea, nos facilita el desarrollo de la creatividad, la imaginación y el aprendizaje significativo”. Así mismo, **D5** comenta que el juego es “Una forma de llamar la atención y fomentar el interés en aprender algo en forma divertida”.

Por otro lado, **D4** expresa que el juego “Es un acto recreativo y motivacional”, mientras que **D6** dice que “El juego en mi opinión general es una manera de divertirse”.

En este sentir, se puede acotar en estas reflexiones que el juego es una actividad de entretenimiento, diversión y aprendizaje que tiene sus inicios mucho tiempo atrás, ¿a quién no le gusta un juego? o ¿a quién no le gusta jugar?. Para Huizinga (2007) el juego es más viejo que la cultura y los rasgos fundamentales del juego se pueden encontrar presentes en el de los animales. El mismo autor señala un punto importante para lo que él considera que es el juego y de qué manera se da:

El juego en sus formas más sencillas y dentro de la vida animal, es ya algo más que un fenómeno meramente fisiológico o una reacción psíquica condicionada de modo puramente fisiológico. El juego, en cuanto a tal, traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física. Es una función llena de sentido. En el juego <<entra en juego>> algo que rebasa el instinto inmediato de conservación y que da un sentido a la ocupación vital. (pp. 11-12)

El juego es una actividad agradable en el que el ser humano aprende y con la que puede contar desde que nace. En el juego se puede encontrar un momento de descanso, esparcimiento, recreación, además, con él se puede desarrollar y fortalecer un aprendizaje significativo, así como también, la fantasía, la imaginación, la creatividad y los valores, al mismo tiempo que invita a descubrir y a explorar.

Ahora bien, el juego en el salón de clase, sirve para fortalecer los valores, motiva a aprender y a la comprensión de contenidos escolares. Así mismo, ayuda a estimular y desarrollar el potencial creativo de los estudiantes y facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje tanto de los estudiantes como de los docentes.

Al respecto, **D6** expresó:

Efectivamente hago uso de los juegos en mis clases de inglés. Por ejemplo, para reforzar el aprendizaje del alfabeto hago juegos como “hangman” o “El Ahorcadito” en español. Este tipo de juegos le permite además de conocer y pronunciar cada letra, también los nutre de vocabulario nuevo y les revela el significado de algunas palabras. Para aprender verbos uso juegos de mímica en el cual a través de movimientos corporales se debe adivinar el significado del verbo que se le asigna a cada estudiante. Para las profesiones uso un juego parecido a “pictionary” en el cual a cada estudiante se le asigna una profesión y a través de dibujos en la pizarra, el estudiante debe mostrar a sus compañeros objetos que estén relacionados con dicha profesión hasta que uno logre

adivinar la profesión y decirla en inglés. En fin hago uso de infinidades de juegos, cada uno dependiendo del contenido que estoy enseñando.

Del mismo modo, **D2** expresa que

Si, particularmente utilizo diversos juegos en las clases de inglés, dentro de los cuales puedo mencionar hangman, simonsays, crosswords, entre otros. Bien, dependiendo del contenido y la dinámica de la clases los uso para reforzar los conocimientos, para practicar vocabulario, ejecutar mandatos y prohibiciones, entre otros.

Por su parte, **D4** comenta que “Si, uso diferentes juegos en las clases dependiendo del tópico a tratar. Juegos grupales es lo que más les gusta”. Mientras que **D1** expresa “Si. Bueno, de muchas maneras, hay infinidades de juegos para cada contenido y más de inglés. Primero hablo al respecto, doy las reglas del mismo, y empieza la diversión significativa”.

Particularmente en la enseñanza y aprendizaje del inglés y específicamente en la educación primaria, el juego pasa a ser un elemento importante debido a que facilita desarrollar habilidades necesarias en una segunda lengua. Además, el uso de los juegos permite aprender nuevo vocabulario, así como también las formas gramaticales del idioma y la pronunciación. En palabras de Rojas y Ramírez (2011), “El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes y en este caso como estrategia educativa, permitiendo que los niños experimenten, aprendan, reflejen y transformen activamente la realidad” (p.20).

Al respecto, Cabe mencionar las expresiones de los entrevistados acerca de su opinión de los juegos en las clases de inglés, a lo que **D1** expresó: “Son perfectos para aprender, como ya lo dije antes, mientras más lames su atención más aprenden y jugando es muy divertido aprender”. Así mismo, **D5** comenta que “Son útiles en todos los niveles de enseñanza

aprendizaje” y **D6** comenta: “Así como el juego es una manera de divertirse, los juegos en la clase de inglés es una manera de divertirse aprendiendo, es una de las mejores maneras de aprender y de estimular la participación en los estudiantes”.

Entre tanto, **D2** comenta: “Pienso que los juegos son estrategias y actividades necesarias e importantes para el aprendizaje del inglés, pues de manera natural y divertida los niños se motivan, participan y mediante su ejecución logran obtener un aprendizaje significativo”. Igualmente, **D3** dice que los juegos en las clases de inglés “Son muy importantes puesto que son herramientas muy eficaces para el aprendizaje y práctica de nuevos conocimientos. A los niños les resulta más interesante y les provee su concentración en un tema en específico y así aprenden más”.

Esto nos invita a centrar la enseñanza y aprendizaje del inglés en la educación primaria en modelos educativos que enfocados en las necesidades, e intereses del educando favorezcan su desarrollo espontáneo y la capacidad creativa necesaria para el actuar y ser de cada uno. De modo que, cabe tomar en cuenta y reflexionar acerca de la relación creatividad y pensamiento divergente en el contexto de la enseñanza y aprendizaje del inglés en la educación primaria.

En todo ser humano existe el impulso y la necesidad de experimentar, indagar, relacionar, de *crear*. La creatividad de acuerdo con Álvarez (2010), “es un proceso del pensamiento, un mecanismo intelectual a través del cual se asocian ideas o conceptos, dando lugar a algo nuevo, original. Implica la redefinición del planteamiento, del problema, para dar lugar a nuevas soluciones” (p. 5).

La creatividad es una característica propia e inherente del ser humano, la cual puede ser fomentada por el entorno donde se encuentre el individuo, en especial el niño. Este, se encuentra en una etapa ideal para el

desarrollo de su creatividad y se enfrenta a situaciones nuevas donde, por lo general, puede resolver los problemas por sí mismo. La creatividad le permite generar ideas y conceptos que conducen a conclusiones para llegar a posibles soluciones.

La misma, está establecida en la Ley Orgánica de Educación donde uno de los fines de la educación es *desarrollar el potencial creativo* del ser humano. Así mismo, el Currículo Nacional del Sistema Educativo Bolivariano habla acerca de *Aprender a Crear* planteada como uno de los pilares de la educación para promover la formación creadora e innovadora. De este modo, tomar en cuenta la creatividad en el acto educativo supone satisfacer las necesidades de los estudiantes, desarrollar capacidades cognoscitivas y aspectos afectivos, así como, formar personas con confianza, originalidad, flexibilidad, críticos y reflexivos.

Las opiniones de cada uno de los informantes respecto a este tema coincidieron en su forma de considerar o definir lo que para ellos es la creatividad. En este sentido, recabando un poco las respuestas expresadas por los entrevistados, se destaca entonces, que la creatividad es una característica y una capacidad que tiene cada individuo. Es la capacidad que tenemos para crear, es una herramienta para realizar actividades y crear cosas diferentes. Además, la creatividad permite hacer cosas más interesantes y originales.

De este modo, tomando en cuenta estas características fue posible apreciar las expresiones y puntos de vista de los informantes acerca de su opinión con respecto a la creatividad, entre ellas el docente **D2** expresó: “Para mí la creatividad es la capacidad que tenemos los seres humanos para crear y recrear nuestro entorno”.

Por su parte, **D4** opina que “La creatividad es uno de los aspectos más importantes que debe tener el docente en cuanto al área de enseñanza se trata”. Mientras que **D1**: “Opino que si no eres creativo no estás en nada. Se aburren los niños, a ellos les gustan las cosas nuevas, divertidas y para hacer eso y llegarles a ellos debes ser creativo”. Asimismo, **D6** expresó:

Para mí en lo personal, la creatividad es una característica única de cada individuo. Para algunos se nos hace fácil ponerla en práctica diariamente, en mi caso es lo que me permite hacer mis clases amenas, divertidas, interesantes. Yo pienso que un docente, sobretodo un docente de primaria que no sepa aprovechar la creatividad, se le dificulta llevar una buena coordinación entre sus estudiantes y el contenido que enseña. En general, para mí la creatividad es mi herramienta principal de trabajo, es lo que me guía y me conduce a donde quiero llegar y a lo que quiero lograr con mis estudiantes.

Por otro lado, con todo esto surge a su vez el pensamiento divergente, éste se define como un proceso íntimamente relacionado con la perspicacia, el ingenio y la creatividad, además, con un carácter espontáneo para generar ideas explorando diferentes soluciones a un problema o situación. Este tipo de pensamiento lleva al niño a resolver problemas a través de la invención y descubrimiento, en palabras de Álvarez (2010) el pensamiento divergente percibe distintas opciones, ya que enfoca el problema desde nuevos ángulos, lo que puede dar lugar a cierta variedad de recorridos y múltiples soluciones (p. 13).

Partiendo de estas ideas, los docentes ante su punto de vista acerca de lo que consiste el pensamiento divergente coincidieron en que éste es pensar en muchas posibles ideas y/o soluciones sobre algo. Asimismo, es la capacidad de abordar una situación desde varios aspectos o posibles soluciones. Al respecto, **D1** comenta que este pensamiento consiste “En

pensar en muchas posibles ideas sobre un mismo contenido. Muchas posibles soluciones para algo”. Asimismo, **D2** expresó:

Desde mi punto de vista el pensamiento divergente es la facultad de abordar un determinado hecho, situación o fenómeno desde múltiples aspectos, tomando en consideración que no existe una forma única de hacer las cosas, o una única solución o respuesta a una determinada pregunta.

Igualmente, **D3** comenta que Es un proceso que el cerebro utiliza para generar ideas creativas al explorar todas las posibles soluciones de cómo enfrentar cada circunstancia. Mientras que **D6** dice:

No conozco mucho al respecto del pensamiento divergente, pero a lo que sé, es lo que me permite a mi buscar alternativas, estrategias, métodos que me permitan enseñar o “transmitir mis conocimientos” a través de la imaginación y la creatividad.

Ahora bien, para estimular y desarrollar tanto la creatividad como el pensamiento divergente en nuestros estudiantes no hay que tomar solamente en cuenta los rasgos que determinan que una persona sea creativa, sino también las condiciones que constituyan y permitan su avance para así poder realizar en el aula de clase las posibles actividades que ayuden a promover la creatividad y el pensamiento divergente de los estudiante. A estas ideas, los docentes entrevistados expresaron sus opiniones. Por ejemplo, **D1** respondió que suele realizar dichas actividades, “Si. Preguntando individualmente que, como, cuando o el porqué de algo. En ese momento cada uno va pensando en muchas ideas para dar la mejor y al escuchar a sus compañeros, pues tienen más que las de ellos mismos”. De igual manera, **D4** respondió que “Si, a través de las preguntas (Retroalimentación)”.

Por su parte, **D2** expresa “Si, dentro de las actividades realizadas que promueven la creatividad y el pensamiento divergente de mis estudiantes pudiera mencionar la elaboración de dibujos, láminas, cuentos, la ejecución de juegos didácticos, dramatizaciones, juegos de roles, entre otros”. Asimismo, **D3** comenta que como actividades está la de Aplicando juegos didácticos y dejando incógnitas para que ellos resuelvan las actividades. Mientras que, **D5** comenta que entre sus actividades está “Al pedirles realicen dibujos, maquetas y posters referente a los contenidos de clase, los cuales puedan ser usados a su vez por ellos para exponer y compartir sus ideas con otros”. Finalmente, **D6** expresó que

Si, comúnmente lo hago a través de ilustraciones; es decir, que ellos al final de ciertos temas expresen a través de dibujos lo que entendieron sobre el tema. O utilizo otras actividades como por ejemplo, hace poco con los estudiantes de 5to grado que poseían conocimientos previos sobre el alfabeto y algunas palabras en inglés, hice una especie de glosario ilustrado, cada estudiante seleccionaba una palabra asignada a cada letra y hacía un dibujo de esa palabra. Suponiendo que un estudiante en la letra A seleccionó la palabra AIR (Aire), ese estudiante a través de su propia imaginación debía hacer un dibujo en el que expresara visualmente el significado de la palabra AIR. Los resultados fueron sorprendentes porque cada estudiante demostró que tan creativo puede ser y como a través de su pensamiento puede dar un significado visual a la palabra que le correspondía.

La relación juego, creatividad y pensamiento divergente permite la posibilidad de construir en los salones de clase una formación para los educandos que implicará la activación de la creatividad, el pensamiento crítico, la reflexión y sensibilidad. Así mismo, la mejora en la calidad educativa en consonancia con los aportes de nuevas tendencias, visiones y enfoques de acuerdo a las necesidades y problemas dentro del sistema educativo venezolano para las soluciones de manera integral. Sin embargo, es necesario estar familiarizados con lo que es el juego, la creatividad y el

pensamiento divergente, en qué consisten y como se pueden realizar en el ámbito educativo.

Reflexionar acerca de las perspectivas pedagógicas desde las voces y vivencias de los docentes en este apartado, permitió ir un poco más allá y conocer las distintas opiniones, saberes y experiencias de los sujetos en su praxis del día a día en los salones de clase. Estas categorías sirvieron de orientación y vínculo que fueron indicando el trayecto a recorrer de una formación plena e inacabada.

Es necesario entonces, reflexionar acerca de cómo se está realizando los procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés en la educación primaria en relación a la actualidad, por lo que es preciso buscar otras maneras de enseñar y aprender es decir, ir más allá para favorecer un pensamiento libre, las capacidades creativas y la formación integral de los sujetos. Por lo tanto, la educación para formar, transformar y ser integral debe enlazar y recuperar todo lo que se encuentra en ella para ver con nuevas miradas todo lo que le acontece.

Visto así, la educación es considerada como un fenómeno complejo abarcando una serie de posibilidades para el conocimiento y para una mejor ejecución del acto educativo dentro de un tejido de eventos, acciones, interacciones, retroacciones. En este sentido, Morín (1999) expresa:

El conocimiento pertinente debe enfrentar la complejidad. Complexus significa lo que está tejido junto; en efecto, hay complejidad cuando son inseparables los elementos diferentes que constituyen un todo (como el económico, el político, el sociológico, el afectivo, el mitológico) y que existe un tejido interdependiente, interactivo e interretroactivo entre el objeto de conocimiento y su contexto, las partes y el todo, el todo y las partes, las partes entre ellas. (pp. 15-16)

De este modo, la educación implica un juego permanente entre lo uno y lo múltiple para reconstruir y regenerar lo entramado. Esto permitirá afrontar las contradicciones, los desafíos, las interacciones, los saberes, es así, como un pensamiento complejo conlleva a poner orden a los fenómenos para entretejer todos los rasgos inquietantes y los eventos que generan desorden e incertidumbre.

Desde la visión de la complejidad nos permitirá relacionar e interpretar los elementos que guiarán hacia una pedagogía ludocreativa como una alternativa en la educación y formación de los sujetos, donde el juego, la creatividad y el pensamiento divergente favorecen en los procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés en la educación primaria; ya que el mismo se ha convertido en un proceso en el que el lenguaje comunicativo no se conduce de una buena manera y se genera una pedagogía basada en la transmisión y repetición de conocimientos y en un proceso lineal, estructurado, mecanicista y fragmentario.

CAPITULO V

HACIA UNA PEDAGOGIA LUDOCREATIVA: EL JUEGO, CREATIVIDAD Y PENSAMIENTO DIVERGENTE EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS

La reflexión teórica y las perspectivas pedagógicas desde las voces y vivencias de los docentes como eje fundamental, me permitió configurar los lineamientos hacia una pedagogía ludocreativa. Una concepción lúdica que invita a la búsqueda a una pedagogía por-venir, una forma distinta de ver y concebir el proceso de enseñanza y aprendizaje, así como también, la praxis pedagógica en los salones de clase. Ésta pedagogía surge de una postura problematizadora y crítica del quehacer de los docentes, así como lo que ocurre en los contextos educativos asociados a una pedagogía tradicional, racional y mecanicista.

Ahora bien, los lineamientos para una Pedagogía Ludocreativa que se desarrollaría en los espacios escolares, sería generada por medio de las experiencias, vivencias y la formación de los sujetos pedagógicos, estas dimensiones podrían dar las líneas que promueven el surgimiento de las categorías: la lúdica, la creatividad, el juego, el pensamiento divergente, enmarcados en la enseñanza y aprendizaje del inglés. Estos fundamentarán las bases ontoepistemológicas: la fantasía, la imaginación, la cotidianidad y el lenguaje, para conformar este trabajo, y servirán de base para pensar en una pedagogía de otra manera, y proponer los horizontes, donde los sentidos y significados son recuperados como elementos simbólicos.

Las perspectivas teóricas buscan pensar en el ser humano desde sus potencialidades para fortalecer los valores, desarrollar habilidades para resolver problemas, promover el pensamiento divergente y flexible, así como, estimular y desarrollar el potencial creativo, la fantasía, la imaginación en un momento de recreación y esparcimiento. De modo que permita fortalecer un

aprendizaje significativo, mejore la calidad de su trabajo, concentración y comunicación, como también, desarrolle habilidades necesarias en el proceso enseñanza y aprendizaje. De modo que, de acuerdo con Cubillán (2008)

Desarrollar un nuevo imaginario pedagógico, pasa por reconocer que el sentido pleno de tal propuesta se vincula con el planteamiento de una perspectiva desde la cual reconocemos que todo proceso de formación está referido al desarrollo pleno, pero inacabado, de la interioridad de lo humano, como proceso que surge de la reflexión del “existir con los otros.

En éste sentido, ésta pedagogía ludocreativa promovería una reflexión desde la interioridad de lo humano, considerando un desarrollo pleno. Al mismo tiempo, que se toman en cuenta aspectos que faciliten a la comprensión, la interpretación de sí y con los otros, para fomentar la construcción de sentidos y significados desde mi interioridad, en conformidad con mi cotidianidad. En este orden de ideas, y en consonancia con las demandas de una educación dialógico-emancipadora en la dinámica de la enseñanza del inglés, se plantean los siguientes horizontes teóricos:

❖ LA EXPERIENCIA LÚDICA: FUENTE GENERADORA PARA LA CREATIVIDAD EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS

Desde que se es niño se aprende a través del juego, éste forma parte del ser humano. En ese preciso momento, emerge una experiencia lúdica que va más allá de reglas y normas permitiendo la libertad y la espontaneidad de expresarse, y el despertar de la imaginación y la fantasía. La experiencia lúdica podría estimular la espontaneidad que surge de la libertad de crear dentro de una realidad en la que conviven los sujetos. El ser

humano posee la cualidad de transformar su mundo a partir de lo que vive, sueña y recrea en el deslumbrar y sentir el gusto por la vida.

Diversas teorías se han detenido a enfatizar lo que significa para ellos el juego pero independiente de sus diferencias, todas ellas coinciden en que “el juego es un elemento básico en el desarrollo y que el resultado final es más rico y elaborado cuando este tipo de actividades son favorecidas por los adultos” (Corte, 2010, p. 35).

El juego es una actividad de exploración, entretenimiento, diversión y aprendizaje que tiene sus inicios mucho tiempo atrás. Este motiva al ser humano a aprender, descubrir, experimentar y comprender los contenidos escolares. Es una actividad agradable con la que el ser humano puede contar desde que nace. Es así como se considera en palabras de Corte (2010) que

“El desarrollo del juego en la infancia contribuye al fortalecimiento del área cognitiva, del lenguaje, social y emocional, por lo que ha sido estudiado desde estas perspectivas y considerado como fundamental en el fortalecimiento del desarrollo global de los niños” (p. 35)

Con el juego se puede encontrar un momento de descanso, recreación, además, con él se puede fortalecer el aprendizaje relevante, así como también, fomentar la fantasía, la imaginación, la creatividad, al mismo tiempo que permite hacer, crear, deshacer y vivir. En este sentido, el niño desde que nace se relaciona con el medio, y a medida que crece aprende con las situaciones que se le presenta en su cotidianidad, utilizando formas de expresión y creando una comunicación que les permite entender y fortalecer vínculos afectivos.

Es allí, en el mundo del juego, en el mundo de lo imaginario, fantasioso, recreativo, en donde hacen, deshacen y crean y se ve envuelta

creatividad. Este es un elemento clave en la vida humana, y de acuerdo con De Bono (1970)

Está rodeada de un aura mística, a la manera de un talento misterioso, lo cual quizás es justificable en el mundo del arte, que exige sensibilidad estética, emotividad y capacidad innata de expresión, pero tiene menos razón de existir en otros campos. Cada vez se valora más la creatividad como factor de cambio y de progreso; se le confiere un valor superior al conocimiento técnico a causa de que éste es más asequible. (p. 12)

Por lo general tendemos a asociarlo con la capacidad de crear desde el punto de vista artístico, así como también, con científicos o inventores. Sin embargo, puede surgir en cualquier espacio. Visto así, la creatividad ocupa un lugar importante en la educación porque se considera como una capacidad necesaria en el actuar y ser de las personas. Además, se manifiesta como una capacidad a través de la cual se producen nuevas ideas y conceptos que permiten crear conclusiones para solucionar problemas de una forma original. Con esto se quiere formar personas con originalidad, flexibilidad, con confianza, innovadoras, y queda de parte del docente como de los padres fomentar en el niño la creatividad por medio de actividades que ayuden a desarrollar su potencial creativo. Pero, “para poder hacer pleno uso de la creatividad es preciso extirparle ese halo místico y considerarla como un modo de emplear la mente y manejar información” (De Bono, 1970, p. 12).

La educación puede estar orientada hacia modelos educativos que fomenten la capacidad creativa, necesaria para un mejor desempeño. Al respecto, Giménez (2005) expresa:

El pensamiento creativo tiene que estar presente en todas las estrategias y actividades que ejecuta a diario y aun mas, tiene que estar relacionado con las metas y objetivos de nuestra educación y la realidad sociocultural del alumno y su ambiente, solo en base a estas premisas, el docente entenderá que es importante que la creatividad

ocupe un especial lugar en su práctica cotidiana como profesional. (p. 3)

Pero el impacto educativo en las habilidades creativas no se da así por así, hace falta de un desempeño importante y de un esfuerzo, Gómez (2005):

Respecto a la escuela, el factor que produce el mayor impacto en las habilidades creativas de los alumnos es el desempeño profesional del profesor. Un profesional de la educación que estimula a sus alumnos, que les obliga a pensar, que les fomenta la curiosidad, es un bien preciado y desarrollará en gran medida estas habilidades creativas. (p. 84)

De modo que la experiencia lúdica en armonía con un desarrollo creativo es un elemento fundamental para la formación de los educandos, Torrance, (1995) afirma “el proceso creativo requiere, sensibilizarse ante los problemas, formular diferentes ideas, derivar soluciones nuevas y atractivas” (p. 12). Estas palabras nos permiten reflexionar acerca de las dimensiones cognoscitivas y emocionales en las cuales los educandos se encuentran con su realidad, permitiéndoles destacarse desde la curiosidad, la espontaneidad y el desarrollo creativo ante cualquier situación cotidiana a la cual puede estar confrontado. La experiencia lúdica generaría la creatividad a partir la fluidez y flexibilidad con la cual los educandos juegan creando ideas atraídas a su realidad desde la curiosidad, y en la complejidad de identificar elementos de su entorno, crear imágenes cargadas de fantasía e imaginación que le permitan al mismo tiempo aprender de manera significativa y relevante el idioma inglés como una segunda lengua.

Cuando el educando es capaz de considerarse, y de ponerse en lugar del otro, entonces ocurre en su interioridad una conexión afectiva, que lo estimula a crear y aprender. La creatividad no se da de manera alisada sino que viene acompañada de los eventos en los cuáles los educandos se encuentran inmersos y la situación de vida que forma parte de su realidad y

cotidianidad. De allí que, los aprendizajes no pueden estar separados de estos aspectos debido a que son importantes en la formación del ser humano, estos aspectos pudieran despertar desde la curiosidad y la espontaneidad innata del educando en el proceso de aprendizaje, De este modo, avivar la pasión de imaginar y fantasear como una auto expresión que contiene a la creatividad desde su originalidad hasta la apertura a explorar y manejar diversos recursos que lo equipan para su convivir y su hacer en el proceso enseñanza aprendizaje.

Es así como, promover espacios escolares donde prevalezca la experiencia lúdica y la creatividad serán los ejes centrales que contribuyan a los conocimientos, aprendizajes y enseñanzas que están en consonancia con las necesidades e intereses del ser humano. La experiencia lúdica debe retomar el camino de rescatar la educación desde todas sus vertientes. La acción de valorar el juego, la dinámica de una vida cotidiana deben ser los motores que permitan el regocijo del juego como elemento clave en todo proceso de enseñanza-aprendizaje. El juego más allá de reglas y normas debe implicar el desarrollo creativo del ser humano desde su ingenio y contexto. La espontaneidad que se produce al darle importancia a la imaginación y a la libertad de soñar nos permitirá cultivar la fantasía de crear y despertar la pasión por aprender.

El acto educativo manifestado desde la lúdica y la creatividad serán garantes en las expresiones de emociones, sentimientos que convocan al diálogo permanente de los educandos y educadores en un proceso educativo de igualdad, de respeto, de libertad de expresión, en el mar de la imaginación y de sentidos que den valor y despertar las grandes fantasías que producen la experiencia lúdica en la magia de un aprendizaje relevante y significativo.

Visto así la experiencia lúdica y la creatividad constituyen un horizonte clave en la educación para ayudar a fomentar los procesos

creativos que generen escenarios que favorezcan tanto a la interactividad en la escuela, como a la construcción de conocimientos, valores entre los estudiantes y los docentes acorde a contenidos de naturaleza lúdica y creativa.

❖ EL JUEGO COMO EXPERIENCIA DE FANTASÍA E IMAGINACIÓN PARA LA CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Es indudable la importancia del juego en la vida de los seres humanos, Huizinga (2007) expone que “el juego es una de las grandes ocupaciones primordiales del ser humano” (p. 15). Este es visto como una actividad espontánea que se puede ver reflejada en el desarrollo de los seres humanos desde la infancia y produce signos de placer, diversión y alegría. Además, Torres y Torres (2007) “desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento” (p. 1), se puede decir entonces, que el juego es una actividad agradable con la que el ser humano cuenta y la cual se sitúa en la fantasía, al mismo tiempo que es:

estimulante y favorecedor de cualidades morales en los niños como son la honradez, el dominio de sí mismo, la seguridad la atención- se centra en lo que hace-, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la curiosidad la imaginación, la iniciativa, el sentido común, pero sobre todo el juego limpio – sin trampas, ni zancadillas -. (p. 3)

La experiencia de lo lúdico en nuestra vida se refleja como una actividad inherente a la condición humana, lo lúdico se expresa en escenarios multidimensionales representados en el día a día de los sujetos.

Se configura como una expresión de la comunicación donde los sujetos puedan expresarse abiertamente. Esta dinámica nos permite abordar varios horizontes de creatividad llenos de imaginación, para propiciar sujetos críticos y con libertad de pensamiento. Desde esta mirada, los modos de ser, del ser nos convocarían al acto de aprender con una visión distinta y renovadora que nos remite a los sujetos a socializar, explorar, experimentar y reflexionar en torno al desarrollo de los educandos.

Es así, como a través de la experiencia lúdica se pueden tejer las redes que le dan posibilidad de vida a los sentidos y a la imaginación de los educandos. La invención y la fantasía serán los hilos conductores que fortalecen al pensamiento divergente que estimula y le da rienda suelta al proceso creativo.

Los educandos son capaces de imaginar y fantasear desde su realidad para recrear su mundo de vida entre sueños y esperanzas. Es importante acotar, que necesitan estar inmersos en diversas actividades que les permitan producir ideas para realzar la intuición y la creación de imágenes mentales para enriquecer su cotidianidad. De este modo, el proceso pedagógico estaría sujeto a nuevos espacios de recreación sana y placentera en un ambiente de libertad y de disfrute para encaminarse al desarrollo integral de los niños.

En este sentido, en los actuales momentos se puede vivenciar una crisis de los valores que configuran al acoso verbal y físico, la violencia y la inseguridad; que se alejan de la convivencia armónica y de respeto en la sociedad. En la voz de Zerpa (2008) “progresivamente le hemos ido restando espacios a la frescura y a la alegría verdadera, a la vez, que hemos acortado los momentos para los sueños, las fantasías, los juegos, la creatividad y la solidaridad” (p. 21). Por todo lo anteriormente expuesto, se hace urgente la emergencia de nuevos horizontes donde pueda florecer la fantasía y la

imaginación en los terrenos de la experiencia lúdica, logrando así, la construcción de las subjetividades que conforman el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En el mismo sentir, Zerpa (2008)“convencida de la importancia del juego, del mundo de la fantasía, de la ensoñación como aspectos que trascienden nuestro ser, que nos dan una ubicación en el mundo, proporcionándonos una experiencia *única* en el transcurrir de nuestros días” (p. 171)nos hace un llamado acerca de la construcción de subjetividades, y la importancia que tiene el juego para lograr la transformación de los educandos en el contexto educativo y cultural de los actuales momentos, y la relación existente entre vida, experiencia lúdica y el desarrollo integral del ser humano como aspectos importantes en la vida de todo individuo y como parte de su ser y esencia.

Partiendo de estas premisas, la subjetividad surge como elemento esencial en la construcción de ese ser que se conecta en la vida a través de la experiencia lúdica, en compañía de la fantasía y la imaginación en los procesos educativos. Es preciso develar que la construcción de subjetividades debe generarse desde el sujeto para realzar sus potencialidades y relacionarlo con los diferentes factores que emergen en la relación estudiante-docente-realidad.

La praxis pedagógica nunca debe estar alejada del desarrollo de las ideas creativas en correspondencia con la emocionalidad, los sentimientos y el proceso de aprendizaje de los educandos. Es importante reconocer que ellos mueven dentro de la esfera de su cotidianidad y es en el hecho de reconocer-se con todas sus potencialidades, con todo lo que significa su modo de ser, y la interrelación con los otros, lo que le permite al sujeto un desplazamiento inacabado y un constante movimiento que produce como consecuencia la construcción de su subjetividad. La conformación de esa

subjetividad con pretensiones ludocreativas, impregnará a un pensamiento distinto, a un pensamiento explorador para brindar la posibilidad de crear, pensar, imaginar y fantasear. Es así, que el educando, entonces, puede ser protagonista de su proceso de aprendizaje de manera espontánea, creativa y autónoma.

❖ LENGUAJE Y COTIDIANIDAD: POTENCIALIDADES CLAVES PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS

El lenguaje representa una parte importante en la vida del ser humano, formando parte en el hacer y en el acercamiento con uno mismo y con las demás personas; es decir, como parte de la realidad y la cotidianidad. Además, convirtiéndose en una necesidad para comunicarnos de manera verbal y no verbal.

Durante todo el proceso de crecimiento, se puede decir que tenemos siempre la disposición de comunicarnos y por medio del lenguaje podemos transmitir o comunicar a otros las interpretaciones, realidades y acciones de nosotros mismos así como la de los sujetos de otra cultura. De modo que el lenguaje se vuelve importante en la formación de los sujetos.

El lenguaje pasó desde gráficos, jeroglíficos, hasta símbolos y signos para el entendimiento y la comprensión, evolucionando desde la oralidad a la escritura, haciéndose presente los conocimientos y saberes en la cotidianidad de los seres humanos. Nosotros los seres humanos mostramos una tendencia natural de seguir ciertos patrones en la adquisición del lenguaje a través de una serie de capacidades innatas. Durante los primeros meses de vida comenzamos a crear y a emitir algunos sonidos. Luego poco a poco comenzamos a pronunciar algunas palabras como mamá, papá, a

imitar palabras sencillas y pronunciar vocales y consonantes. Con el tiempo, a medida que vamos creciendo el lenguaje va evolucionando cada momento más hasta poder hablar con más precisión y perfectamente, manteniendo una conversación sin mucha dificultad y con soltura.

El lenguaje surge como el medio por el cual confluyen las experiencias, pensamientos, reflexiones, costumbres, creencias, opiniones, ideologías, saberes desde la interioridad y la realidad de los sujetos del proceso de enseñanza y aprendizaje. Es desde donde los sujetos son capaces de expresar su conocimiento, su comportamiento, e interpretación de los hechos, personas o cosas. De este modo, el lenguaje actúa como una herramienta para las formas de expresarse de los sujetos a partir de la relación social y cultural de su vida y cotidianidad para relacionarse con los otros.

De modo que los aprendizajes no pueden estar separados de la realidad y cotidianidad de los sujetos, debido a que son importantes en la formación del ser humano, porque se centra en sus intereses o necesidades, respetando y construyendo así sus conocimientos en contextos reales, convirtiéndose en un aprendizaje significativo.

Es así como la relación cotidianidad y lenguaje hace repensar lo cognitivo no solo referente a aspectos sociales, culturales e históricos, sino también a la existencia del sujeto, en su totalidad, con sus expresiones, manifestaciones y particularidades del mundo al cual pertenecen resaltando el potencial de cada uno. De este modo, en palabras de Heller (2002) “el lenguaje constituye el medio homogéneo de la vida y del pensamiento cotidiano” (p. 474).

Por lo tanto, promover desde la escuela espacios que contribuyan a los aprendizajes, centrándose en las necesidades e intereses del sujeto constituye una estrategia en la educación que ayuda a fortalecer los

procesos de enseñanza y aprendizaje; que favorece tanto a la interactividad y las presiones existentes en la escuela. Los espacios escolares deben promover una transformación en su orientación, contenido y metodología con herramientas que puedan ser utilizadas en su vida diaria. El lenguaje en relación con la cotidianidad genera una formación de ciudadanos preparados para el transcurrir de sus vidas, y servir al desarrollo de las sociedades.

Particularmente con el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés, se hace necesario entonces la aplicación de estrategias en los espacios escolares que permitan que el lenguaje vaya más allá de los elementos gramaticales; con aspectos de comunicación de la vida real, relacionados con la cotidianidad, con situaciones reales y en tiempos reales que ayuden a la fluidez en el uso del idioma y desarrollen las habilidades de los estudiantes, al mismo tiempo que les permita comprender y comunicarse en la lengua que está aprendiendo.

Sin embargo, lo más importante es incluir actividades que le permitan a los estudiantes, por medio del lenguaje, desarrollar la creatividad y un pensamiento divergente con el fin de abrir los caminos para la expresión, la espontaneidad, la imaginación, la fantasía, la inventiva, la curiosidad, el deseo de explorar y de crear.

Algunos ejemplos de actividades que pueden ser útiles sería el ejercicio de lluvia de ideas en donde los niños crean y dan diferentes tipos de respuestas para una misma situación. Al igual, actividades como la de inventar e imaginar historias y contarlas a sus compañeros durante la clase. También se puede incluir dibujar y escribir acerca de algún tema libre o relacionado con las lecciones estudiadas en el salón de clase. La elaboración de mapas mentales, posters, murales, periódicos; así mismo, el uso de role play, diálogos, dramatizaciones en el salón, en la cual los estudiantes logran manejo de su imaginación para crear diferentes roles en situaciones

elaboradas por ellos mismos reflejando la capacidad que tienen para jugar con sus propias ideas, símbolos y sentimientos. Además de estas actividades, incluir aquellas que involucren dinámicas, un espacio para el juego para interactuar con los demás como también orientadas al logro de un objetivo específico.

❖ LENGUAJE, CREATIVIDAD Y PENSAMIENTO DIVERGENTE: POSIBILIDADES LÚDICO-PEDAGÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA

Desde muy pequeñitos hasta ser grandes y adultos, durante todo el proceso de crecimiento y desarrollo a lo largo de nuestra vida, nos vemos inmersos en la necesidad de expresarnos, comunicarnos de la manera que nos sea posible ya sea por medio de imágenes, señas o de forma verbal o escrita. Nos relacionamos con todo lo que nos rodea y creamos contacto e interrelaciones con las demás personas a través de nuestro lenguaje por medio del cual convergen las experiencias, pensamientos, opiniones, ideologías entre las personas; convirtiendo el lenguaje en una parte importante en el quehacer y en la formación de todos nosotros.

De este modo, los sujetos son capaces de expresarse y crear desde su conocimiento, su actuación, e interpretación de las situaciones, personas o cosas, a partir de la relación social y cultural con los otros. Es así como se puede configurar el medio por el cual se brinda la posibilidad de sensibilizar y darle vida a los sentidos, a la imaginación, la invención, la fantasía, la creatividad, el pensamiento crítico, reflexivo y divergente de los sujetos. Estos elementos van a permitir un proceso imaginativo, significativo de palabras, ideas y creencias que potenciarían, así como, estimularían los pensamientos y el proceso creativo en los sujetos.

Existen diferentes formas de pensar, entre ellas se puede mencionar el pensamiento convergente y el pensamiento divergente. Este último, es todo lo contrario al pensamiento convergente y se le conoce también como lateral, moviéndose a diferentes lugares. El pensamiento divergente permitirá desarrollar una verdadera oportunidad de experiencias ludocreativas en el contexto educativo para brindar escenarios de sensibilidad para así, promover una cultura que recupere un compartir entre iguales desde la afectividad y en un clima de solidaridad que tome en cuenta a los educandos en su entorno. De acuerdo con Corte (2010), este pensamiento se le conoce además, porque es:

Flexible, explorador, impredecible y lleva a diferentes maneras de interpretar y resolver un mismo problema. Estimula la capacidad para correr riesgos y se basa en gran parte en la imaginación y la fantasía para generar una gran cantidad de ideas...suele conducir a las grandes respuestas creativas. (p. 25)

El lenguaje es el vehículo que permite al pensamiento divergente y a la creatividad florecer desde una nueva “lectura de vida” que se le daría al proceso pedagógico en un camino sensible y en el ámbito cotidiano de explorar y crear a partir de todas las acciones educativas que son emprendidas por el docente y los estudiantes en los espacios escolares de la educación primaria. La enseñanza del inglés forma parte de esos elementos claves del proceso enseñanza y aprendizaje que valoran y vinculan a los educandos desde sus pensamientos, su creatividad, y en las experiencias lúdicas para darle un giro de aprendizaje relevante en la adquisición de una lengua extranjera. Es resaltante expresar, que a pesar que el idioma inglés, pudiera ser desconocido por los estudiantes, esta premisa impulsaría más bien a asumirlo como una oportunidad de aprender y crear, para profundizar en la sensibilidad humana y la imaginación, para considerar a la fantasía como animador vital para organizar la fiesta y la magia de saberes. De esta

manera, provocar el fortalecimiento de la lengua extranjera a través del juego, el arte, el teatro y la experiencia de vida.

Particularmente en la enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera, la educación debe pensarse como un proceso que involucra un conjunto de aspectos, necesidades e intereses de los educandos, de manera que puedan desarrollar sus potencialidades a partir de las interacciones que se dan en su entorno, a través de estrategias que permitan que el lenguaje vaya más allá de los elementos gramaticales con aspectos de la vida real y cotidiana, que le permitan comunicarse en el idioma. Por ejemplo, usar diálogos, role play, esto ayuda al estudiante a explorar, crear ideas y conversaciones en inglés en diferentes situaciones permitiéndoles interactuar en ese idioma con sus compañeros, practicar y aprender la pronunciación de las palabras, así como emplear el vocabulario y lo aprendido acerca del contenido desarrollado. Otro ejemplo, son las exposiciones (oral presentation) relacionadas a un tema libre o al contenido que se esté estudiando.

REFLEXIONES FINALES

Teniendo presente los aspectos mencionados anteriormente a continuación, se disponen algunas reflexiones teórico-metodológicas para la enseñanza y aprendizaje del inglés que correspondan a un proceso motivador, que brindan la posibilidad de ir hacia una pedagogía ludocreativa, tomando en cuenta algunas implicaciones lúdico-pedagógicas que permiten explorar, jugar, crear y pensar de manera distinta para concebir el acto pedagógico en la educación primaria desde otro punto de vista:

- *El docente* debe ser un orientador en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. Al mismo tiempo, durante su praxis pedagógica se va convirtiendo en un animador para impulsar la imaginación, la fantasía, la creatividad, el pensamiento divergente de sus estudiantes a través de las experiencias lúdicas en el ámbito cotidiano de la enseñanza del idioma inglés, fortaleciéndolo y dándole así otra mirada a su praxis.
- *Los sujetos pedagógicos* se desarrollan a la medida de sus emociones y afectos, en la interacción con los demás, y mediante la formación y el fortalecimiento de sus virtudes y valores. Por lo tanto, se deben tomar en cuenta las necesidades e intereses de los sujetos; que le permitan desarrollar sus potencialidades, el uso del idioma y comunicarse en la lengua que está aprendiendo. Partiendo en primera instancia, de fomentar en los estudiantes sus capacidades creativas y estimular el pensamiento divergente; profundizando en algunos elementos como lo son la fantasía, el explorar, imaginar, inventar y la experiencia lúdica ante los saberes académicos y saberes cotidianos que brindan la oportunidad de aprender y crear de otra manera.

- *El espacio escolar en la educación primaria* debe promover experiencias relevantes. Lo importante será el desarrollo del ser humano, su pensar, conocer, aprender y sentir en la formación de los educandos creativos, con pensamiento crítico, reflexivo y sensible ante los saberes tanto académicos como cotidianos. De igual manera, el ambiente escolar deberá ser propicio para realizar las diferentes actividades; en donde el lenguaje sea el vehículo mediante el cual se produzca una interacción y comunicación entre los estudiantes-docentes-realidad durante el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés. Esto le permitirá a los sujetos expresarse, explorar y crear dentro de su realidad y cotidianidad al mismo tiempo que hacen uso del idioma que están aprendiendo. Sin embargo, el espacio escolar no es solamente un espacio físico, un salón de clases, en cambio, debería ser un espacio con un conjunto de posibilidades vinculadas con las necesidades, intereses y particularidades de los sujetos en donde predomine la motivación, la alegría, el respeto, la creatividad, el juego y la paz.
- *Una pedagogía ludocreativa para la enseñanza y aprendizaje del inglés* en los espacios escolares de la educación primaria brindaría la oportunidad de reflexionar y desarrollar procesos que, sustentados en el juego y la creatividad, promuevan el pensamiento divergente de los niños y niñas, de modo que no sólo se aprenda de forma amena y divertida un nuevo idioma, su dominio, uso y a comunicarse de manera escrita u oral con él, sino que además, se fortalezcan valores que ayuden a resolver y a enfrentar situaciones de la vida diaria, y se permita la formación plena de los educandos.
- *En el proceso del juego*, se pretende que el educando de la educación primaria desarrolle un mejor conocimiento social y cultural

a través de las experiencias lúdicas y creativas; al mismo tiempo, que se promueve el pensamiento divergente, la creatividad, la imaginación, la fantasía, la recreación y el disfrute en el proceso de enseñanza y aprendizaje de inglés en consonancia con las experiencias de vida de los sujetos, es decir, situaciones relacionadas a su vida diaria, a su cotidianidad. Esto permitirá que la enseñanza y aprendizaje del inglés vaya más allá de los elementos gramaticales permitiendo el uso y la comunicación en el idioma.

- *La creatividad en la enseñanza y aprendizaje del inglés dentro de los espacios escolares* de la educación primaria favorecería a la imaginación, la curiosidad y la fantasía en el trabajo, promoviendo al mismo tiempo los valores como la igualdad, el respeto y la solidaridad, adquiriendo dominio y competencia en lo que se esté aprendiendo tanto del idioma inglés como de los saberes académicos y cotidianos. De esta manera, el docente le brinda la oportunidad a los educandos de aprender, crear, explorar, imaginar, fantasear e inventar por medio de experiencias lúdicas y creativas contenidos referentes al idioma inglés y recrear situaciones por medio de diálogos, dramatizaciones, storytelling, lecturas, canciones, escribir historias, role play. La creatividad, daría paso a otro punto a tratar dentro de las implicaciones ludocreativas como lo es, el proceso del pensamiento divergente.
- *El pensamiento divergente* por su parte, fortalecería las habilidades que son ignoradas en el sistema educativo tradicional, estimulando de igual forma la imaginación, la fantasía, la curiosidad de los educando en los espacios escolares de la educación primaria. Este tipo de pensamiento fomentaría la capacidad de crear varias ideas para resolver un mismo problema así como la libertad de pensar

diferentes formas, temas o eventos que ayuden a los sujetos en su proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés. se pueden incluir en las actividades, ya sean temas libres o relacionados al contenido que se esté aprendiendo, la lluvia de ideas, imágenes, dibujos y escribir o dar ideas al respecto debido a que esto les permite a los estudiantes imaginar, fantasear e inventar diferentes tipos de ideas para una misma situación.

De acuerdo con las ideas expuestas con anterioridad, para la enseñanza del inglés hay que tener en cuenta que cada estudiante aprende de forma diferente, tienen necesidades diferentes, intereses diferentes, así como debilidades y fortalezas diferentes. Sin embargo, de acuerdo a las diversas teorías, métodos, y visiones se pueden conseguir las herramientas y la manera de cómo enseñar.

La enseñanza del inglés en los espacios escolares de la educación primaria, debería ir más allá de los aspectos y estructuras gramaticales, debería incluir tanto los saberes académicos como los saberes cotidianos, es decir situaciones reales, situaciones de su vida diaria en la cual los sujetos educandos puedan hacer uso del idioma que están aprendiendo, puedan comunicarse y usar lo aprendido en cualquier momento, ya sea de manera escrita u oral. De igual modo, la enseñanza y aprendizaje del inglés debería estar orientada a un proceso pedagógico desde una mirada otra, hacia lo sensible de explorar y crear. Esta premisa impulsaría avivar el fortalecimiento de la lengua extranjera de los sujetos educandos en la educación primaria a través del juego, el arte, la experiencia de vida.

Con todo lo expuesto, se pretende entonces en esta investigación reflexionar y crear espacios para una mirada distinta a la praxis pedagógica en cuanto al proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés en la educación primaria, tomando en consideración la relación juego, creatividad y

pensamiento divergente como posibilidad de construir en los espacios escolares una formación para los educandos que involucrará el fortalecimiento de la creatividad, el pensamiento crítico, la reflexión y sensibilidad, fundamentados en la fantasía, la imaginación, la cotidianidad y el lenguaje. En este sentir, se trata de darle inicio a una formación no sólo en los espacios escolares, sino también en una formación para la vida que vaya más allá del espacio físico, de este modo mirar la realidad desde su complejidad, en donde se entrelazan expresiones, pensamientos, dichos y sensibilidades.

Asimismo, una formación que permita que los niños y niñas sean participe en la construcción de su propio conocimiento desde su cotidianidad y relación con los otros, por medio de actividades apoyadas desde del juego, para el desarrollo de la creatividad, el pensamiento divergente fomentando valores como el respeto, el amor, la solidaridad que le permita al estudiante expresarse y relacionarse y posibiliten el desarrollo de habilidades y competencias comunicativas en la educación primaria en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre, A., Gómez, L. y Espinoza, L. (2002). Aprendizaje creativo: misión central de la docencia. Revista ciencias humana (29) [Revista en línea] Disponible: <http://www.utp.edu.co/~humanas/revistas/revistas/rev29/aguirre.htm> [Consulta: 2015, Junio 26]
- Alcedo, Y., y Chacón, C. (2011). El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés en Niños de Educación Primaria. Vol. 23 N° 1: 69-76.
- Álvarez, E. (2010). Creatividad y pensamiento divergente. Desafío de la mente o desafío del ambiente [Documento en línea]. Disponible: www.interac.es/index.php/es/documentacion?download...pensamiento [Consulta: 2015, Junio 26]
- Álvarez, E. (2013). Claves para gestionar el pensamiento divergente [Documento en línea]. Disponible: <http://www.interac.es/index.php/es/documentacion?download...pensamiento> [Consulta: 2016, Septiembre 6]
- Álvarez, V. (2010). El inglés mejor a edades tempranas [Documento en línea]. Disponible: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3391524.pdf> [Consulta: 2016, Agosto 26]
- Araujo, M., Gómez, N. Fonseca, F. y Molano W. (2013). Estrategia de enseñanza-aprendizaje basada en la lúdica en tercero de primaria. Revista infancias imágenes. 12 (1), 89-98. [Revista en línea] Disponible: dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4817227.pdf [Consulta: 2015, Agosto 2]
- Bravo, D. (2009). Desarrollo de la creatividad en la escuela. 44 [Revista en línea] Disponible: www.systemcali.edu.co/Archivos/CreatividadEnLaEscuela.pdf [Consulta: 2015, Junio 26]
- Carmona, M. (2008). Hacia una formación docente reflexiva y crítica: fundamentos filosóficos. Revista de teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales (13), 125-146. Mérida-Venezuela [Revista en línea]

Disponible: <http://www.redalyc.org/pdf/652/65216719007.pdf>
[Consulta: 2015, Junio 27]

Cemades, I. (2008). Desarrollo de la Creatividad en educación infantil, perspectiva constructivista. *Revista creatividad y sociedad* (12).

Corte, M. (2010). *Inteligencia creadora: arte y creatividad en la educación*. México: Trillas.

Cubillán, J. (2008). *Transescuela: el pensamiento de la complejidad pedagógica*. Universidad de Oriente, Cumaná Edo. Sucre, Venezuela.

Currículo del Subsistema de Educación Primaria Bolivariana. (2007). Caracas-Venezuela.

Currículo Nacional Bolivariano. (2007). *Diseño Curricular del Sistema Educativo Bolivariano*. Caracas-Venezuela.

Delgado, F. (2002). La educación contemporánea entre la racionalidad técnico-instrumental y la emancipación: un intento de aproximación a la obra de Jürgen Habermas. *Acción pedagógica*. 11 (2), 4-12.

De Bono, E. (1970). *El pensamiento lateral*. [Libro en línea]. Paidós Plural. Argentina. Disponible:
http://educreate.iacat.com/Maestros/Edward_de_Bono_-_El_pensamiento_lateral_-_Manual_de_creatividad.pdf [Consulta: 2016, Septiembre 6]

De Zubiría, J. (2010). *Los modelos pedagógicos. Hacia una pedagogía dialogante*. Bogotá: Colombia. Colección Aula Abierta editorial Magisterio.

Diccionario Enciclopédico (2008). Colombia: Larousse.

Freire, P. (2003). *Pedagogía del Oprimido*. [Libro en línea]. Siglo Veintiuno Editores. Argentina. Disponible:
<http://www.servicioskoinonia.org/biblioteca/general/FreirePedagogiad elOprimido.pdf> [Consulta: 2016, Septiembre 5]

- Freire, P. (2005). Cartas a quien pretende enseñar. [Libro en línea]. Siglo Veintiuno Editores. Argentina. Disponible: <https://books.google.co.ve/books?id=x6xVhHFRe44C&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false> [Consulta: 2016, Septiembre 5]
- Fontalvo, R. (2008). Educar en la Complejidad. Universidad Simón Bolívar. Colombia
- Gass S. y Selinker L. (2008). Second Language Acquisition: An Introductory Course. 3rd Edition.
- Giménez, J. (2005). El docente y la creatividad. Mitos y retos. [Documento en línea]. Disponible: http://www.uft.edu.ve/postgrado/omega_digital/OD_Junio2006/descargables/ENSAYO%203%20%20EL%20DOCENTE%20Y%20LA%20CREATIVIDAD.pdf [Consulta: 2015, Junio 26]
- Gómez, J. (2005). Educación y creatividad. Estudios sobre Educación (9), 79-105. [Revista en línea]. Disponible: <http://dadun.unav.edu/bitstream/10171/8908/1/NA.PDF> [Consulta: 2015, Junio 26]
- Heller, A. (2002). Sociología de la Vida Cotidiana. Barcelona. España.
- Hernández, R. (2012). La enseñanza del inglés en Venezuela: una visión retrospectiva. Heurística, Revista digital de historia de la educación (15), 155-171 [Revista en línea] Disponible: <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/37306/1/articulo14.pdf> [Consulta: 2016, Septiembre 1]
- Huizinga, J. (2007). Homo Ludens [Libro en línea]. Madrid: Alianza/ Emecé Editores. Disponible: <http://zeitgenoessischeaesthetik.de/wp-content/uploads/2013/07/johan-huizinga-homo-ludens-espan%CC%83ol.pdf> [Consulta: 2015, Julio 10]
- Hurtado, I. y Toro, J. (1997). Paradigmas y Métodos de Investigación. Edición: Epesteeme Consultores Asociados C.A. Valencia. Carabobo-Venezuela.

- Klimenko, O. (2008). La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI. *Educ. educ.* 11 (2), 191-210 [Revista en línea] Disponible: http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0123-12942008000200012&script=sci_arttext [Consulta: 2015, Junio 27]
- Latuff, Leonardo. (2006). La Enseñanza del Inglés en la Universidad Nacional Experimental de Guayana. 3 (5), 62-69.
- Ley Orgánica de Educación. (2009). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela N° 6042. AGOSTO 12 DE 2009. Caracas-Venezuela.
- Martínez, M. (2000). La investigación cualitativa etnográfica en educación. Manual teórico-práctico. 3ra ed. México: Trillas.
- Martínez, M. (2006). La Nueva Ciencia: Su Desafío, Lógica y Método. Caracas-Venezuela: Trillas.
- Mitjans, A. (2013). Aprendizaje creativo: desafíos para la práctica pedagógica. *SC* (11), 311-341 [Revista en línea] Disponible: <http://www.scielo.org.co/pdf/recs/n11/n11a11.pdf> [Consulta: 2015, Junio 27]
- Molina, A. (2015). El Uso de Juegos para la Enseñanza del Inglés en Educación Primaria [Resumen en línea]. Universidad de Jaén, Facultad de humanidades y Ciencias de la Educación. Disponible: http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/2111/1/Molina_Padilla_Amparo_TFG_Educacin_Primarya_.pdf [Consulta: 2016, Agosto 30]
- Morín, E. (1994). Introducción al pensamiento complejo [Libro en línea]. Disponible: http://www.pensamientocomplejo.com.ar/docs/files/MorinEdgar_Introduccion-al-pensamiento-complejo_Parte1.pdf [Consulta: 2016, Septiembre 9]
- Morín, E. (1999). Los siete saberes necesarios a la educación del futuro. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. UNESCO. Paris-Francia.

- Morín, E. (2001). La Cabeza bien puesta. Repensar la reforma, reformar el pensamiento. Ediciones Nueva Visión. Buenos Aires.
- Navarro, D., y Piñeiro, M. (2011). Fortalezas y limitaciones con relación a los métodos empleados en la enseñanza y aprendizaje del inglés en escuelas públicas: un estudio de casos. Vol. XII. (23-2011) 116-132. ISSN: 2215-2458.
- Palacino, F. (2007). Competencias comunicativas, aprendizaje y enseñanza de las Ciencias Naturales: Un enfoque lúdico. Revista electrónica de enseñanza de las Ciencias.16 (2), 275-298 [Revista en línea] Disponible: http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen6/ART4_Vol6_N2.pdf [Consulta: 2015, Junio 27]
- Ponce, C. (2009). El juego como recurso educativo. Revista digital innovación y experiencias educativas (19) [Revista en línea] Disponible: http://www.csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_19/CATALINA_PONCE_HUERTAS02.pdf [Consulta: 2015, Junio 28]
- Ridao, A. (2005). Creatividad en educación inicial: caminos en juego. Revista Recrearte (3) [Revista en línea] Disponible: http://iacat.com/Revista/recrearte/recrearte03/educacio_inicial.htm [Consulta: 2015, Junio 28]
- Rojas, E. y Ramírez, Y. (2011). El juego como estrategia didáctica para la enseñanza del inglés en el grado primero de educación básica primaria [Resumen en línea]. Proyecto de investigación. Universidad de la Amazonia, Facultad de Ciencias de la Educación. Disponible: <https://edudistancia2001.wikispaces.com/file/view/1.12.+EL+JUEGO+COMO+ESTRATEGIA+DIDACTICA+PARA+LA+ENSE%C3%91ANZA+DEL+INGLES+EN+EL+GRADO+PRIMERO+DE+EDUCACION+BASICA+PRIMARIA.pdf> [Consulta: 2016, Agosto 30]
- Rubio, A. y García, I. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. Revista de formación e Innovación Educativa Universitaria. 6 (3), 169-185 [Revista en línea] Disponible: http://webs.uvigo.es/refiedu/Refiedu/Vol6_3/REFIEDU_6_3_3.pdf [Consulta: 2015, Junio 28]

Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral (2014). El juego en la educación inicial. [Documento en línea]. Bogotá, Colombia. Disponible: http://www.colombiaaprende.edu.co/html/familia/1597/articles-341487_doc22.pdf [Consulta 2015, Junio 28]

Torrance, E. P. (1995). Why fly? A philosophy of creativity.

Torres, C. y Torres, M. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula [Documento en línea] Disponible: http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf [Consulta: 2015, Junio 28]

Waisburd, G. (2009). Pensamiento Creativo e Innovación. Revista digital universitaria. 10 (12) [Revista en línea] Disponible: <http://www.revista.unam.mx/vol.10/num12/art87/art87.pdf> [Consulta: 2016, Agosto 31]

Zerpa, I. (2008). La Ludoteca Comunitaria. Una alternativa para la promoción de la paz. Fondo Editorial de Humanidades y Educación. Caracas- Venezuela.

ANEXOS



**UNIVERSIDAD DE ORIENTE
NÚCLEO DE SUCRE
POSTGRADO MODULAR EN EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIONES
MENCION ENSEÑANZA DEL INGLÉS**

GUÍA DE PREGUNTAS

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA

Con motivo de indagar y recolectar información relacionada al proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés en la escuela desde la relación juego, creatividad y pensamiento divergente y siendo este el tema central de esta investigación, solicito su colaboración para la realización de esta entrevista. La misma, tiene como propósito conocer y analizar cuáles son sus impresiones, ideas y conocimientos acerca del tema en cuestión a fin de contribuir con la elaboración y desarrollo de una propuesta que aportará beneficios en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés en el contexto de Educación Primaria.

Los datos suministrados serán de carácter confidencial y académicos, por lo que se agradece que sus respuestas sean lo más sinceras posibles, con el fin de ajustar la investigación a la realidad existente.

Entrevista Semiestructurada

Entrevista a docente de primaria en la asignatura de Inglés

Entrevistador: _____ Fecha: _____

Hora: _____ Lugar: _____

Recursos: Cuaderno de notas Grabador de voz

Cámara fotográfica Cámara de video

Datos Personales:

Apellidos y Nombres:

Nivel de preparación profesional:

Cargo que ocupa:

Tiempo en el ejercicio docente:

Tiempo laborando en la institución:

Guía de preguntas:

¿Piensa usted que es importante estudiar una lengua extranjera? ¿Por qué?

¿Según su punto de vista, qué es enseñar inglés?

¿Cuáles estrategias didácticas emplea en sus clases? Comente al respecto

¿Utiliza recursos didácticos en clase? ¿Cuáles? ¿Por qué?

¿Qué método de enseñanza utiliza? ¿Por qué?

¿Qué actividades realiza para promover el desarrollo cognitivo de sus estudiantes? Comente al respecto

¿Con su metodología capta la atención de los estudiantes? ¿Por qué?

¿Qué es el juego? Comente al respecto

¿Qué opina de los juegos en las clases de inglés?

¿Hace uso de los juegos en sus clases de inglés? ¿Cómo lo hace?

¿Qué opina acerca de la creatividad?

¿Según su punto de vista, en qué consiste el pensamiento divergente?

¿Realiza actividades que promuevan la creatividad y el pensamiento divergente de sus estudiantes? ¿Cómo lo hace?

PERSPECTIVAS PEDAGÓGICAS DESDE LAS VOCES Y VIVENCIAS DE LOS DOCENTES

ENTREVISTAS (Textos parciales)

CATEGORIAS	TEXTO
<p align="center">Estudio de una Lengua Extranjera y la importancia del Proceso de Enseñanza y Aprendizaje del Idioma Inglés como Lengua Extranjera</p>	<p>D3. Si, en la actualidad es importante estudiar una lengua extranjera porque nos encontramos con un mundo globalizado y es una necesidad obligatoria para las personas, y son muchos los motivos (personales, académicos, profesionales) por los cuales es importante aprender un nuevo idioma como por ejemplo: puede obtener mejores puestos laborales en el exterior. Podrás obtener becas. Conocer más personas así como también conocer acerca de la cultura de otros países. Mejora las habilidades de lectura. Entre otras.</p> <p>D4. Sí, es importante. Porque en la actualidad se requiere y es necesario hablar una segunda lengua. Estamos en un mundo globalizado y el inglés es el idioma mundial y usado en todos los ámbitos y campos.</p>
<p>La Enseñanza del Inglés: concepciones y significados</p>	<p>D2. Para mí enseñar inglés es crear las condiciones para que el educando internalice, utilice y recree nuevos patrones lingüísticos y socioculturales con la finalidad de lograr que se comunique en esta lengua extranjera.</p> <p>D3. Consiste básicamente en enseñar a los estudiantes como comunicarse de manera clara conocimientos, habilidades, ideas o experiencias que ellos no poseen, con la intención de que las comprendan y las hagan suyas para aplicarlas en un momento determinado.</p>

ENTREVISTAS
(Textos parciales)

CATEGORIAS	TEXTO
<p>Praxis Pedagógica y Aprendizaje del Inglés</p>	<p>D4. Comienzo la clase mostrando material (flashcards, pendones, video beam) para llamar la atención, luego continuo usando el pizarrón para hacer una retroalimentación y al final algún juego referido a tal actividad</p> <p>D1. La verdad varío dependiendo el curso. A veces utilizo el método directo y otras el método de traducción de la gramática. Porque no todos aprenden igual y prefiero que todos entiendan y aprendan a que se queden unos en blanco.</p> <p>D6. En cuanto al nivel con el que trabajo actualmente que es desde preescolar hasta sexto grado, Trato siempre de implementar actividades que le permitan al estudiante sentirse dentro de lo que están aprendiendo, bien sea a través de juegos, canciones, dibujos, videos interactivos, incluso hasta conversatorios y debates. Me gusta estimular su creatividad, que imaginen e interpreten el significado a través de imágenes o movimientos corporales. Siempre busco la manera de integrar a todos, que sean todos participes del contenido cada uno dando a demostrar lo que conoce, lo que está por conocer y lo que puede llegar a conocer.</p>

ENTREVISTAS
(Textos parciales)

CATEGORIAS	TEXTO
Ludocreatividad y Enseñanza del Inglés	<p>D5. El juego es una forma de llamar la atención y fomentar el interés en aprender algo en forma divertida.</p> <p>D4. Es un acto recreativo y motivacional.</p> <p>D5. Son útiles en todos los niveles de enseñanza aprendizaje.</p> <p>D2. Pienso que los juegos son estrategias y actividades necesarias e importantes para el aprendizaje del inglés, pues de manera natural y divertida los niños se motivan, participan y mediante su ejecución logran obtener un aprendizaje significativo.</p> <p>D6. Así como el juego es una manera de divertirse, los juegos en la clase de inglés es una manera de divertirse aprendiendo, es una de las mejores maneras de aprender y de estimular la participación en los estudiantes.</p> <p>D4. La creatividad es uno de los aspectos más importantes que debe tener el docente en cuanto al área de enseñanza se trata.</p> <p>D6. Para mí en lo personal, la creatividad es una característica única de cada individuo. Para algunos se nos hace fácil ponerla en práctica diariamente, en mi caso es lo que me permite hacer mis clases amenas, divertidas, interesantes. Yo pienso que un docente, sobretudo un docente de primaria que no sepa aprovechar la creatividad, se</p>

	<p>le dificulta llevar una buena coordinación entre sus estudiantes y el contenido que enseña. En general, para mí la creatividad es mi herramienta principal de trabajo, es lo que me guía y me conduce a donde quiero llegar y a lo que quiero lograr con mis estudiantes.</p> <p>D2. Desde mi punto de vista el pensamiento divergente es la facultad de abordar un determinado hecho, situación o fenómeno desde múltiples aspectos, tomando en consideración que no existe una forma única de hacer las cosas, o una única solución o respuesta a una determinada pregunta.</p>
--	---

HOJAS DE METADATOS

Hoja de Metadatos para Tesis y Trabajos de Ascenso – 1/6

Título	Hacia una Pedagogía Ludocreativa: El Juego, Creatividad y Pensamiento Divergente en la Enseñanza del Idioma Inglés. Experiencias y Significados en el Contexto de la Educación Primaria
Subtítulo	

Autor(es)

Apellidos y Nombres	Código CVLAC / e-mail	
Marcano Amaíz, Angela Gabriela	CVLAC	18.593.478
	e-mail	Gabim_24@hotmail.com
	e-mail	

Palabras o frases claves:

Pedagogía Ludocreativa
Creatividad
Pensamiento Divergente

Hoja de Metadatos para Tesis y Trabajos de Ascenso – 2/6

Líneas y sublíneas de investigación:

Área	Subárea
Educación	Inglés

Resumen (abstract):

Resumen

La educación a través de la historia ha sido considerada como el recurso fundamental y el eje central de todo desarrollo y renovación social, puesto que pretende lograr una formación integral en el ser humano. Conforme a esta perspectiva en la siguiente investigación se reflexionará entorno a la relación pensamiento divergente y el juego en la enseñanza del idioma inglés hacia una pedagogía ludocreativa en el contexto de la educación primaria. Desde esta dimensión se apuntará a la lúdica, la creatividad, el juego y el pensamiento divergente, enmarcados en la enseñanza del inglés. Estos fundamentarán las bases ontoepistemológicas: la fantasía, la imaginación, la cotidianidad y el lenguaje, que se generarán al problematizar las categorías que se tejen y destejen para conformar este trabajo. La metodología que arropa este estudio estará pensada desde una perspectiva cualitativa etnográfica, y a partir de un ejercicio hermenéutico reflexivo-dialógico, se interpretarán las diversas informaciones obtenidas de los actores educativos referentes al objeto de estudio. Es importante acotar que la investigación buscará profundizar sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en la educación primaria, a través de la ludocreatividad como estrategia pedagógica que permitirá el desarrollo del juego, la creatividad y el pensamiento divergente en la educación primaria.

Hoja de Metadatos para Tesis y Trabajos de Ascenso – 3/6

Contribuidores:

Apellidos y Nombres	ROL / Código CVLAC / e-mail	
MSc. Liliana Ortega	ROL	CA <input type="checkbox"/> A <input checked="" type="checkbox"/> S <input checked="" type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> U <input type="checkbox"/> J <input checked="" type="checkbox"/> U <input checked="" type="checkbox"/> X
	CVLAC	11.832.298
	e-mail	gatireortega@gmail.com
	e-mail	
MSc. Damelys Cedeño	ROL	CA <input type="checkbox"/> A <input checked="" type="checkbox"/> S <input checked="" type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> U <input type="checkbox"/> J <input checked="" type="checkbox"/> U <input checked="" type="checkbox"/> X
	CVLAC	
	e-mail	damelyscedeno@yahoo.com.mx
	e-mail	
MSc. Mariaelena Rivero	ROL	CA <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> U <input type="checkbox"/> J <input checked="" type="checkbox"/> U <input checked="" type="checkbox"/> X
	CVLAC	
	e-mail	
	e-mail	

Fecha de discusión y aprobación:

Año	Mes	Día
2017	11	30

Lenguaje: SPA

Hoja de Metadatos para Tesis y Trabajos de Ascenso – 4/6

Archivo(s):

Nombre de archivo	Tipo MIME
PG_AM - 2.doc	Application/word

Alcance:

Espacial: UNIVERSAL

Temporal: INTEMPORAL

Título o Grado asociado con el trabajo: Magister(a) en Educación Mención Inglés

Nivel Asociado con el Trabajo: Magister(a)Scientiarum

Área de Estudio: Educación Mención Inglés

Institución(es) que garantiza(n) el Título o grado: Universidad de Oriente

Hoja de Metadatos para Tesis y Trabajos de Ascenso – 5/6



UNIVERSIDAD DE ORIENTE
CONSEJO UNIVERSITARIO
RECTORADO

CUN° 0975

Cumaná, 04 AGO 2009

Ciudadano
Prof. JESÚS MARTÍNEZ YÉPEZ
Vicerrector Académico
Universidad de Oriente
Su Despacho

Estimado Profesor Martínez:

Cumplo en notificarle que el Consejo Universitario, en Reunión Ordinaria celebrada en Centro de Convenciones de Cantaura, los días 28 y 29 de julio de 2009, conoció el punto de agenda **"SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN PARA PUBLICAR TODA LA PRODUCCIÓN INTELECTUAL DE LA UNIVERSIDAD DE ORIENTE EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE LA UDO, SEGÚN VRAC N° 696/2009"**.

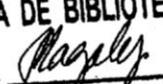
Leído el oficio SIBI – 139/2009 de fecha 09-07-2009, suscrita por el Dr. Abul K. Bashirullah, Director de Bibliotecas, este Cuerpo Colegiado decidió, por unanimidad, autorizar la publicación de toda la producción intelectual de la Universidad de Oriente en el Repositorio en cuestión.

Comunicación que hago a usted a los fines consiguientes.

Cordialmente,


JUAN A. BOLANOS CUNELES
Secretario



UNIVERSIDAD DE ORIENTE
SISTEMA DE BIBLIOTECA
RECIBIDO POR 
FECHA 5/8/09 HORA 5:30

C.C: Rectora, Vicerrectora Administrativa, Decanos de los Núcleos, Coordinador General de Administración, Director de Personal, Dirección de Finanzas, Dirección de Presupuesto, Contraloría Interna, Consultoría Jurídica, Director de Bibliotecas, Dirección de Publicaciones, Dirección de Computación, Coordinación de Teleinformática, Coordinación General de Postgrado.

JABC/YGC/maruja

Apartado Correos 094 / Telfs: 4008042 - 4008044 / 8008045 Telefax: 4008043 / Cumaná - Venezuela

Hoja de Metadatos para Tesis y Trabajos de Ascenso – 6/6

Artículo 41 del REGLAMENTO DE TRABAJO DE PREGRADO (vigente a partir del II Semestre 2009, según comunicación CU-034-2009): “Los trabajos de grados son de la exclusiva propiedad de la Universidad de Oriente, y solo podrá ser utilizados para otros fines con el consentimiento del Concejo de Núcleo respectivo, quien deberá participarlo previamente al Concejo Universitario, para su autorización”.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Marciano Amaíz', with a stylized flourish at the end.

Marciano Amaíz, Angela Gabriela
AUTOR