



El Colegio
de mi vida

No.8
September
2020

RD&I
MAGAZINE
Marymount

Index

La innovación como motor de evolución del ser humano Catalina Guzmán Urrea	2
"Llena una botella de amor" Una iniciativa de educación ambiental y cultura ciudadana Nydia Esther Robayo Churque Ángela Inés Arango Echeverry	4
El error visto como parte de una evaluación formativa y una oportunidad de aprendizaje Marta Lucía Bernal Álvarez	7
El rol del juego en la Salud mental de los niños María Isabel Echeverri Cuartas	12
Aprendizaje a distancia: "Lo importante no es estar juntos sino unidos" ¡Quédate en casa! Marymount Medellín, el Colegio de mi vida Marcela Buriticá Orrego	15
Cómo cuidar el cerebro Martha Stella Domínguez Jaramillo	18
La maleta de estrategias para el trabajo con niños con déficit de atención Paula Elena Isaza Sierra	21
Gamification in education: A literature review Alejandra Jaramillo Piedrahita	24
Inteligencia interpersonal en el aula Reflexión personal Adriana Pérez Coymat	28
Pourquoi apprendre le français? Manuel Posso Boyer	30



La innovación como motor de evolución del ser humano

Catalina Guzmán Urrea

Licenciada en Educación Infantil con énfasis en Matemáticas de la Universidad de la Salle. Especialista en Gerencia Educativa de la Universidad de San Buenaventura. Magister en Educación de la Universidad de San Buenaventura. Doctoranda en Ciencias de la Educación de Universidad de San Buenaventura. Rectora del Colegio Marymount de Medellín.

¿Qué se entiende por el concepto de innovación? Desde la etimología, la palabra innovar proviene de la raíz latina innovare que se deriva de novus - nuevo. Los tres componentes léxicos que constituyen el término orientan su significado a la incorporación de algo nuevo: “in (prefijo que por lo regular tiene sentido de negación, en este caso significa ingreso o introducción), nova (que significa renovar, cambiar, novedad, hacer de nuevo, o simplemente nuevo) y ción (sufijo que implica acción, actividad o proceso)”. (Barraza, 2005, p 21).

La innovación, según Adair, y como lo retoman Garzón e Ibarra (2013), le da el significado de producir o introducir algo nuevo, alguna idea, algún método o instrumento nuevos para ponerlo en marcha; así la innovación es la concepción de una idea, la cual requiere de un proceso para que se lleve a cabo en un uso productivo. Es una actividad humana que se asegura si existe un proceso intencional y planificado (Garzón e Ibarra, 2013, p.48).

Es innegable que la historia de la humanidad y su devenir en el tiempo ha estado marcada por la invención; el hombre desde años inmemoriales ha desarrollado ideas o proyectos que se pueden catalogar en la actualidad como innovadores, porque le han permitido sobrevivir en el tiempo y mejorar su calidad de vida. En un comienzo satisfaciendo sus necesidades básicas de comida, abrigo y refugio, por ejemplo, y luego para dar respuesta a los problemas cotidianos o más trascendentales de la evolución humana. Invenciones como la rueda, la bombilla eléctrica, el arado, la imprenta, el automóvil, la penicilina, la computadora y el internet, lo demuestran, puesto que han generado cambios cruciales en las condiciones de su propia existencia.

Es importante hacer una reflexión en este punto del análisis, como lo propone Jan Visser, sobre “si este cambio debe considerarse como algo bueno o malo, y en qué parte de la escala entre el bien y el mal ha dejado la marca

de su impacto” (Visser, 2002, p.1). No se puede desconocer que, así como se han desarrollado experimentos que han traído beneficios y desarrollo a la humanidad, también se han llevado a cabo otros que han puesto en peligro la supervivencia de la raza humana: las bombas nucleares, la droga y las armas químicas de destrucción masiva, entre otras muchas amenazas que están latentes. Es en este punto donde es importante resaltar que la innovación genera valor; como lo afirma Banerjee (2016) “Real innovation requires great creativity but creativity does not guarantee innovation. Creativity is the ability to come up with ideas or artifacts that are new, surprising and valuable” (Banerjee y Ceri, 2016, p4).

La innovación se relaciona con la creación de algo no conocido, la percepción de algo creado como nuevo y la asimilación de ese algo como novedoso. En este mismo sentido, para Hoyle (1969, p. 136) “una innovación es una idea, una práctica o un objeto percibido como nuevo por un individuo”. Se entiende entonces que la innovación supone tener algo nuevo para alguien, con la idea que esa novedad sea asimilada por esa persona.

Todos estos avances que se han generado a partir de la segunda mitad del siglo XX, donde la innovación y la tecnología son protagonistas de este dinamismo vertiginoso y que nos han puesto en el siglo XXI ante la cuarta revolución industrial, generan en la sociedad de conocimiento que la información sea interpretada y se gestione gracias a las tecnologías de la información y la comunicación, estandartes de este siglo. De aquí herramientas como internet se catapultan y producen mayores avances tecnológicos y sociales; no cabe duda de que la presencia de las redes sociales apalancan, además, el término de globalización. “En este contexto, se están aprovechando las TIC no sólo para compartir ideas, sino también para generar nuevas interpretaciones”. (Cobo y Moravec, 2011, p.51)



Según Cobo y Moravec (2011), la sociedad está avanzando a pasos agigantados basada en tres agentes principales:

- “Cambio social y tecnológico acelerado.
 - Globalización constante y redistribución horizontal del conocimiento y de las relaciones.
 - Sociedad de la innovación impulsada por knowmads”.
- (Cobo y Moravec, 2011, p.53).

Para estos autores, a medida que la tecnología avanza, la sociedad también lo hace, llegando a un punto que se generará un período de transformación social, donde la educación juega un papel fundamental al convertirse en motor de cambio. Aquí la interconexión y la globalización generarán una distribución del conocimiento horizontalmente, creando nuevas relaciones transversalizadas por la innovación:

El cambio tecnológico favorece el cambio social. De hecho, se prevé que el progreso tecnológico de un futuro próximo desencadene periodos de transformación social capaces de desafiar la imaginación de hoy. El cambio social y tecnológico acelerado tiene un impacto enorme en la educación. Por ello, los actuales responsables del futuro de nuestros jóvenes deben prepararlos para un porvenir que trasciende nuestra imaginación. La constante globalización está permitiendo que el conocimiento se distribuya horizontalmente en ámbitos que hasta ahora permanecían incomunicados, creando relaciones heterárquicas y proporcionando la posibilidad de que el conocimiento sea aplicado en contextos innovadores. En el ámbito del aprendizaje, esto significa que todos nos convertimos en coaprendices y también en coeducadores, como resultado de la construcción y aplicación colectiva de nuevos conocimientos. (Cobo y Moravec, 2011, p.54).

Desde este apartado, se debe exponer que, no todo lo relacionado con la innovación hace parte de un conocimiento lógico, exacto, fundamentado en el cientificismo; por el contrario, la simplicidad, la

incertidumbre, la duda, enriquecen la posibilidad de dar respuesta a problemas cotidianos y contemporáneos de la sociedad. Desde estas perspectivas mencionadas, la innovación debe generar espacios de confluencia donde el denominador común es el desarrollo de los diferentes contextos buscando equidad, igualdad y sostenibilidad, y por ende sociedades más justas.

Bibliografía

- BANERJEE, B y CERI, S. (2016). **Understanding Innovation. Creating Innovation Leaders. A Global Perspective.** Switzerland: Springer International Publishing.
- BARRAZA, A. (2005). **Una conceptualización comprensiva de la innovación educativa.** Revista Innovación Educativa. Instituto Politécnico Nacional. Volumen 5. Número 28. Páginas 19-31
- COBO, C y MORAVEC, J. (2011). **Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación.** Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona. España.
- GARZÓN, M e IBARRA, A. (2013). **Innovación empresarial, difusión, definiciones y tipología. Una revisión de literatura.** En revista Dimensión Empresarial – Vol 11. Nº 1.
- HOYLE, E. (1969). **How does the Curriculum Change? I. A Proposal for Inquirers.** Journal of Curriculum Studies. 1.2. 132-141.
- VISSER, J (2002). **Undefining learning: implications for instructional designers and educational technologists.** Educational Technology.

"Llena una Botella de Amor"

Una iniciativa de educación ambiental y cultura ciudadana



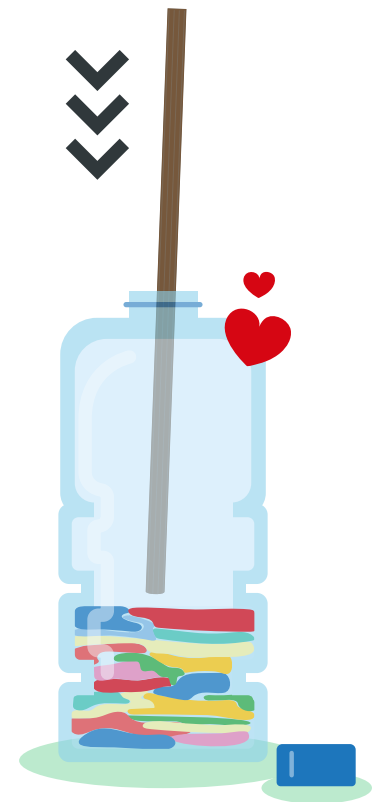
Nydia Esther Robayo Churque

Licenciada en Química de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas
Magíster en Ciencias de Biología Química de la Universidad de Cardiff (MSc Chemical Biology)
Docente bilingüe de Ciencias Naturales del Colegio Marymount



Ángela Inés Arango Echeverry

Bióloga de la Universidad de Caldas
Magíster en Educación del Instituto Tecnológico de Monterrey
Docente bilingüe de Ciencias Naturales del Colegio Marymount



"Si la gente pudiera ver que el cambio se produce como resultado de millones de pequeñas acciones que parecen totalmente insignificantes, entonces no dudarían en realizar estos pequeños actos". (Zinn)

En nuestro día a día pasamos por alto la cantidad de plástico que empleamos, desde la mañana cuando usamos nuestro cepillo de dientes y crema dental, durante el día con nuestros alimentos y snacks, las bolsas de las compras, los empaques de los productos de aseo y cosméticos y un sinnúmero de productos más. Sin duda, el plástico es un material muy útil, práctico, liviano, resistente y lo seguiremos usando, sin embargo, está en nuestras manos cerrar adecuadamente su ciclo de uso, no simplemente desecharlo sin tomar conciencia del daño ambiental que estamos generando. Los residuos que arrojamos hoy a nuestras canecas de basura van a permanecer sin degradarse por más de 200 años, generando contaminación del suelo, aire y de los recursos hídricos, incluso si se disponen correctamente en los rellenos sanitarios.

Partiendo de esta premisa y de la necesidad de mejorar los procesos de reciclaje en el Colegio, surge el reto de innovación "Mary Goes Green" liderado por Maryluz Grisales, trabajadora de servicios generales, quien, junto

con un equipo de profesores, empieza a buscar propuestas de solución a dicha necesidad. En esta búsqueda, aparece la Fundación Botellas de Amor y su iniciativa ambiental que ha sido parte fundamental de nuestro proceso de transformación y del desarrollo del reto de innovación, que además fue elegido proyecto ganador en la II Feria Marymount Innovation Summit 2020, el pasado 29 de febrero de 2020.

Esta fundación fue creada en 2013 por John Berrío López, un antioqueño, administrador de empresas, con énfasis en economía solidaria, quien ha trabajado por más de 10 años en diferentes procesos de reciclaje y decidió explorar la posibilidad de aprovechar los residuos plásticos flexibles para su transformación en madera plástica conocida también como RPL (Recycled Plastic Lumber). Además, de ofrecer una alternativa de reciclaje para dar segunda vida a los residuos plásticos, la Fundación Botellas de Amor se une a una causa social que consiste en proveer vivienda, parques infantiles y mobiliario a poblaciones vulnerables. La iniciativa es muy simple: está basada en la generación del hábito de depositar todos nuestros residuos plásticos en una botella en lugar de arrojarlos a la caneca, lo cual no sólo nos toma unos pocos segundos, sino que contribuye a que transformemos nuestro impacto negativo en el medio ambiente.

Iniciativa que apoya la Educación ambiental

El proyecto “Llena una botella de amor” ha permitido que la comunidad educativa reflexione sobre la generación y correcta separación de los residuos sólidos, y que, además, se comprometa de una manera consciente con el cuidado del medio ambiente al asumir la responsabilidad de separar sus residuos en el momento de disponerlos en la caneca, dándose cuenta de que sólo con separar los plásticos que está utilizando diariamente y disponiéndolos en las “Botellas de amor” pueden disminuir significativamente su impacto ambiental y aportar al cambio que podemos hacer como comunidad en la naturaleza.

Estos cambios en la mentalidad y en los hábitos de los integrantes de la Comunidad apuntan a los objetivos principales de la Educación Ambiental, los cuales son promover el desarrollo de valores y nuevas actitudes en los ciudadanos para que se genere una toma de conciencia de la importancia del medio ambiente, el uso racional de los recursos naturales y la solución de problemas ambientales que enfrenta la humanidad en cualquier momento de su historia; además, permitir que se creen sociedades más sustentables, participativas y equitativas (Aguilera, 2018), además de nutrir los objetivos del Proyecto Ambiental Escolar (PRAE).

Llenar las botellas significa brindarle amor al planeta solo con tener cuidado consciente al separar los residuos plásticos del resto de desechos que se tiran en la caneca de basura. Es una actitud, hábito y consciencia ambiental nueva que se ha ido interiorizando en todos los miembros de la Institución, ya que este proyecto se ha compartido con las familias, quienes también pueden participar al llenar las botellas en casa y enviarlas con las estudiantes al Colegio, en donde la Fundación las recoge para utilizarlas posteriormente en los proyectos sociales que apoya.

Es importante destacar que la iniciativa “Llena una botella de amor” se ha continuado aplicando en la comunidad educativa durante el tiempo de aislamiento social por la emergencia sanitaria de la Pandemia a la que la humanidad se está enfrentando, por tanto, se puede decir que este proyecto tiene un alto impacto en los aspectos personal, familiar y social de la comunidad educativa Marymount.

Reducción de basuras en fuentes hídricas

Sin duda dar una segunda vida a nuestras basuras plásticas reduce la cantidad de residuos que terminan afectando diversos ecosistemas, incluso si se disponen en los rellenos sanitarios.

Reducción de consumo energético y de uso de petróleo

El petróleo es un recurso esencial en la fabricación de plástico, industria que además genera un consumo inmenso de electricidad para su funcionamiento.

Disminución en la tala de árboles

Al tener la posibilidad de usar los residuos plásticos como madera en la construcción de diferentes elementos, estamos reduciendo el uso de madera proveniente de la tala de árboles.

Nuestro rol como ciudadanos

En el pasado, un ciudadano responsable y consciente era aquel que depositaba sus basuras en la caneca, en la actualidad esto ya no es suficiente. Los rellenos sanitarios ya no dan abasto; en Medellín, por ejemplo, el relleno sanitario La Pradera recibe 3,100 toneladas de basura diarias y se estima que para el 2022 alcanzará su máxima capacidad (Betancur 2019), debido a esto, es necesario y urgente adquirir nuevos hábitos responsables en el manejo de las basuras.

Las tres Rs (Reciclar, Reducir, Reusar) se hacen cada vez más necesarias, no podemos consumir y desechar residuos de la manera que lo venimos haciendo, con un consumismo inconsciente y sin control. Es así como la Agenda Medellín 2030 de objetivos sostenibles dedica el objetivo número doce a recalcar la importancia de reducir el consumo de productos no indispensables y hace un llamado a mejorar la clasificación y recuperación de residuos sólidos que a 2013 estaba en sólo 20%. Algunas ideas sencillas para aportar a este objetivo sostenible pueden ser:

- Optar por productos empacados con materiales que pueden ser reciclados y no tienen envoltorios excesivos.
 - Sustituir las bolsas plásticas de compras por bolsas de materiales reutilizables y duraderos.
 - Tener recipientes para la clasificación de las basuras y arrojar la mínima cantidad en la basura no aprovechable.
- Estos son ejemplos de pequeñas acciones que, de ser replicadas por un gran número de personas, tendrán un

efecto muy significativo en el medio ambiente porque tal vez el esfuerzo individual por mejorar las condiciones ambientales actuales no arroje resultados inmediatos ni cambios mayores, pero, si estos esfuerzos se hacen de manera colectiva, la transformación será cada vez más visible y la sociedad se dirigirá hacia un futuro más sostenible.

Bibliografía

Alcaldía de Medellín (2013). Agenda Medellín 2030. Objetivos Sostenibles. Alcaldía de Medellín. Disponible en: <https://www.medellin.gov.co/irj/go/km/docs/pccdesign/medellin/Temas/PlaneacionMunicipal/Publicaciones/Shared%20Content/Documentos/2018/20181207DocumentoODSagenda2013.pdf>

Aguilera P, R. (2018). Artículo: "La educación ambiental, una estrategia adecuada para el desarrollo sostenible de las comunidades". Revista DELOS Desarrollo Local Sostenible (31).

Disponible en:

<https://www.eumed.net/rev/delos/31/roberto-aguilera.html>

Betancur P, J. (2019). Artículo: En 2022 el relleno sanitario La Pradera alcanzaría su máxima capacidad. Periódico El Tiempo.

Disponible en:

<https://www.eltiempo.com/colombia/medellin/en-2022-el-relleno-sanitario-la-pradera-alcanzaria-su-maxima-capacidad-336876>



El error visto como parte de una evaluación formativa y una oportunidad de aprendizaje

Marta Lucía Bernal Álvarez



Licenciatura en Didáctica y Dificultades del Aprendizaje Escolar. Ceipa.

Maestría en Neuropsicología y Educación. Universidad de La Rioja – España.

Diplomado en Neuroeducación. Cerebrum – Chile/Colombia.

Experto en Neurociencia Educativa – 2019.

Experiencia Docente en el Colegio Marymount – Medellín, durante 28 años.

Directora del Learning Center del Colegio Marymount – Medellín, desde el 2015.



Fuente: Quino, tomado de: <https://elorienteenllamas.com>

¿Cómo estás manejando el error en las aulas de clase?
¿Crees que alguno de tus estudiantes puede estar sintiéndose como Mafalda? ¿En qué situaciones has aprovechado los errores de alguno de tus estudiantes?
¿Cómo te sientes y cómo actúas cuando te equivocas?
¿Utilizas el error como una oportunidad de aprendizaje?

Habrás escuchado frases como: “El hombre que ha cometido un error y no lo corrige comete otro error mayor”. “Lo peor no es cometer un error, sino tratar de justificarlo”. “Cada fracaso enseña al hombre algo que necesitaba aprender”. “Sólo dejan de equivocarse los que no hacen nada” ...

A pesar de esto, en ocasiones, se castigan los errores en el ambiente educativo y no se aprovechan como una nueva oportunidad de aprendizaje.

Si damos a los niños y adolescentes, la oportunidad de aplicar el aprendizaje, especialmente a través de actividades auténticas y personalmente significativas, con evaluaciones constructivas, los hechos pasan de ser puros datos memorizados a banco de memoria

experiencial relacionable. Las neuronas que se activan juntas se interconectan creando sinapsis de aprendizaje. (Centro Europeo de Postgrado - Módulo 1, 2019)

De acuerdo con lo anterior, se hace necesario el estudio del tema de la Neurodiversidad. Éste es un término relativamente nuevo que fue acuñado por grupos de personas con trastorno del espectro autista, que querían ser reconocidas como diferentes, no discapacitadas. Dentro de este concepto se enfatiza que las diferencias no sólo deben respetarse sino valorarse, pues más allá de enfermedades, son condiciones de vida. (Campos, 2014). Actualmente, se ha convertido en una gran directriz de la educación, ya que ha servido para generar entre los miembros de dicha comunidad una mirada positiva a la “diversidad”. (Armstrong, 2012)

Este término se ha utilizado para entender que el cerebro humano puede funcionar de distintas maneras y estas diferencias pueden estar relacionadas con lo neurológico, lo cognitivo, lo emocional y lo social; es decir, desde todas las áreas del desarrollo humano. Además, el uso del término neurodiversidad ha tenido siempre una connotación desde lo positivo que, de la mano de la neurociencia, aumenta estas posibilidades de desarrollo.

Si los docentes logran reconocer en cada estudiante sus características, con dificultades o sin ellas, esto se convierte en la mejor herramienta para definir de qué manera interactuar con ellos en el aula, para planear y diseñar las actividades que se ajusten a las necesidades de cada uno, a sus gustos, intereses, e incluso plantearles una evaluación diferenciada que responda a su propio perfil; de esta manera, se está asumiendo que los procesos, los estilos, los tiempos, las respuestas y ejecuciones de cada uno siempre serán diferentes y, sin olvidar en esta serie de

acciones, los procesos de evaluación para cada estudiante.

Lo que se quiere realmente con esto es ayudar a los estudiantes a tener éxito en la escuela y en la vida, pero para esto se necesita que el enfoque sea en cómo detectar sus fortalezas, intereses, metas, aspiraciones, esperanzas y capacidades; y no sólo en sus dificultades: nueva forma de pensar en los niños y adolescentes, descubrir cómo es su proceso de aprendizaje, ya que existen diferentes formas de pensar y aprender. Complementando lo anterior, puede entenderse entonces que en todo proceso educativo se debe partir de la base de que todo niño o adolescente, además de tener diferentes estructuras cerebrales, tiene también diferentes oportunidades ambientales y niveles de estímulo, distintas experiencias e interacciones con las personas que lo rodean; no se puede pretender que todos aprendan igual y se desarrollen igual.

Son todas estas diferencias las que hacen que las aulas de clase sean de carácter heterogéneo, que se requiera de diferentes formas de impartir el conocimiento, teniendo en cuenta las fortalezas y debilidades de cada estudiante. Por ello, se hace necesario estructurar procesos educativos que atiendan a la diferencia, tanto a las potencialidades como a las limitaciones de los alumnos, siempre en la perspectiva de brindar un desarrollo individual y social pleno.

Ya habiendo revisado el porqué de las diferencias entre los estudiantes, es importante reflexionar acerca de las estrategias de aprendizaje, los recursos y el proceso de evaluación que están siendo utilizados en el aula; estos elementos deben estar adaptados a las características propias de los estudiantes, de manera que favorezcan la adquisición de los nuevos aprendizajes. La evaluación, especialmente, brinda al estudiante la posibilidad de constatar si los objetivos establecidos fueron alcanzados, y se necesita que los errores y equivocaciones sean siempre un componente valioso para su aprendizaje.

Luego de analizar algunos elementos esenciales del proceso de enseñanza aprendizaje, se hace entonces fundamental la aceptación del error como parte de dicho proceso, con el fin de enriquecer la formación, la construcción del conocimiento, la afirmación de creencias

y actitudes de toda la comunidad de aprendizaje. Las aulas deben convertirse en espacios de reflexión, donde se respeten los valores, los afectos, las potencialidades y competencias de cada estudiante.

Estas diferencias en el actuar, el pensar, el aprender, el sentir, son las que generan tantas diferencias en la forma de trabajar y de producir conocimiento; es ahí cuando dentro del aula se debe valorar el error, permitir y motivar al estudiante que se equivoca a reflexionar y analizar el resultado obtenido; equivocarse es válido y así deben entenderlo los estudiantes; de lo contrario puede generar desánimo, desmotivación, frustración y una gran afectación del proceso de aprendizaje.

Shank (1997), explica que “cuando se comete un error, se da un impulso al aprendizaje, puesto que se crea una estrategia de recuerdo, se reforman acciones, se retoma el error y se renombra, se guarda o se recupera para cuando vuelva a fracasar de manera similar, se recurra a la construcción de una solución de acuerdo con la necesidad de aprender. El error es también una alerta para reflexionar sobre la acción y descubrir qué fue lo que contribuyó al resultado inesperado o respuesta dada, es decir, se produce un nuevo conocimiento”.

El error es una importante fuente de aprendizaje, en tanto sirva como catalizador de la duda, la autocrítica, la reflexión, el desequilibrio cognitivo y la toma de conciencia acerca de las contradicciones. Tanto el error como el fracaso son elementos concomitantes en el aprendizaje y la adquisición de nuevos conocimientos, puesto que un error, visto más como un gestor de conocimiento u organizador didáctico reflexivo que como un elemento negativo sinónimo del fracaso, es un elemento positivo generador de nuevos aprendizajes. (Briceño, 2009)

La evaluación debe convertirse en la herramienta reguladora del proceso de enseñanza aprendizaje, y no seguir siendo el instrumento de calificación para los estudiantes. Si se utiliza la evaluación a lo largo del proceso de aprendizaje, será posible obtener información en el camino, hacer ajustes y tomar decisiones oportunas. No sirve la evaluación con la que sólo se hacen mediciones



del estado final o resultados del estudiante, sirve la evaluación que permite realizar un diagnóstico, que ofrece información relevante acerca del proceso, realizar una reflexión y hacer ajustes con el fin de mejorar.

Es por lo anterior que la evaluación debe convertirse en el punto de partida, debe ser lo primero en lo que debo pensar, debe ser diseñada desde el inicio del proceso con el fin de que adquiera un sentido formativo, retroalimentador, con el que se pretende mejorar. La evaluación será entonces generadora de aprendizaje, no es el fin del proceso, sino que orienta el proceso. Cuando el estudiante logra autoevaluarse, analizar y reflexionar acerca de su desempeño, de sus propios procesos de pensamiento y logra determinar qué tan efectivo estuvo dentro de un contexto, se le está dando a la evaluación el valor y enfoque necesario para mejorar la educación.

Para realizar la evaluación se debe tener la claridad de cuál es el propósito que tiene ésta dentro del proceso, esto ayuda a definir qué es lo que se quiere evaluar. Esa evaluación debe permitir detectar el estado, el nivel o el dominio de la habilidad que se quiere evaluar. Cuando ya se tiene claro esto, se puede entrar a definir cómo y con qué se quiere evaluar, entonces es cuando se determinan las capacidades y contenidos a los que va a enfrentarse al estudiante.

En todo el proceso evaluativo se deben contemplar las distintas posibilidades que permiten al docente interactuar con el estudiante y validar la transferencia del aprendizaje. Algunas son: la observación, el desempeño en distintas actividades, las producciones orales y escritas, la interacción directa con el estudiante, las presentaciones, la contextualización de los aprendizajes, el uso de conceptos en la resolución de problemas, trabajos en equipo, participación y desempeño en proyectos, trabajos individuales y grupales, entrevistas, sustentaciones, etc.; éstas y otras tantas estrategias favorecen el proceso evaluativo.

Al finalizar el diseño de la evaluación es muy importante que el docente corrobore que lo que se pretende evaluar sí sea coherente con el diseño realizado. Resulta de gran ayuda la construcción de rúbricas, que son matrices en las que aparecen de manera explícita la descripción de los

criterios que se tendrán en cuenta para valorar el desempeño del estudiante en una actividad determinada. La devolución de la evaluación es tan importante como la planeación, porque es el momento de reflexión por parte del estudiante con respecto a su desempeño; y analizar los factores, tanto positivos como negativos que incidieron en su desempeño, con el fin de minimizar los obstáculos que puedan volverse a presentar en evaluaciones posteriores. Si este momento se omite durante el proceso, la evaluación pierde todo su sentido y hay que devolverse y cuestionarse ¿para quién se evalúa? ¿para el estudiante? ¿para el docente? ¿para el sistema? Esta revisión o reconstrucción de la evaluación ayuda a retroalimentar el proceso de aprendizaje.

Los resultados en las evaluaciones permiten al docente ir midiendo los alcances del aprendizaje, lo que le va a permitir diseñar actividades y evaluaciones posteriores, teniendo en cuenta las necesidades de cada uno, las diversas formas de aprender y los intereses y motivaciones en el grupo.

La autoevaluación permite al estudiante revisarse con justicia, honestidad y responsabilidad, dándole transparencia al proceso. Permite la regulación de los propios aprendizajes. Y el docente también puede autoevaluarse con respecto al instrumento utilizado y determinar en qué aspectos se puede mejorar con miras a alcanzar un aprendizaje más significativo en los estudiantes, y esto puede hacerlo analizando los puntos con mejor desempeño para fortalecerlos, pero también, lo más débiles para retomarlos.

La evaluación es determinante en los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya que permite corregir, reorientar y enriquecer el aprendizaje. Hay que ser muy cuidadosos porque la evaluación hoy en día, además de evaluar contenidos curriculares, debe estar orientada al desarrollo de competencias que se requieren para enfrentar los retos del siglo XXI. ((FOD), 2019) Debe pensarse:

1) Que sea una **evaluación formativa**, es decir enfocada hacia el aprendizaje, brindándole información al estudiante que le permita mejorar y que se mantenga con firmeza ante las dificultades. Aquí entra a formar parte importante el aprovechamiento que se haga del error en el aula, si es visto como algo positivo o negativo dentro del



proceso. También les permite ser más activos y conscientes de su proceso al poder analizar cómo van avanzando y cómo deben mejorar. Esta evaluación permite que el dominio de habilidades y capacidades se eleve y que estén siempre orientados hacia la formación de seres humanos capaces de seguir aprendiendo a lo largo de la vida.

2) Que sea una **evaluación integral**, es decir que evalúe contenidos y destrezas de forma integral. Que esté enfocada en evaluar desempeños, más que cuánta información tiene o cuánto logra memorizar. Actividades en las que deban poner en práctica sus competencias, en cuanto a conocimientos, destrezas y actitudes. (Johnson, Johnson y Holubec, 1994).

3) Combinación de estrategias y técnicas, existen diversos métodos e instrumentos de evaluación, lo importante es elegir el más apropiado para cada actividad, que recoja evidencias del alcance del logro, teniendo en cuenta resultados en comparación con los criterios de evaluación establecidos.

4) Retroalimentación, fundamental para que los estudiantes puedan avanzar en su aprendizaje, debe ser oportuna y respetuosa, centrada en lo positivo del proceso y la planificación de estrategias de mejora.

5) Autoevaluación y coevaluación, lleva a los estudiantes a reflexionar sobre sus experiencias, valorar sus fortalezas y planear cómo avanzar de acuerdo con unos criterios claros. Se les debe apoyar en aprender a recibir críticas y sugerencias sin afectar su autoestima.

Cuando se habla de competencia se refiere a esas acciones pedagógicas que se utilizan en el aula como oportunidades de aprendizaje con las que el estudiante es capaz de enfrentarse a la solución de un problema en un contexto real. Con ellas se hacen más conscientes a los estudiantes de cuál es su nivel, de cómo resuelven las tareas, qué puntos fuertes deben potenciar y qué puntos débiles deben corregir para enfrentarse en un futuro a situaciones nuevas de aprendizaje.

Una competencia implica... 1. Integrar conocimientos: ser competente supone no sólo disponer de un acervo de conocimientos, habilidades, capacidades, actitudes..., sino saberlos seleccionar y combinar de forma pertinente. 2. Realizar ejecuciones: ser competente va ligado al

desempeño, a la ejecución; es indisoluble de la práctica. 3. Actuar de forma contextual: no se es competente “en abstracto” sino en un contexto (espacio, momento, circunstancias) concreto. Se trata, pues, de analizar cada situación para seleccionar qué combinación de conocimientos necesito emplear (desestimando otras posibilidades que no resulten pertinentes). 4. Aprender constantemente: la competencia se adquiere de forma recurrente, con formación inicial, permanente y/o experiencia en el trabajo (o fuera de él). Por ello se halla en progresión constante. 5. Actuar de forma autónoma, con “profesionalidad”, haciéndose responsable de las decisiones que se tomen y adquiriendo un rol activo en la promoción de las propias competencias. (Cano, 2010)

La mejor forma de evaluar competencias es poner al estudiante ante una situación compleja, para ver cómo logra comprenderla y resolverla movilizándolo sus conocimientos, es decir, haciendo uso de todo su potencial de aprendizaje: conocimiento, actitudes, metacognición y uso creativo de estrategias. También es importante que el estudiante tome conciencia de qué aprende y cómo lo hace y que el docente proponga frecuentemente actividades de autoevaluación y evaluación entre iguales.

En la base de la competencia está el conocimiento. Tendremos que preguntarnos qué tipo de conocimiento y a través de qué tipo de experiencias de aprendizaje, pero es evidente que las competencias incorporan los contenidos, se construyen a partir de los mismos. Por ello, el cambio está fundamentalmente en el “cómo” se pueden aprender los contenidos (en un contexto donde la información es fácilmente accesible) y afecta a la planificación, a la metodología y a la evaluación. Se requieren nuevos marcos de trabajo, colegiados, donde tenga cabida el desarrollo de experiencias de aprendizaje atractivas e integradas. Y todo ello ha de llevar aparejado un cambio en la evaluación en la línea de lo que hemos señalado anteriormente. Si cambiamos la evaluación (no sólo la instrumentación y los agentes implicados, sino su propia lógica y la finalidad al servicio de la cual la ponemos), probablemente cambiaremos todo el proceso. Pasemos de una evaluación de los aprendizajes a una evaluación para los aprendizajes y busquemos que ésta

logre el impacto último que cualquier reforma educativa debiera buscar: que nuestros alumnos aprendan mejor y estén más preparados para afrontar el futuro. (Cano, 2010)

Bibliografía

Centro Europeo de Postgrado - Módulo 1 (p. 66). Madrid. 2019

Armstrong, T. Neurodiversidad en el salón de clases. Lima: Cerebrum Ediciones. 2012.

Briceño, M. El uso del error en los ambientes de aprendizaje. Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales, 9-28. 2019

Campos, A. L. Todos y cada uno de nosotros frente al aprendizaje. Lima: Cerebrum Ediciones. 2014.

Cano, M. E. La evaluación por competencias. Revista de Curriculum y Formación de Profesorado, 1-16. 2010.

Fundación Omar Dengo [FOD] (2019). Recuperado de: <http://www.fod.ac.cr/competencias21/index.php/principios-de-evaluacion/20-principios-evaluacion/fichas/51-autoevaluacion-y-coevaluacion#.XWYJTugzblU> en dic de 2019.





El rol del juego en la Salud mental de los niños

María Isabel Echeverri Cuartas

Licenciada en Educación Infantil de la Universidad de Universidad de Lasalle
Magíster en Psicopedagogía de Uniba, Centro Universitario Internacional de Barcelona
Docente de Preescolar del Colegio Marymount de Medellín

Abrazar, besar, jugar con tu hijo o incluso corregirlo frente a un acto inadecuado, hacen parte del cuidado de la salud mental de los niños (Echeverri, 2020)

La salud mental está ligada a las emociones, los pensamientos y los comportamientos. Una persona con buena salud mental es capaz de manejar los eventos y obstáculos de la vida diaria, trabajar para alcanzar metas y funcionar de manera efectiva en la sociedad. Según la Organización Mundial de la Salud (OMS) “La salud mental es un componente integral y esencial de la salud, tanto es así que no hay salud sin salud mental” de allí la importancia de promover estrategias y ambientes que favorezcan el desarrollo de una buena salud mental de los niños desde edades tempranas.

Para hablar de salud mental y crianza es importante entender que la salud mental se construye a lo largo de la vida; dicha construcción está íntimamente relacionada con los ambientes en los que el niño se desarrolla y el estilo de crianza que se le imparte “La sensibilización a los padres y cuidadores sobre su rol y su responsabilidad en la optimización del desarrollo, las habilidades sociales y emocionales en la infancia y la influencia de los modelos en la familia para el desarrollo de competencias sociales, es trascendental para facilitar la autorregulación emocional o para generar conductas prosociales en la infancia” (Martínez,2010) .

La construcción de la salud mental de los niños se relaciona con la autoestima, la autonomía, la creatividad y la felicidad, es decir, es la edificación de un proyecto de vida. Es allí donde radica la importancia de que los niños cuenten con buenos modelos de crianza para desarrollar en ellos cimientos fuertes de salud mental.

Un componente primordial en la construcción de la salud mental es el juego, ya que hace parte del desarrollo

evolutivo de los individuos. A través del juego, el niño comienza a conocer y a dominar su cuerpo para luego permitirle la construcción de las relaciones sociales y la comprensión del medio que lo rodea. Puede decirse que el niño es al juego como el hombre al trabajo, ya que durante la etapa de la infancia el juego es la ocupación principal de los niños y tiene un papel muy importante porque se convierte en un medio natural para estimular las diferentes áreas del desarrollo tanto en lo motriz, cognitivo, social como en el lenguaje.

A través del juego los niños crean e inventan nuevas realidades, que a su vez les generan aprendizaje, encuentran diferentes maneras de expresarse, de relacionarse, de liberar sus tensiones y de resolver los conflictos de una manera práctica. En los espacios de recreación el niño puede dar rienda suelta a su imaginación creando mundos que le facilitan el encuentro consigo mismo y con el otro.

Uno de los principales retos que tienen los padres en cuanto a la formación de una buena salud mental, desde la crianza, es permitirles a los niños construir su propia identidad, en un entorno saludable y con los límites adecuados para que ellos en un futuro puedan desenvolverse en el medio que les corresponda. Es aquí donde el juego se convierte en un gran aliado para facilitar la crianza: “El juego en los niños supone una actividad con un fuerte componente emocional. Los niños cuando juegan disfrutan, ríen, y generan emociones. Jugar les ayuda también a descargar tensiones, y les permite ir aprendiendo a regular y controlar esas emociones de entusiasmo, ira o enfado. El juego es un medio de socialización, expresión y comunicación” (Gutiérrez,2015).

Actualmente el juego ha cambiado, los niños disfrutan de otras posibilidades que se ofrecen en el mercado y esto

está bien. Sin embargo, la invitación hoy es para que en los hogares se recupere el valor del juego, para que se incluyan juegos que permitan retomar la representación de roles como las imitaciones a ser doctor, profesor, mamá o papá... Estos le permiten al niño forjar ideales y valores para el futuro como la solidaridad, el respeto por el otro y la importancia de las personas.

Ideas de juegos para compartir con los niños

Los juegos de mesa son una alternativa valiosa y divertida que puede llevarse a cabo en familia, a través de estos se fomenta en los niños la tolerancia, el valor de ganar y perder, esperar el turno, ceder y lo más importante la riqueza del trabajo en equipo.

Salir al parque, disfrutar del juego al aire libre, permitirles explorar y recolectar objetos como piedras, hojas, palos, y crear una composición con estos, pasar obstáculos y disfrutar de las diferentes opciones que allí se encuentran, hoy incluso con las tecnologías podemos tomar fotografías, consultar el nombre de plantas y explorar el mundo.

También es enriquecedor fomentar las manualidades, éstas no solo son una opción divertida para el niño, sino que de manera indirecta contribuyen a fortalecer otros aspectos relacionados con los hábitos escolares como: la atención, la concentración y el refuerzo de las habilidades motrices finas como recortar, colorear, pegar y armar entre otras.



Una vez por semana jugar en familia lotería, dominó, armar rompecabezas, parques o adivinanzas crea vínculos que perdurarán para toda la vida. Disfruten con sus hijos de juegos tradicionales de niños, enséñeles cómo se

divertían ustedes cuando eran pequeños jugando escondidijo, golosa o rayuela y mímica entre otros.

El juego no solo requiere creatividad y diversión; es importante que ellos se sientan protegidos, atendidos y que los reconozcan como modelo, asumiendo la responsabilidad como adultos significativos, ofreciendo a los niños espacios sanos para su recreación y esparcimiento, enseñarles el autocuidado, practicar regularmente en familia hábitos de higiene, salud, alimentación, juego y ejercicio, son pautas significativas que les aportan a la construcción de su salud mental.

Beneficios del juego en la salud mental del niño

- Satisface las necesidades básicas de actividad física y de recreación.
- La imaginación que el niño utiliza en el juego facilita la relación con otros y la resolución de conflictos favoreciendo la autoestima y la socialización.
- Con los juegos de imitación el niño ensaya y se ejercita para la vida de adulto.
- Un niño que juega es un niño feliz, porque a través del juego puede expresar sus deseos y sentimientos de manera libre y natural.

TIPS para promover la salud mental de los hijos:

- Para un niño sus padres son la primera figura de apego y con quien inicia las relaciones interpersonales, por esto es importante que le brindes seguridad, y le demuestres qué tan importante es él para ti.
- Propicia espacios y situaciones donde tu hijo aprenda a ser independiente, para que pueda vivir nuevas experiencias.
- Ofrece a tu hijo oportunidades de relacionarse con otros niños donde pueda aprender a compartir y aceptar a otros.
- Enseña a tu hijo maneras efectivas de resolver los conflictos, con ejemplos o experiencias.
- Invita a tu hijo a hablar de sus sentimientos, a expresar sus dificultades y disgustos
- El manejo adecuado de las emociones parte de un buen autocontrol y el propiciar espacios de relajación cuando él lo requiera. Para hacerlo invita a tu hijo a que esté solo hasta que se calme, enséñale el correcto manejo de la respiración y motívalo a resolver el conflicto a través del diálogo.

Para concluir, el juego es el ambiente natural en el que se desempeña el niño, toda actividad, objeto o espacio que beneficie y brinde oportunidades para que el niño juegue está aportando a su desarrollo integral, a su salud física y mental.

Actualmente los niños viven situaciones de estrés que comúnmente no se deberían experimentar a edades tempranas, la ocupación de los padres, la carga emocional de la familia, la falta de normas y rutinas e incluso el estrés académico que pueden llegar a sentir son factores que aquejan la salud mental de los niños en la actualidad. Como adultos significativos, los padres deben procurar proporcionarle al niño un ambiente rico en experiencias lúdicas que le permitan expresarse de manera libre y creativa, establecer relaciones con pares y adultos, compartir ideas y resolver problemas lo cual estará contribuyendo a formar cimientos fuertes en su autoestima y auto regulación reflejándose así en su salud mental.

Es importante recuperar el juego dentro de las rutinas diarias, volverlo una herramienta en los diferentes sucesos, creando a través de este una conexión entre padres e hijos que se convierta en el aliado de experiencias familiares y, a su vez, en un potencializador de una salud mental sana.



Bibliografía

Organización Mundial de la Salud. 30 de marzo de 2018. Salud mental: fortalecer nuestra respuesta. Recuperado de:

<https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/mental-health-strengthening-our-response>

Cuervo Martínez, Ángela Pautas de crianza y desarrollo socioafectivo en la infancia. *Diversitas: Perspectivas en Psicología* [en línea]. 2010, 6 (1), 111-121 [fecha de consulta 20 de mayo de 2020]. ISSN: 1794-9998. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=67916261009>

Gutiérrez, M (2015, Diciembre 1) El desarrollo socioemocional del niño a través del juego. Recuperado de

<https://online.ucv.es/resolucion/el-desarrollo-socioemocional-del-nino-a-traves-del-juego-por-margarita-gutierrez/>

https://www.freepik.es/foto-gratis/companeros-juguetones-divirtiendose-patio_867855.htm#page=1&query=ni%C3%B1os%20jugando%20parque%20&position=14

Aprendizaje a distancia: “Lo importante no es estar juntos sino unidos” ¡Quédate en casa! Marymount Medellín, el Colegio de mi vida

Marcela Buriticá Orrego

Negociadora Internacional de la Universidad Esumer. Especialista en Comunicación Organizacional de la Universidad Pontificia Bolivariana. Formación Pedagógica para Profesionales No Licenciados de la Universidad de San Buenaventura. Magister en Educación Bilingüe de la Universidad Internacional de la Rioja. Academic Director in Foreign Languages del Colegio Marymount de Medellín.



“Hacer lo sencillo complicado es normal; hacer lo complicado, sencillo, tremendamente sencillo, eso es creatividad.” Charles Mingus

Nuestro Colegio ha atravesado, a lo largo de su historia, por innumerables retos, ha enfrentado cambios, ha superado adversidades, se ha blindado ante la desesperanza y el miedo que generó una época de sangre y dolor en nuestra región. Somos un Colegio que no ha dado marcha atrás, nunca ha tomado decisiones en detrimento de los suyos, ha velado siempre por el bienestar de todos. Estos momentos de incertidumbre, caos, angustia y desconcierto, también están siendo enfrentados por todos los miembros de la comunidad con cordura, disciplina, responsabilidad y un excelente liderazgo y trabajo en equipo.

Nuestra planeación estratégica 2020-2024, plantea tres escenarios posibles para los que debemos estar preparados: minimizar riesgos de cara a la incertidumbre; asegurar el crecimiento del Colegio, aún en momentos de crisis; y lograr una sincronización efectiva que nos brinda elementos, y unas bases sólidas para enfrentar el momento de crisis que atraviesa la humanidad como consecuencia del COVID-19. Esta crisis trae consigo, como resultado, la propuesta de educar a los niños y jóvenes del mundo entero, desde la distancia, algo inimaginable y totalmente inesperado, que nos empuja a todas las instituciones, públicas, privadas, de enseñanza básica, media, superior, a dar el gran salto al futuro de la educación, sin previo aviso. Como Colegio, decidimos dar cara a la incertidumbre de la siguiente manera: repensar la

escuela, prepararnos para ello, capacitarnos y capacitar a nuestros docentes, diseñar unos procesos y procedimientos claros y propiciar una comunicación constante con todos los miembros de la comunidad. Con una variable a nuestro favor: ¡ya nos estábamos preparando para ello!

Bajo el liderazgo de la Rectora, con el acompañamiento y las directrices de las juntas, el equipo directivo, administrativo y nuestro cuerpo docente, se ha definido un norte claro: conservar siempre nuestra esencia y continuar dando el 100% a todos nuestros estudiantes, de Maternal a 11° grados, desde la virtualidad, llevar nuestro Colegio a las casas de todos y cada uno de nuestros estudiantes con el rigor, la calidad y la calidez que siempre nos han caracterizado.

Pero ¿cómo llevar la escuela a las casas? Definimos encuentros sincrónicos y asincrónicos, se incluyeron en los horarios, se informó a estudiantes y padres de familia, se trazaron protocolos y características. Los encuentros sincrónicos: cortos, utilizados para traer nueva información, moldearla, para disipar dudas, aclarar malentendidos, los encuentros asincrónicos buscando promover pensamiento crítico, adopción de una posición personal frente a un tema de discusión, planteamientos de temas, soluciones e ideas. Definimos, así mismo acompañar a nuestros estudiantes a culminar su año escolar, sea de manera presencial o a distancia, con el acompañamiento de las Directoras de Sección, los directores de grupo, psicólogas y el Learning Center. Por último, pero no por ello menos importante, definimos promover una comunicación permanente con padres de familia: desde la rectoría, la dirección académica, administrativa, las direcciones de sección, psicología, el

Learning Center, con el fin de acompañarlos, informar políticas y procedimientos de la Educación Distancia, brindar acompañamiento, ofrecer apoyo financiero, entre otros.

El primer reto al cual nos vimos enfrentados en la dirección académica fue repensar el currículo: invitar a nuestros docentes a dejar a un lado el contenido y enfocarse en diseñar encuentros y actividades que promuevan las habilidades del Siglo XXI, citando a Harari: en este mundo, lo último que un profesor tiene que proporcionar a sus estudiantes es información, debemos hacer hincapié en las habilidades de uso para la vida. (Harari, 2018). Lo que nos lleva a los que queremos ver más como una oportunidad y no un reto: repensar la evaluación: centrarla en la tarea, con retroalimentación permanente, invitar a nuestros estudiantes, de Maternal a 11ºgrados, a aprender del error, a ser creativos, a participar en y diseñar proyectos, videos, podcasts, ensayos, crónicas, etc. En Preescolar la invitación es a que los profesores realicen encuentros cara a cara, vía Zoom, Schoology, video conferencias, para validar comprensión, adquisición de habilidades, competencias y aprendizaje de las estudiantes.

El segundo gran reto: repensar el estudiante: debemos repensar estos jóvenes que han sido alejados de la escuela, de su entorno social, de sus deportes favoritos, de la posibilidad de reencontrarse con sus pares, celebrar sus cumpleaños rodeados de amigos. Una generación, que dicen los estudiosos, cuando sean adultos serán seguramente reconocidos como los niños del Covid 19, como en su momento se habló de los niños de la guerra o los niños de la Gran Depresión, pues serán seres humanos resilientes, perseverantes, bondadosos, empáticos,

generosos, solidarios. ¡Qué gran responsabilidad tener en nuestras manos este grupo de niños y adolescentes: mantenerlos motivados, emocionalmente sanos y felices! El tercer reto, repensar el docente, llevar al docente a repensarse, a ser flexible, con iniciativa e independencia, a que interactúe en un ambiente colaborativo, comparta mejores prácticas, pida ayuda, sea creativo, un docente que modifique y ajuste su práctica a las necesidades del entorno, a sus estudiantes, al momento que estamos viviendo. No concebimos un docente que, desde cualquiera que sea el área de su conocimiento, olvide conectar y ajustar su discurso al momento que atraviesa la humanidad. Les pedimos a nuestros docentes que sean

empáticos, con la escuela, la situación, los pares, sus estudiantes. El docente debe seducir, motivar, conectar. Conectar desde lo emocional, desde lo académico, no perder el vínculo con sus estudiantes. ¿Cómo lo hemos logrado? En el colegio contamos con un LMS Schoology, que nos

permite ajustar la práctica y llevar la escuela al hogar de nuestras estudiantes, desde el hogar de nuestros profesores. Utilizamos Schoology para los encuentros tanto sincrónicos como asincrónicos, también utilizamos otras plataformas, en su versión profesional para garantizar seguridad, como Zoom y Team para tener diferentes opciones y así maximizar y optimizar los encuentros con todos los miembros de la comunidad. Repensamos, así mismo, los horarios, es claro que, en casa, tanto las estudiantes como los docentes, asumen otras responsabilidades, requerimos tiempo para ello, así que reorganizamos nuestros horarios, incluyendo todas y cada una de nuestras áreas, en las horas de la mañana. En las tardes, se realiza la dirección de grupo, ese momento en el cual nuestros estudiantes se encuentran con sus directores



de grupo, sus pares, se conectan se desahogan, evalúan el día, discuten, o simplemente se conectan emocionalmente con su querido colegio y con sus compañeros.

La responsabilidad de llevar estos grandes retos a buen término ha recaído tanto en el Colegio, como en los estudiantes y sus padres de familia. Como Colegio, el compromiso ineludible ha sido el de entregar a nuestros estudiantes las herramientas para continuar con su proceso de aprendizaje, velar y medir el alcance de sus logros y realizar los ajustes que requiera el proceso para obtener un aprendizaje significativo; el de nuestros estudiantes, participar en las diferentes sesiones, realizar las tareas asignadas, presentar las evaluaciones, expresar sus dificultades y pedir ayuda cuando así lo han requerido, y ¡lo han hecho de manera ejemplar!. En cuanto a los padres de familia, su acompañamiento ha sido también de incalculable valor: han dedicado tiempo y esfuerzo a monitorear, mas no realizar el trabajo de sus hijos, a establecer y velar porque se lleven a cabo rutinas de trabajo y a definir el espacio físico para el aprendizaje virtual. Nos han comunicado también, de manera asertiva, a profesores, directoras de sección, dirección de estudios, rectoría, inquietudes, desaciertos y dificultades para ayudarnos a mejorar, hacer las adecuaciones que se requieran o simplemente para felicitar y animar a nuestros profesores...

Como Comunidad de aprendizaje enfrentamos este reto trabajando de manera colaborativa, nos estamos reinventando para implementar procesos de crecimiento colectivo, con el fin de acompañar a nuestros estudiantes a alcanzar un aprendizaje significativo, obtener los resultados esperados, superar estos momentos de perplejidad emocionalmente sanos y prepararlos para el feliz momento, cuando todos nos encontremos de nuevo en el campus del Colegio que tanto amamos y admiramos.

Bibliografía

Harari, Y. N. (2018). 21 lecciones para el siglo XXI. Barcelona: Random House.

Romero, P. (2019). Cómo liberarse de una educación equivocada. Bogotá, Colombia: Magisterio.

NEASC Webinar: Distance Learning. Speakers: Scott Prescott, Director of NEASC Online Instruction, Jason Cummins, Director of School Programs of the NEASC Global On-line Division





Cómo cuidar el cerebro

Martha Stella Domínguez Jaramillo

Licenciada en Pedagogía Reeducativa de la Universidad Luis Amigó. Especialista en Pedagogía de la Lengua Escrita de la Universidad Santo Tomás. Magíster en Neuropsicología y Educación de la Universidad de la Rioja. Docente Learning Center Colegio Marymount de Medellín.

El cerebro humano es una estructura muy compleja y maneja todos los procesos mentales, desde los más instintivos hasta los más artificiales y elaborados. Siendo el órgano más importante del que todo individuo dispone, no tiene todos los cuidados que requiere. En los últimos tiempos, más concretamente desde la década del cerebro en 1990, las neuroimágenes han permitido que los avances científicos, tecnológicos y farmacéuticos, sean fundamentales para el tratamiento efectivo de pacientes con lesiones o deterioro cognitivo. Pero, mientras que las personas no se preocupen por conocer cómo funciona el cerebro, poco se podrá hacer en la prevención de trastornos y enfermedades.

Ahora que hay gimnasios para todo, sería muy oportuno tonificar y coordinar las funciones cerebrales. Tal como en aquellos, hay que crear y favorecer unas rutinas y hábitos saludables desde la niñez, adecuados a cada persona, para que el cerebro desarrolle toda su capacidad con el menor detrimento posible. Dijo el Dr. Álvaro Bilbao (2017), en la conferencia Cuidar el cerebro de nuestros hijos, que las neuronas no se reemplazan, como sí ocurre con los dientes. Aquellas que se emplean para aprender a leer son las mismas que se utilizan para leer en edades avanzadas. Una investigación que se conoce como “el estudio de las monjas”, que consistió en analizar la relación entre las funciones intelectuales y las emocionales a lo largo de la vida, arrojó como resultado que mientras más habilidad lingüística temprana se tenga (densidad de las ideas, no locuacidad), menos riesgo hay de padecer la enfermedad de Alzheimer; y que mientras más positivo sea el estado emocional, más puede incrementarse la expectativa de vida. La hipótesis derivada de este estudio es que, a mayor reserva cognitiva, más resistencia tiene el cerebro para enfrentarse al daño neuronal. Manes (2015) explica, que la “reserva cognitiva” es:

Un constructo hipotético para explicar cómo, ante

cambios neurodegenerativos que son similares en extensión y naturaleza, los individuos varían considerablemente en la severidad del deterioro cognitivo. Neurocientíficos de la Universidad sueca de Umea desarrollaron un concepto complementario a este que denominaron “mantenimiento cerebral”. Según estos, este sería uno de los factores más importantes para lograr un envejecimiento cognitivo exitoso y destacan el hecho de que los cerebros de algunos adultos mayores parecen envejecer más lentamente al mostrar poca o ninguna patología cerebral.

Aunque a veces existe una predisposición genética para el deterioro cognitivo, se ha comprobado que hay estrategias que pueden disminuir el riesgo o retardar la aparición de éste. Muy a propósito, Manes propone una serie de acciones que permiten hacer un buen mantenimiento cerebral, que se irán explicando a medida que se mencionan.

1. Estimulación intelectual: de poco sirve tener una reserva cognitiva significativa si deja de ejercitarse. No jubilarse intelectualmente, para ello debe haber una exigencia cognitiva permanente. Es necesario mantener una variedad de intereses, pasatiempos y hobbies, estar abiertos a nuevos aprendizajes, experimentar sensaciones diferentes, enfrentarse a cosas desconocidas. La novedad es un buen impulsor de dopamina que es la hormona que ayuda a regular el sueño, la atención y la actividad motora.

2. Dieta saludable: la falta de tiempo para cocinar, de buenas rutinas y el exceso de oferta alimenticia, pueden producir un estrés tóxico que conduce a algunas personas a comer demasiado o a no comer o a alimentarse mal. Este estrés físico, debilita el sistema inmunológico volviendo vulnerable al organismo tanto para hacer frente a enfermedades como para regular el estrés emocional. Es importante planear una dieta balanceada, desde edades

tempranas, que contenga cereales, legumbres, frutas, hortalizas, carnes, pescado, aceites y frutos secos, para que se convierta en hábito saludable. Explica Prospero-García (2013):

[...] una vez establecidos los trazos de memoria y consolidado el aprendizaje de la utilización de una dieta, las posibilidades de sustituirla se reducen. Por otro lado, la falla en alguno de estos sistemas, por ejemplo, la del sistema hedónico o la del sistema de regulación de los sistemas ejecutivos, puede llevar a un sujeto a consumir alimento de manera compulsiva propiciando así el sobrepeso y la obesidad.



3. Reducción del estrés: la autoexigencia y los altos estándares en todos los aspectos de la vida pueden producir una exigencia desmedida que altera todo el sistema. Actitudes como no permitirse el error, enojarse si las cosas no salen como se planearon, sentirse culpable si una decisión no fue acertada, considerar las faltas como detrimento personal, la dificultad para adaptarse a nuevas situaciones, la resistencia a escuchar sugerencias, aumentan el estrés tóxico. El estrés, tanto físico como psicológico, son reacciones fisiológicas que preparan al organismo para realizar una acción; es necesario para mantener la motivación por las tareas y adaptarse a las exigencias del medio; pero, cuando éstas son excesivas, intensas y/o prolongadas, desbordan la capacidad del cerebro para mantener el equilibrio y se produce el estrés tóxico o distress. Ocurre cuando se siente el entorno como una amenaza, un factor de riesgo que pone en peligro la estabilidad (física, económica, emocional, social, familiar). El estrés hace que se libere cortisol que activa los receptores en el hipocampo y la corteza prefrontal en el cerebro; estas zonas son imprescindibles para las funciones cerebrales. Dice Manes, que “La medida óptima de nuestro rendimiento no se logra a partir de una operación matemática que sume horas de esfuerzo sino

más bien de una estrategia en donde se contemple también el descanso, el ocio y el esparcimiento”.

4. Actividad física: con el ejercicio, el cuerpo produce endorfinas cuyo efecto se traduce en calmar los dolores y modular el ánimo. Las personas que tienen estas prácticas, presentan en un porcentaje menor alguna alteración en su salud mental (depresión, ansiedad, ira). Además, se facilita la conexión entre el Sistema nervioso y los aparatos cardiovascular y el digestivo. Parece ser que el mayor impacto es en las funciones ejecutivas (planificación, multitarea, inhibición, memoria operativa).

5. Hábitos de sueño: durante el sueño se consolida el aprendizaje. El cerebro está preparado para captar señales del ambiente que le indican si es hora de dormir, es un proceso natural, instintivo; sin embargo, los afares de la actualidad y las condiciones a las que se ha tenido que ir adaptando el ser humano, han modificado el ciclo sueño-vigilia. Este es un proceso fácil de alterar pero muy difícil de equilibrar; por esto, es necesario, entonces, adquirir hábitos que faciliten la conciliación del sueño y que permitan tener un sueño reparador. Afirma Bilbao (2017) que durante el sueño se limpia el cerebro de las toxinas, pero que las enzimas encargadas de esta limpieza comienzan a liberarse a partir de la cuarta hora de sueño; por lo tanto, para estar muy bien, lo ideal es dormir ocho horas. Afirma, también, que quienes duermen ocho horas o más, tienen el 70% de probabilidades de tener un buen día, contra el 40% de los que duermen menos de ese tiempo. Aguilar (2017) advierte que:

Una noche de privación de sueño produce un déficit significativo en la actividad del hipocampo durante la codificación de la memoria episódica, resultando en peor retención posterior. Durante el sueño se mejoraría la habilidad para recordar el lenguaje hablado, las habilidades motoras y la información de hechos (Aguilar et al., 2012).

6. Vida social activa: el intercambio con otros (especialmente más jóvenes), protege al cerebro del deterioro cognitivo. Participar en eventos sociales, hacer un voluntariado, conversar con familiares y amigos, pertenecer a un club o grupo de interés. En el cerebro están las estructuras necesarias para obtener y procesar la información que recibe del entorno y para entablar y

mantener las relaciones con los demás; así garantizan la supervivencia de la persona y de su grupo y de su especie. Las redes neuronales regulan la interacción del ser humano cuando habla, escucha, ve, y enfrenta diferentes situaciones y experiencias, y tienen su base en funciones cognitivas que, a su vez, se asientan en zonas cerebrales (Valdizán, 2008). La manera de crear otras y de fortalecer las redes neuronales es a través de la socialización.

Para concluir, se transcriben los consejos para el cuidado de la mente, realizado por la Clínica de memoria del Instituto de neurología cognitiva (INECO), de manera sucinta y concreta:

Qué cuidar	Cómo cuidarlo/a
<p>SU MENTE. Desafíe su cerebro todos los días con cosas nuevas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Haga palabras cruzadas, rompecabeza o juegos de mesa. • Aprenda un nuevo idioma, un instrumento musical o asista a un curso de alguna especialidad que le agrade. • Experimente nuevas actividades como ir al teatro, un concierto, museos o galerías de arte.
<p>SU DIETA. Disfrute una comida saludable.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Alimentos variados. • Vegetales, frutas, legumbres, cereales. • Carnes magras, pollo, pescado y productos lácteos con bajo contenido de grasa. • Aceite de oliva, girasol o soya.
<p>SU CUERPO. Haga actividad física diariamente, de alguna manera que le resulte agradable.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Camine o vaya en bicicleta al trabajo o en forma recreativa. • Vaya a bailar, trotar o haga natación. • Asista a un gimnasio, haga yoga o pilates. • Haga jardinería. • Haga deportes en forma recreativa o competitiva.
<p>SU SALUD. Controle presión arterial, colesterol, glucosa en sangre y peso.</p>	<p>Todos estos elementos pueden incrementar su riesgo de desarrollar demencia si se encuentran muy elevados. Pídale a su médico chequearlos. Conocer estos indicadores también ayuda para manejar los problemas si es que los tiene.</p>
<p>SU VIDA SOCIAL. Permanezca socialmente conectado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reúnase con familiares y amigos. • Únase a un club o centro recreativo. • Participe en eventos de la comunidad o haga un voluntariado.
<p>SUS HÁBITOS. Evite hábitos nocivos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • No fume. • Si bebe alcohol, hágalo con moderación.
<p>SU CABEZA. Cuide su integridad física de lesiones severas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sea cuidadoso como peatón. • Siempre use cinturón de seguridad. • Use casco cuando ande en bicicleta, en moto, en patines, o haga deportes que así lo requieran.

Es muy importante conocer el funcionamiento del cerebro para saber cómo cuidar la salud mental, buscar ayuda si algo no está funcionando bien, ir reemplazando los hábitos que no son saludables por otros que sí lo sean, mantenerse activos y hacer exigencias cognitivas. El cerebro es el que dirige la orquesta y hay que entrenarlo y hacerle mantenimiento para que mantenga la lucidez y la coordinación.

Bibliografía

- Aguilar, L. et al. Neurociencia del sueño: rol en los procesos de aprendizaje y calidad de vida. Apuntes de ciencia y sociedad [on line]. 2017, vol.7, n.2, p.p. 103-109. Disponible en: <http://journals.continental.edu.pe/index.php/apuntes/article/view/524>
- Bilbao, Á. [Ayuntamiento de Torreldones]. (2017, 04, 25). Cuidar el cerebro de nuestros hijos [Ayuntamiento de Torreldones]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=gf7iE3RTRr0&t=1s>
- Manes, F. y Niro, M. (2015) Usar el cerebro: Conocer nuestra mente para vivir mejor. Editorial Paidós: Barcelona, 368 p.
- Prospero-García, O. et al. Inteligencia para la alimentación: alimentación para la inteligencia. Salud Ment [online]. 2013, vol.36, n.2 [citado 2020-04-27], pp.109-113. Disponible en: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-33252013000200002&lng=es&nrm=iso ISSN 0185-3325.
- Valdizán, J.R. Funciones cognitivas y redes neuronales del cerebro social. Revista de neurología [on line]. 2008, vol. 46 (supl. 1), p.p. 64-68. Disponible en: <https://www.neurologia.com/articulo/2008006>



La maleta de estrategias para el trabajo con niños con déficit de atención

Paula Elena Isaza Sierra

Licenciada en Educación Preescolar de la Universidad de la Salle

Magister en Psicopedagogía de la Universidad UNIBA

Docente de Preescolar del Colegio Marymount

Lo más importante para poder generar un impacto en la vida de un niño es que los maestros generen una relación con ellos que facilite la interacción y el aprendizaje significativo. Especialmente con aquellos niños que tienen déficit de atención, puesto que estos niños tienen dificultades en la atención y concentración que inciden negativamente en su rendimiento escolar y suelen compararse con sus compañeros y sentirse inferiores. Por esto es importante tener algunas estrategias educativas que ayuden a afrontar situaciones cotidianas en un salón de clase.

Un niño con Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) no puede ser etiquetado con un retraso mental ni con una inteligencia falsa: estos niños, al recibir tantos estímulos atractivos, experimentan dificultades en concentrarse, prestar atención y terminar una tarea correctamente. Además, los maestros deben saber que los comportamientos impulsivos de estos niños no son malintencionados, estos se derivan de la dificultad que tienen para retener lo aprendido y aplicar lo que se les está enseñando, en cierto sentido son reacciones de frustración por no cumplir con el rendimiento o la capacidad intelectual de sus compañeros. Cuando se afecta la autoestima del niño se empeora el diagnóstico y el aprendizaje, porque se convierte más difícil desarrollar esta relación estudiante-maestro que genera un gran impacto. (Federación Española de Asociaciones para la ayuda al Déficit de Atención e Hiperactividad - DAH, 2011) Se ha identificado que las emociones tienen un gran rol en el aprendizaje, donde el hipocampo y la amígdala juegan un papel importante, puesto que estas estructuras ayudan a decir el impacto de aquello que se está recibiendo y si esto es interpretado como positivo o negativo. Se ha demostrado que los aprendizajes vinculados con

emociones positivas, como la alegría, son retenidos con mayor facilidad, por esto si se da un ambiente positivo dentro del salón de clase, la información que se está recibiendo será entendida, procesada y almacenada con mayor facilidad, además estos conocimientos serán retenidos durante mayor tiempo. Por el contrario, si los aprendizajes son vinculados con emociones negativas, como el miedo o la rabia, tienen un efecto contrario en el niño, por lo tanto, se retrasa y se le vuelve difícil y hasta tedioso aprender. (Rojas, 2020)

Los niños con TDAH tienen las siguientes alteraciones en la conducta:

- **Hiperactividad:** mayor nivel de actividad por la cantidad de estímulos que reciben y dificultades de quedarse quieto.
- **Impulsividad:** dificultades para controlar sus respuestas conductas y emociones.
- **Inatención:** problemas de concentración por un largo periodo de tiempo.

(Federación Española de Asociaciones para la ayuda al Déficit de Atención e Hiperactividad - DAH, 2011)

Al ver estas características pueden ver que el aula de clase y las estrategias de enseñanza tradicionales no son adecuadas para generar un impacto y un aprendizaje significativo en estos niños. Por esto, los maestros, deben conocer estrategias diferentes que ayuden a que los niños no solo crezcan en conocimiento académico, sino también en conocimiento emocional y comportamental. Deben aprovechar las cualidades, los gustos y las destrezas de estos niños a su favor y adecuar la enseñanza, según estas, ayudará a que el niño no solamente aprenda los temas, sino que también se conozca un poco más, aprenda sobre el autocontrol, sus emociones, sus comportamientos y reacciones.

Al dirigir la enseñanza a todas las esferas que componen al niño se estará generando un impacto, una relación de confianza y de seguridad con los maestros, y además ayudará a subirle la autoestima, lo cual va a ayudar a mejorar el rendimiento escolar y la socialización con sus compañeros.

Según Saumell Mir, Alsina Masmitjà, & Arroyo Rodríguez (2011) algunas estrategias que se pueden implementar en el salón de clase son:

1. Gestión de la tarea y el tiempo: consiste en analizar las actividades que debe realizar durante la jornada escolar y planificar el tiempo y adelantarse a las necesidades e inquietudes que pueda tener el niño. Así podrá tener un horario organizado y se disminuirán estímulos innecesarios.

- Modificación de las actividades: no se trata de modificar el contenido de la actividad ni de disminuir la dificultad de esta. Se trata de modificar el tiempo que se necesita para realizarla y poder proporcionar ayuda especializada para que el niño comprenda el procedimiento.
- Dar instrucciones claras y breves: estos niños tienden a tener un periodo de concentración menor, los maestros deben ser claros y concisos para que los estudiantes alcancen la mayor parte del tiempo de atención para realizar la actividad.
- Actividades que den libertad en la forma en la que desea responder: para así poder asegurarse de que la actividad se adapte mejor a las necesidades y limitantes del niño.
- Transiciones ágiles entre actividades y variedad en los estímulos que estas necesitan: es importante ser creativos con las actividades y cambiar de ambiente, esto ayuda a que el niño no se sienta agobiado.
- Eliminar la competencia: los niños con TDAH no entienden la competencia como un motivador, lo que

pasa es que hay una dificultad en la regulación del comportamiento que lleva a que sentimientos de frustración y de inferioridad.

2. Contenido de la tarea:

- Momento conductual positivo: construir una actividad agradable y darle un reconocimiento social cuando la acabe, esto ayuda a subir la autoestima y el sentimiento de que son capaces de realizar la actividad.
- Estimular a correr riesgos: comenzar con actividades donde los estudiantes tengan pocas posibilidades de equivocarse e ir incrementando la dificultad, así su seguridad va creciendo.



- Actividades variadas presentadas en secuencia lógica: actividades breves y variadas que tengan un contenido lógico para que así el niño pueda darle sentido.
- Instrucción directa de la conducta esperada del niño durante las actividades nuevas: el niño puede sentirse confundido al enfrentarse a actividades nuevas, a veces puede sentirse abrumado y reacciona de

forma impulsiva. Al darle una instrucción directa de lo que se espera de él puede ayudarlo con las emociones y a adaptarse a la situación rápidamente.

3. Gestión de las emociones:

- Reconocer los sentimientos del niño: para que él pueda expresarlos con sus palabras y entienda la causa de estos, para que así pueda actuar para cambiarlos.
- Estar cerca del niño: que el maestro se encuentre cerca para poder reconocer las emociones del niño y para poder ayudar a solucionar los problemas para que estos afectos no superen al niño y generen una situación negativa de la que no va a poder aprender.
- Prever las reacciones: importancia de conocer al niño para así acostumbrarse a las reacciones y aprender a

manejarlas de la mejor manera.

- **Darle tiempo:** algunas veces las actuaciones aceleradas pueden inhibir las acciones de autocontrol o la capacidad de que el niño encuentre una solución nueva al problema.
- **Correcciones próximas e indirectas:** acercarse al niño para darle una corrección, esta debe ser en un tono normal y debe ser enfocada en las oportunidades de mejora y no en los errores.
- **Tolerar los errores:** los niños con dificultades en su comportamiento toleran mal cuando cometen errores, lo que se debe corregir es lo relevante y necesario para que no se dé una aparición de ansiedad y el niño no se frustre.
- **Dar a elegir:** ante las dificultades o tareas complejas para el niño es importante darle opciones, esto genera en él la sensación de control y seguridad.
- **Flexibilidad:** no todos los niños van al mismo ritmo, al obligar a un niño lleva a que este se sienta incapaz y frustrado. Lo que se busca es que el niño haga la acción paso por paso para que la entienda.

4. Interacción con el adulto y con sus compañeros:

- **Mantener el contacto visual:** para así poder transmitir un sentimiento de acogida y se de una vinculación afectiva.
- **Abrir oportunidades para que el niño obtenga atención de forma adecuada:** estos espacios le proporcionan al niño sentimiento de refugio, atención y acogida.
- **Desarrollar las relaciones positivas:** no solamente dirigir la atención al niño para regañarlo, también es importante reconocer su esfuerzo y hacerle saber que ha realizado bien las actividades.

Como conclusión de lo presentado anteriormente, los maestros deben reconocer las cualidades, gustos y deseos de los niños, en especial los de los niños con TDAH, para así poder utilizarlos a su favor y generar un aprendizaje significativo que esté cargado de emociones positivas donde puedan encontrar motivación y ganas de continuar con su proceso de aprendizaje. Es importante reconocer la individualidad de cada niño, darle la atención e importancia para generar un espacio cómodo y seguro donde puede potenciar todas sus capacidades para que así tengan un crecimiento personal y académico.

Esta maleta de estrategias que se propone en el artículo

nos lleva a pensar en una educación direccionada por la curiosidad y las cualidades del niño, una educación donde la investigación y las ganas de aprender del niño sean privilegiadas, una educación basada en las competencias que adquieren y no en la calificación, una educación en valores como tolerancia y respeto por las diferencias. Los maestros son los que inician este cambio y son los que están educando a las futuras generaciones, por esto es importante plantar las semillas que deseamos recoger en un futuro desde temprana edad.

Bibliografía

Rojas, M. P. (20 de Enero de 2020). ¿QUÉ IMPORTANCIA TIENEN LAS EMOCIONES EN EL APRENDIZAJE? Obtenido de NeuroClass: <https://neuro-class.com/que-importancia-tienen-las-emociones-en-el-aprendizaje/>

Saumell Mir, C., Alsina Masmitjà, G., & Arroyo Rodríguez, À. (2011). ¿Qué podemos hacer?: la intervención educativa. En C. Saumell Mir, G. Alsina Masmitjà, & À. Arroyo Rodríguez, Alumnado con dificultades de regulación del comportamiento: Infantil y primaria (págs. 142-147). Graó. Federación Española de Asociaciones para la ayuda al Déficit de Atención e Hiperactividad - DAH. (2011). Guía de actuación en la escuela ante el alumno con TDAH. Reina Victoria: DAH. Obtenido de https://sid.usal.es/idoscs/F8/FDO25611/GuiaTDAH_Profesores_modificad a.pdf



Gamification in education: a literature review

Alejandra Jaramillo Piedrahita



Licenciada en Lenguas extranjeras de la Universidad de Antioquia.

Maestra universitaria en E-learning y redes sociales de la Universidad Internacional de la Rioja en España.

14 años de experiencia docente en diferentes instituciones de la Ciudad, de los cuales 7 han sido en el Marymount como profesora de inglés y francés. Actualmente docente de inglés del grado 5°.

Introduction

It is not a secret that education is always looking for different ways to evolve and change itself with the new trends found in society. With the widespread of technology, education has found different opportunities to increase students' motivation and engagement, which according to Lee & Hammer (2010) are some of the problems, education has been facing in recent times. (Dicheva, Dichev, Agre, & Angelova, 2015).

One of the main trends that education has started to follow and that comes with the application of technology in the classroom is called gamification. (Dicheva, Dichev, Agre, & Angelova, 2015). Gamification proposes the use of game features and game design elements in education will help students stay motivated and engaged. (Dicheva, Dichev, Agre, & Angelova, 2015) On the other hand, as stated by Gartner Inc. gamification is attracting teachers' attention thanks to its capability to change students' behavior and support innovation inside the classroom. Cited by (Caponetto, Earp, & Ott, 2014) According to Arnold (2014), the main value that can be found in gamification is related to the "heightened, voluntary and enjoyable engagement".

Gamification can be easily understood, as its definition is simple and straight forward, however, its effective application can be time consuming and not that easy. (Dicheva, Dichev, Agre, & Angelova, 2015)

What is gamification?

The term gamification is not a new concept; it was first conceived in 2002 (Marczewski, 2012) cited by (Caponetto, Earp, & Ott, 2014), it was first documented in 2008, but it was only until 2010 that started to be widely adopted. (Dicheva, Dichev, Agre, & Angelova, 2015), nevertheless, its usage was not exclusive to education, where it was first documented in 2011. (Caponetto, Earp, & Ott, 2014). Since

then, its use and documentation has been increasingly growing yearly. Gamification becomes attractive as it gives the possibility for learning to create a self-paced and lifelong learning experience. This, thanks to the fact that students are hooked by enjoyable activities that end up being rewarded by knowledge and skills. (Arnold, 2014) According to Karl M. Kapp, as cited in (Medica Ruzic & Dumancic, 2015) gamification refers to the use of game-based mechanics, aesthetics and game thinking to motivate and engage people to take action, promote learning and overcome obstacles.

Using games in the classroom can bring some advantages such as: (Dicheva, Dichev, Agre, & Angelova, 2015)

1. Development of different abilities like problem solving, collaboration and communication.
2. Great motivational value, as it engages people to play even if they do not get the promise of a reward only for the pleasure of winning.
3. It seems to be necessary to find different ways to motivate students intrinsically, making the application of gamification more meaningful for students.

Elements of gamification

As mentioned before gamification is not related to the use of full-on games but the use of their attributes to create engagement, strengthen skills and change behaviors. (Utendorf, 2013) cited by (Arnold, 2014). "Use of the following game mechanics: points, badges, levels, progress bars, leaderboards, virtual currency, and avatars" (Dicheva, Dichev, Agre, & Angelova, 2015) Point systems are used to compute the user performance; they are also used to administer the points acquisition and usage. Badges represent special achievements. Both previous elements are used to rank the users into leaderboards showing the performance of different users compared to one another. Levels show the users expertise and

achievement, as well as the player progress in the game, which is represented through graphs. Virtual currency allows the user to get virtual goods. (Dicheva, Dichev, Agre, & Angelova, 2015)

Some of the listed principles are essential and always included in the educational systems but they also need to be complied in order to fulfill the gamification standard. For instance, the feedback should take place at present time, or in short cycles. On the other hand, some of the elements can be used individually or sporadically, not to say that they should not be rethought in light of gamification. Finally, some other principles have been introduced as taken from video games. (Dicheva, Dichev, Agre, & Angelova, 2015)

Some of these elements are used more than others; the following chart represents their usage. It is therefore obvious that points, badges and leaderboards are the most popular ones.

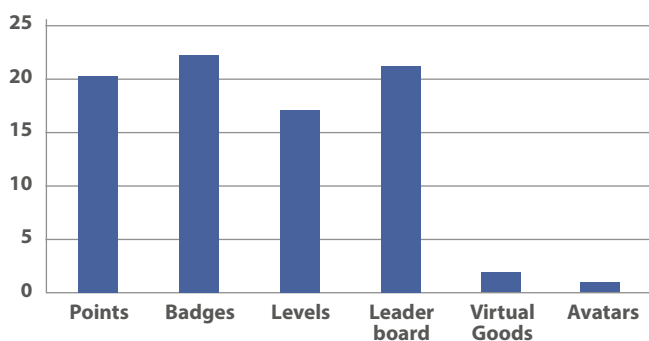


Figure 1. Work distribution by game mechanisms. Taken from: Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. (Dicheva, Dichev, Agre, & Angelova, 2015)

These elements can be used to try to trigger different users' attitudes. In the case of badges, they can be included to generate competitive motivation (Pinker, Riffnaller-Schiefer, & Gütl, 2014). They may also be awarded when the user achieves challenges or simply participates on them (Dominguez et al., 2013), when the user shows learning, time management and carefulness (Hakulinen & Auvinen, 2014), for contributing to different activities such as reading or voting (Anderson et al. 2014) or for performance and fun (Bartel & Hagel, 2014 as cited in (Dicheva, Dichev, Agre, & Angelova, 2015) As for levels are recommended to be conceived so that its achievement will become more difficult as the player progresses in the game (Goehle, 2013 as cited in (Dicheva, Dichev, Agre, &

Angelova, 2015). Virtual currency is suggested to be used to get learning related facilities, such as puzzle clues, assignment delays, quiz do-overs (O'Donovan, Gain & Marais, 2013) or getting extra support on homework, extending a due date and using notes on a test (Goehle 2013 as cited in (Dicheva, Dichev, Agre, & Angelova, 2015). Elements according to (Medica Ruzic & Dumancic, 2015)

1. Game foundation: motivate students to get interested in the challenge defined by the rules, interactivity, and feedback. These are emotional reactions in the quantitative result.
2. Mechanics of the game: levels, winning pins, points or time factor.
3. Esthetics: draw students' attention (real environment) Gamer's thinking guiding skills, acquired through passing tasks and accomplishing the missions. (cannot be avoided)
4. Engagement – draw people into the process as it was created for them.
5. Motivation with the activity goal.
6. Improvement of learning.

There are different types of learning outcomes, and each of them will be better related to specific types of games, as listed in the table below. (Arnold, 2014)

Listed in the following table are which games are appropriate for certain types of content:

Instructional focus	Best game types
Teaching facts (declarative knowledge games, i. e. the only way to learn it is through memorization)	matching games, multiple choice, organization - drag/drop
Conceptual knowledge games	examples, non-examples, results of conceptual understanding
Procedural/ rules- based knowledge	board games in which you predict and apply rules, observe consequences of rules
Problem solving knowledge games	Branching simulation, using a virtual world (where a person is behind an avatar which means infinite branching)

Figure 2 Learning to game type chart (Gogos, 2013) taken from: Gamification in Education (Arnold, 2014)

On the other hand, it is also important to understand that there are different types of gamers, and depending on the type of motivation they have to play, they will feel more or less attracted by certain games features (Arnold, 2014)

There are basic categories:

- Socializer: They are interested in creating relationships with other gamers. Therefore, they get involved in the community aspects of the game. They help knowledge to be spread and give the game a human feel.
- Achievers: They are competitive and enjoy being faced with challenges, the more challenged they are towards the acquisition of the goal, the better they will feel.
- Killers: They enjoy causing drama. They become the most ferocious and skillful players in player vs player games.
- Explorers: They enjoy finding details related to the game by exploring its features. They spend more time trying to figure out how the game works. (Bartle, 2013 as cited in (Arnold, 2014)

Designing gamification

When designing gamification, it is important to think about several aspects that will make the process of using gamification in the classroom a more successful process (Kim, 2015):

A clear goal

It is important to consider all the possible outcomes that could come with the implementation of gamification, and to decide on the one that will be prioritized. Having a clear goal makes the process of designing and evaluating the gamification project easier.

Target group and user types

It is necessary to consider the public to whom the gamification will be directed to. It will be then recommended to examine the types of learners, their characteristics, and the kind of gamers they are.

Talking specifically about gamification, two different kinds of people can be described: those who will play for extrinsic rewards and those who will not. In that sense, Bartle described four different types of players depending on the context of gamification (as cited in (Kim, 2015):

- Player; motivated by extrinsic rewards
- Socializer; motivated by relatedness.
- Free spirit; motivated by autonomy
- Achiever; motivated by mastery
- Philanthropist; motivated by purpose

Therefore, the player will be motivated by extrinsic elements, while the socializer, the free spirit, the achiever, and the philanthropist will be motivated by intrinsic factors.



Other variables

When deciding on the gamification to be applied in the classroom, it is also recommended to consider other aspects such as gender, age, culture and academic performance, as they may play a role in the reception of the kind of gamification process to be applied. Aspects such as the kind of games students would play because of their age or genre. The kind of games that would better fit the collective or individual cultural aspects, or even the results attained by students in the different academic activities will modify the gamification project. (Kim, 2015)

Learning content

Not all kinds of games will be successful in all types of learning outcomes, hence, it is important to decide on the learning goals, to be able to match them with the most suitable games or gaming elements.

Kapp (cited by (Kim, 2015)) proposes a list of seven types of knowledge and matches them with some gaming elements, which can become a guide in the process of creating gamification for the classroom:

Type of knowledge	Gamification elements	Examples
Declarative	Stories/narrative Sorting Matching Replayability	Trivia Hangman Drag and Drop
Conceptual	Matching and sorting Experiencing the concept	Whack a Mole You bet!
Rules-based	Experience consequences	Board games Simulated work tasks
Procedural	Software challenges Practice	Data miner Software scenarios
Soft skills	Social simulator	Leadership simulation
Affective	Immersion Providing success Encouragement from celebrity-type figures	Darfur is Dying
Psychomotor	Demonstration Haptic devices	Virtual Surgery Simulator

Table 1 Types of Knowledge relation with types of gamification (Kim, 2015)

While those specific knowledge types can be developed better, with specific kinds of games, there are some game elements that can work properly no matter what kind of game for, for instance; points, instant feedback, progress bars, time pressure, and game aesthetics. (Kim, 2015)

Conclusion

Gamification can be a powerful strategy to help improve engagement and motivation in the classroom. However, it must be used purposefully, considering the different kinds of students that make part of the group, as well as the type of knowledge that needs to be developed.

It is finally important to keep in mind that students need other ways to foster motivation, it would be necessary to evaluate if the constant use of gamification can be harmful for those students who would only develop a proposed task when receiving a reward.

Bibliography

- Arnold, B. J. (2014). Gamification in Education. *Proceedings of ASBBS*, 32-40.
- Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2014). Gamification and Education: A Literature Review. Retrieved 06 11, 2018, from Istituto per le Tecnologie Didattiche: <https://www.itd.cnr.it/download/gamificationECGBL2014.pdf>
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. *Educational Technology & Society*, 75-88.
- Hsin-Yuan Huang, W., & Soman, D. (2013). A Practitioner's guide to Gamification of education. University of Toronto, Rotman School of Management, Toronto.
- Kim, B. (2015). Designing Gamification in the Right Way. In B. Kim, *Understanding gamification* (pp. 29-35). Library technology reports.
- Kiryakova, G., Angelova, N., & Yordanova, L. (n.d.). Gamification in education. Retrieved from Academia: https://www.academia.edu/34773510/GAMIFICATION_IN_EDUCATION
- Kocakoyun, S., & Ozdamli, F. (2018). A Review of Research on Gamification Approach in Education. In *Socialization - A Multidimensional Perspective* (pp. 51-71). IntechOpen.
- Medica Ruzic, I., & Dumancic, M. (2015). Gamification in Education. *Informatol*, 198 - 204. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/296885017_Gamification_in_education
- Teach Thought Staff. (2019, Septiembre 24). Teach Thought. Retrieved from <https://www.teachthought.com/the-future-of-learning/12-examples-of-gamification-in-the-classroom/>
- Welbers, K., A Konijn, E., Burgers, C., & Bij de Vaate, A. (2018). Gamification as a tool for engaging student learning: A field experiment with a gamified app. *Sage Journals*, 92-108.
- Yildirim, I. (2017). Students' Perceptions about Gamification of Education: A Q-Method Analysis. *Education and Science*, 235-246.
- Zainuddin, Z., Kai Wah Chu, S., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational REsearch Review*, 2-23.



Inteligencia interpersonal en el aula Reflexión personal

Adriana Pérez Coymat

Diseñadora Industrial de la Universidad Pontificia Bolivariana

Magíster en Educación con énfasis en Cognición del Tecnológico de Monterrey

Docente de Kínder del Colegio Marymount

Al hablar del Desarrollo de la Inteligencia Interpersonal en el aula, en niños entre los 5 y 6 años, se debe tener en cuenta el papel tan fundamental que juega el educador en este proceso, puesto que es el adulto significativo y es quien sabe leer entre líneas las dificultades que se le presentan a los alumnos en el diario vivir. Es ahí donde el profesor debe estar atento para guiar, analizar y apoyar cada acto ayudándolos a construir su entorno de forma más humanizada.

Se hace entonces necesario comprender lo que es Inteligencia Interpersonal:

Significa entender a las demás personas, tener habilidad en el ámbito interpersonal. Incluye la sensibilidad a expresiones faciales, la voz, los gestos y posturas y la habilidad para responder. Esta inteligencia se manifiesta en personas con habilidades sociales muy marcadas. Las personas que demuestren un verdadero compromiso, habilidad para mejorar las vidas de los demás demuestran la evolución de la inteligencia interpersonal. Estudiantes con esta inteligencia demuestran un disfrute en la interacción con sus pares, una capacidad de influenciar sobre otros, trabajo grupal, y colaborativo. Algunos demuestran sensibilidad hacia los sentimientos de los demás, son curiosos acerca del estilo de vida multicultural. Gardner (1993)

Según Campbell, Campbell, y Dickenson (2002), es la capacidad de comprender a los demás e interactuar eficazmente con ellos, y de reconocer la relación que existe entre la mente y el cuerpo. Los niños dotados de esta inteligencia entienden a la gente, son excelentes mediadores de conflictos entre compañeros, por su capacidad de captar sentimientos y las intenciones de los demás. Ellos aprenden mejor relacionándose y colaborando, les gusta hacer amigos, hablar con la gente e integrar grupos, son buenos para entender a los demás,

liderar, organizar, son comunicativos y buenos mediadores en los conflictos, aprenden compartiendo, relacionándose, cooperando y entrevistando. Poseen la capacidad de percibir y a la vez comprender la conducta, las emociones y motivaciones de las personas que los rodean; son sensibles a las expresiones faciales, a la voz y los gestos de los demás.

Es entonces la labor como educadores, el repensar el currículo, donde no sólo lo académico sea el punto de partida y de llegada, sino que su aspecto emocional va a ser el motor de ese reto; con el fin de lograr en ellos un pensamiento positivo, y una forma armoniosa de relacionarse con los demás. Esto se logra principalmente a través del juego, el movimiento, el desarrollo de procesos básicos, aprestamiento visual, auditivo, motor, espacial y táctil. Entonces entra aquí la gran misión como maestro del siglo XXI: Lograr que los alumnos reconozcan sus propios sentimientos, reacciones y tengan el autocontrol necesario de sus propios impulsos.

El sistema educativo colombiano ha venido presentado significativos esfuerzos para incorporar las inteligencias múltiples y entre estas la inteligencia emocional en el aula de clase. Y estos esfuerzos educativos han llegado hasta el nivel de preescolar, debido a las profundas influencias que arroja el desarrollo infantil, pues es la etapa evolutiva de mayor relevancia para el desarrollo del ser humano. A pesar de estos avances en cuanto a la programación curricular y el desarrollo e implementación, de estrategias pedagógicas que estimulen el desarrollo infantil y la creatividad, todavía sigue siendo un punto débil del sistema educativo y aún falta mucho por implementar. Se debe transformar el sistema educativo, con el fin de lograr que el alumno de hoy en día aprenda a aprender, aprenda a comprender, aprenda a relacionarse, aprenda a elegir y

aprenda a ser; esto solo será posible mediante la implementación de las diversas habilidades del ser humano, las habilidades básicas, las habilidades de pensamiento y las habilidades personales y emocionales (Maschwitz, 2007).

Otro aspecto importante, es saber en qué etapa del desarrollo evolutivo se encuentra cada uno de los estudiantes, pues es en estas edades cuando el otro juega un papel importante en la toma de decisiones y cómo éstas afectan sus relaciones entre sí. Y en que los niños son más creativos, fantasiosos, logran períodos de atención más prolongados, mayor disposición para trabajar y comienzan a entender el rol del otro dentro de un trabajo colaborativo o de equipo.

Conocer también sus capacidades las cuales deben ser estimuladas durante esta etapa preescolar, basada en un diseño de estrategias de trabajo, para que en todo momento los niños dispongan de oportunidades y enfrenten desafíos que les permitan el trabajo en equipo, compartir, colaborar, observar, indagar, reflexionar, plantear y resolver problemas. Al mismo tiempo, que construyan explicaciones cada vez más complejas sobre el mundo para que desarrollen sus capacidades de pensamiento ordenado, crítico y creativo.



Esta inteligencia significa tener la capacidad de sentir, entender, controlar y modificar el estado emocional en uno, y en los demás. Es conocerse a uno mismo, saber sus límites y el de los demás, conocer nuestras capacidades y debilidades. Ponerles nombre a las emociones y utilizarlo en contexto. Es saber que todos somos diferentes, y aprender a leer estados de ánimo en otros y en uno mismo,

es tener empatía, habilidades sociales. ¡Es necesario que los docentes entendamos que este desarrollo de la inteligencia interpersonal se desprende de la capacidad y la motivación! Que los niños estén motivados frente al aprendizaje y frente a ellos mismos. Y para lograr esta motivación es necesario recurrir a un ambiente de confianza, curiosidad, autocontrol, capacidad de comunicarse asertivamente, trabajo en equipo y buena relación con sus pares.

Todo lo anterior implica una construcción de una escuela nueva o transformadora que esté contextualizada con la realidad, que se centre en el desarrollo humano, en la construcción del conocimiento y en la producción del saber de todos y cada uno de sus estudiantes. Con el fin de educar personas autónomas, capaces de resolver dificultades, pensar en el otro y lo más importante, convertirse en adultos FELICES.

Bibliografía

Campbell, L., Campbell, B. y Dickenson, D. (2002). Inteligencias múltiples. Usos prácticos para la enseñanza y el aprendizaje. Buenos Aires, Argentina: Editorial Troquel S. A.
Gardner, H. (1987). Estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples. México: Fondo de Cultura Económica.
Gardner, H. (1993). Inteligencias Múltiples. Barcelona: Paidós Ibérica.
Goleman, D. (1996). Inteligencia Emocional. Barcelona: Kairós.
Maschwitz, E.M. (2007). Inteligencias múltiples en la educación de la persona. Buenos Aires: Bonum.

Máxima, J. (2020). Inteligencia Emocional. [Imagen]. Recuperado de: <https://www.caracteristicas.co/inteligencia-emocional/>.

Pourquoi apprendre le français?

Manuel Posso Boyer



Diplôme d'Etudes Générales Universitaires Sciences de la Vie, option Biochimie-Physiologie à l'Université Montpellier II

Diplôme Visiteur Médical au CPNVM - Paris

Brevet Professionnel de Banque CFPB - Montpellier

Certification Peticulier Haut de Gamme - Banque Populaire du Sud

Certification Client Professionnel- Banque Populaire du Sud

Diplôme d'Aptitude à l'Enseignement du Français Langue Étrangères - CNED Paris

Pourquoi apprendre le français est une question qui a traversé les siècles et qui pour chaque époque a eu des raisons variables, que ce soit historique, pour promouvoir une communication plus claire et précise, pour la culture, pour le côté professionnel, pour étudier, pour un projet de vie, pour l'avenir, pour appartenir à une organisation, pour le tourisme.

Bien avant que nous nous posions cette question, en 1783, l'Académie royale des Sciences et Belles Lettres de Berlin a mis en place un concours dont un des thèmes était: "Qu'est-ce qui a rendu la langue française universelle?". Antoine de Rivarol en a profité pour l'expliquer dans "Discours sur l'universalité de la langue française". [1]

En 1648, lors du traité de Westphalie, le français fut désigné comme langue témoin, langue de référence, afin d'éviter toute confusion et de donner lieu à de multiples interprétations lors de la signature de traité. Le français était reconnu comme une langue qui revendiquait la clarté, la précision et la fixité. Également cela a permis d'avoir l'avantage d'aller beaucoup plus vite lors de négociation et d'éviter de faire appel à différents interprètes.[2]

Le français est une langue qui ouvre les portes d'une culture riche et incomparable: la gastronomie, la mode, les arts, l'architecture, la science et bien évidemment sans oublier la littérature. Accéder aux textes originaux de Victor Hugo, Molière, Charles Beaudelaire et de bien d'autres, c'est entrer dans un univers littéraire nullement égalé à travers la planète. On l'appelle également la "langue des Lumières" utilisée par les philosophes des "Lumières" qui ont participé à faire voyager dans le monde l'idée des Droits de l'Homme. Sans oublier la chanson avec

des artistes mondialement connus comme Edith Piaf ou Charles Aznavour entre autre.

De plus apprendre le français permet de se procurer des opportunités pour accéder à des études universitaires dans des universités ou des grandes écoles dont il n'est plus nécessaire de prouver leurs renommées. Que ce soit l'Université de la Sorbonne, l'Université Pierre et Marie Currie, HEC, ESSEC, Polytechnique, toutes ces universités ou grandes écoles ont une notoriété mondiale. De plus l'accès à ces études sont souvent à des conditions financières très avantageuses et qui peut être accompagné d'aide de la part du gouvernement français: bourse, aide au logement,.....[3]

Ainsi l'étudiant aura un atout supplémentaire pour sa carrière professionnelle. Combien d'entreprises françaises sont des entreprises multinationales dans des secteurs très diversifiés (automobile, aéronautique, luxe, grande distribution,...)? La preuve en est que nous retrouvons à Medellin des entreprises comme Renault (SOFASA), ou Casino (El Éxito, Carulla,...), ou même des entreprises colombiennes qui rachètent des entreprises françaises comme Argos (rachat de Lafarge en Guyane Française).

Quelle langue a le privilège de pouvoir être parlée sur les cinq continents? Que ce soit en Europe (France, Suisse, Belgique, Luxembourg), en Afrique (Maroc, Algérie, Côte-d'Ivoire, Gabon, Sénégal, et j'en passe), en Amérique (Canada, les Antilles, la Guyane), en Océanie (Nouvelle-Calédonie, Polynésie française), en Asie (Laos, Vietnam, Cambodge), nous pouvons rencontrer le français comme langue maternelle, langue officielle, ou langue de cohabitation. Et cela dans quasiment 80 pays dans le monde. C'est ainsi qu'est née la Francophonie. En effet une

organisation de la Francophonie , connue sous le nom de l'OIF (Organisation Internationale de la Francophonie) qui regroupe 88 pays, a été créée, non pas par la France mais par cinq francophones et non des moindres: Léopold Sédar Senghor (Président du Sénégal), Habib Bourguiba (Président de la Tunisie), Hamani Diori (Président du Niger), Norodom Sihanouk (roi du protectorat français du Cambodge), et Jean-Marc Léger (écrivain et journaliste Québécois). Cette organisation qui est l'OIF non seulement promeut la langue française, mais également elle promeut la diversité culturelle et linguistique, la paix, la démocratie, les Droits de l'Homme, elle appuie l'éducation, la formation, l'enseignement supérieur et la recherche, et elle participe au développement de la coopération économique au service du développement durable. [4]

Le français est également la langue des relations internationales. En effet, le français est la langue de travail et une des deux langues officielles à l'ONU, l'Union Européenne, l'UNESCO, l'OTAN, le CIO, et la Croix Rouge Internationale et d'autres encore. Maîtriser le français, c'est l'opportunité de s'ouvrir les portes des organisations internationales. [5]

Grâce à un dispositif unique au monde, l'enseignement du français est présent dans le monde entier. Ce qui en fait la langue étrangère la plus apprise après l'anglais. D'ailleurs un grand groupe bancaire français a effectué une étude, qui a été reprise par le magazine américain FORBES, selon laquelle le français pourrait être la langue la plus parlée dans le monde en 2050.[6]

Enfin le français est une langue agréable à apprendre et contrairement aux idées reçues pas si difficile comme cela est prétendu. Apprendre le français demande de la précision mais vous accédez à une richesse linguistique qui vous aide à exprimer une multitude de nuances. Sans compter que le français est apprécié pour sa douceur, sa mélodie et son romantisme.

Bibliografía

[1]: "Discours sur l'universalité de la langue française": Antoine RIVOL

[2]: "Le français, langue diplomatique par Francois Pitti Ferrandi"
Conférence du 13 novembre 1991.

[3]: campusfrance.org

[4]: OIF: francophonie.org

[5]: agora.org: Encyclopédie de la francophonie : "Le français, porteur du multilinguisme dans les organisations internationales."

[6]: <https://www.collegedeparis.fr/actualites/le-francais-langue-la-plus-parlee-en-2050/>



RD&I

MAGAZINE

Marymount