

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

FACULTAD DE EDUCACIÓN



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DEL PERÚ

Aulas Felices:

Incorporación de la pedagogía del humor como estrategia en el aula del nivel inicial

Tesis para optar el Título de Licenciada en Educación con especialidad en Educación Inicial
que presenta la bachiller:

Evelyn Mercedes Ortega Camacho

Asesora: Dra. Clara Jessica Vargas D' Uniam

San Miguel, mayo de 2016

AGRADECIMIENTOS

A papá, porque el recuerdo de su sonrisa será mi motivación, ejemplo y fortaleza eternamente.

A mamá, por la felicidad de tener aún su incondicional compañía, amor y cuidados.

A mi hermana Galia, por ser mi perfecta compañera y cómplice de bromas y carcajadas.

A todos los que con su impulso y cariño jamás permitieron que pierda mi sonrisa.

RESUMEN

La presente tesis es un proyecto de innovación educativa que tiene como fin incorporar la pedagogía del humor dentro del aula de nivel inicial a través de orientaciones y propuestas para sus actividades, materiales, recursos didácticos y en la interacción maestra-alumnos.

El presente tema surge motivado por crear en las aulas espacios y momentos alegres, motivantes, divertidos, especiales y de disfrute. La pedagogía del humor intenta conectar la práctica educativa con la felicidad del niño y del docente en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Así, al aprender en esta atmósfera, será además capaz de desarrollar habilidades sociales y emocionales como el optimismo, confianza, empatía y tolerancia que serán a su vez base para tener una mirada positiva ante las dificultades socio-emocionales que pueda atravesar en un futuro, de la misma manera, estas emociones positivas, se conectan con su dimensión cognitiva potenciando la motivación, la atención, la escucha, el pensamiento crítico, entre otros, para un aprendizaje realmente significativo.

ÍNDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN	I
JUSTIFICACIÓN Y ANTECEDENTES DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN	1
I. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	6
<i>CAPÍTULO 1: EL HUMOR</i>	6
1.1. Definición del humor	5
1.2. Características del humor	7
1.2.1. La felicidad	8
1.2.2. La risa	9
1.3. Tipos de humor	11
1.4. Dimensiones del humor	12
1.4.1. Dimensión cognitiva	12
1.4.2. Dimensión emocional	12
1.4.3. Dimensión social	13
1.4.4. Dimensión psicofisiológica	13
1.5. Funciones del humor	14
1.6. Factores que promueven el humor	18
1.7. Humor en la primera infancia	22
1.7.1. Desarrollo socio emocional del humor	23
1.7.2. Desarrollo cognitivo del humor	23
1.7.3. Desarrollo psicodinámico del sentido del humor	23
<i>CAPÍTULO 2: LA PEDAGOGÍA DEL HUMOR EN EL AULA</i>	26
2.1. Aspectos conceptuales de la pedagogía del humor	26
2.2. Beneficios de la pedagogía del humor dentro del aula	27
2.2.1. A nivel cognitivo	27
2.2.2. A nivel social	28

2.2.3. A nivel emocional	28
2.3 La pedagogía del humor en el contexto educativo del aula del nivel inicial	29
2.3.1. Significatividad	30
2.3.2. El docente y la pedagogía del humor	34
2.3.3. Integración de la pedagogía del humor dentro del aula	40
2.3.3.1. Actividades	41
2.3.3.2. Recursos y materiales didácticos	43
2.3.3.3. Interacción maestra-alumnos	44
II. DISEÑO DEL PROYECTO	50
3.1 Título del proyecto	50
3.2 Descripción del proyecto	50
3.3 Objetivos del Proyecto de Innovación	55
3.4 Estrategias y actividades a realizar	55
3.5 Recursos humanos	98
3.6 Monitoreo y evaluación	100
3.7 Sostenibilidad	101
3.8 Cronograma	102
III. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	103
IV. ANEXOS	105

INTRODUCCIÓN

En el marco de la formación académica, surge el interés por profundizar en el ámbito socio-emocional del niño y por conocer cuál es la práctica educativa en el aula que toma en cuenta estas importantes dimensiones en el desarrollo y calidad de vida de la persona.

Actualmente, existen muchos espacios educativos en los que se da prioridad a una enseñanza enfocada netamente en el aspecto académico, en que las experiencias educativas son estrictamente dirigidas a lograr memorizar contenidos, olvidándose así de lo fundamental que es en esta etapa el disfrute natural del niño en su proceso de aprendizaje. Por otro lado, en el aula existen diversos retos que pueden estar vinculados a frustraciones o emociones negativas, es importante entonces que el docente sea capaz de reconocerlas y transformarlas, que descubra cómo está invirtiendo su tiempo, de reconocer qué está logrando en el aula para así estar convencido de que es importante crear y buscar diversas maneras de resaltar las emociones positivas, a partir de las cuales todos tomarán decisiones importantes y beneficiosas; el humor es considerado este gran medio para lograrlo.

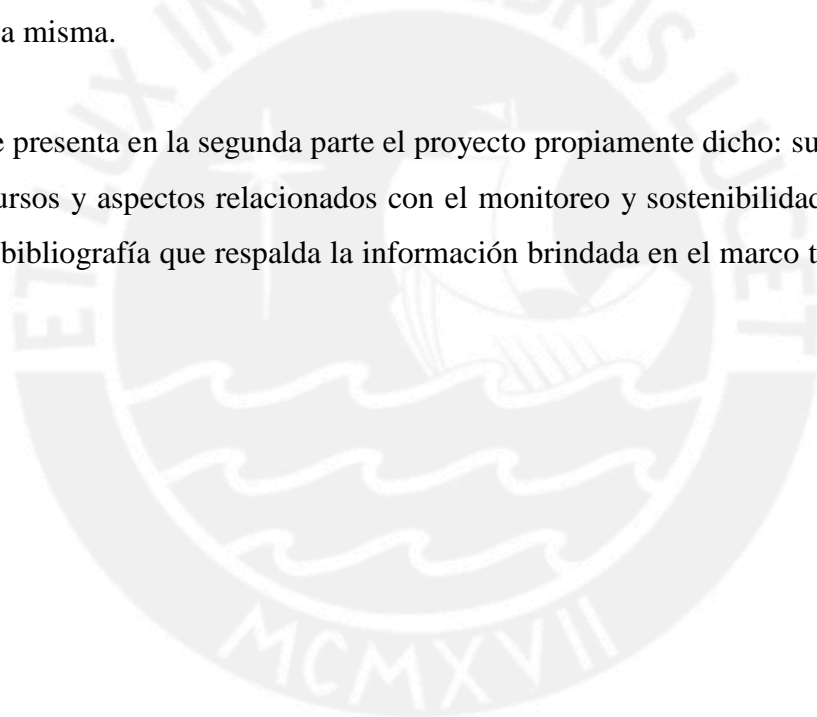
Es importante crear en los ambientes educativos experiencias que permitan conectar sensaciones y sentimientos positivos. Es de esta manera que el aprendizaje puede llegar a ser realmente significativo y además, contribuirá a hacer de la práctica educativa una experiencia gratificante para los niños y maestros.

Es por esta razón y considerando al niño de nivel inicial, entre 4 y 5 años para efectos de la presente propuesta, que se toma la decisión de realizar un proyecto de innovación que tiene como objetivo principal incorporar la pedagogía del humor como una alternativa en la práctica educativa. El fin de esta pedagogía y por ende de esta propuesta, es que las aulas promuevan la alegría, incorporen lo lúdico, motiven a aprender, a participar y a mirar el mundo con optimismo y tolerancia; dichos aspectos son esenciales para que el niño forme sus propias bases en sentimientos y habilidades sociales positivas, lo cual además contribuye

ampliamente en su desarrollo cognitivo. En este sentido la propuesta ofrece a los educadores herramientas para trabajar la pedagogía del humor a través de actividades, materiales, recursos didácticos y en su interacción con los alumnos.

Esta propuesta parte de una justificación y antecedentes que permiten desarrollar los fundamentos que la orientan. La presente propuesta está dividida en dos partes. La primera, consta de un marco teórico, que es base para comprender conceptos claves para su desarrollo, así el primer capítulo presenta el concepto del humor, sus características, dimensiones y su desarrollo en la primera infancia. En el capítulo dos, se desarrolla a profundidad el concepto de la pedagogía del humor, sus beneficios, su presencia en el contexto del nivel inicial, el rol y perfil del docente y su integración al aula. Este capítulo tiene como objetivo abarcar completamente el tema de la propuesta; del mismo modo, nos brinda orientaciones para el desarrollo de la misma.

Finalmente, se presenta en la segunda parte el proyecto propiamente dicho: su diseño general, objetivos, recursos y aspectos relacionados con el monitoreo y sostenibilidad; para concluir, se presenta la bibliografía que respalda la información brindada en el marco teórico así como sus anexos.



I. JUSTIFICACIÓN Y ANTECEDENTES DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

¿Quién no ha reído alguna vez? la risa, como esencia del humor, es parte de nosotros, de nuestros sentimientos y emociones. Ser felices, optimistas y disfrutar en diversas situaciones y circunstancias puede llegar a ser elemental en nuestra calidad de vida. La risa del niño es una de las más gratificantes sensaciones: demuestra pureza, sinceridad y un goce real, dando satisfacción a cada uno de sus sentimientos y potenciando sus emociones. Tal como Rodríguez (2008) menciona, el humor permite ver y comprender el mundo de manera positiva, entusiasta y con alegría. Añade que la risa es más espontánea y frecuente en los niños pero a medida que ellos van creciendo, el mismo sistema educativo y la sociedad pueden influir restrictivamente en su conducta y finalmente pueden perder esa facilidad de poder expresarse espontáneamente con alegría.

El humor es capaz de abrir nuevos horizontes y canales de aplicaciones pedagógicas. Existen cada vez más disciplinas que amplían, profundizan y reconocen ello, como son la antropología, la sociología y la psicología. Aunque se conoce a nivel mundial de sus implicancias y su incorporación en el área educativa, es necesario aún que en nuestro país, los educadores tengan un panorama más amplio sobre los beneficios del humor en el desarrollo integral de los niños y en las formas de integración del mismo dentro del aula.

Es importante considerar las emociones con las que el ser humano viene y cuenta desde el momento que nace, su esencia, ¿qué sucede con esas emociones a lo largo de su vida? ¿Quiénes son parte de estas? En la escuela, las emociones son parte trascendental en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que tienen una completa conexión con el cerebro, es una fusión innegable de lo intelectual con lo afectivo. Su influencia es mutua y relevante.

Es a raíz de esta premisa que surge el interés y necesidad de crear una propuesta de innovación en que la enseñanza y sus estrategias no sean repetitivas, rutinarias, memorísticas, disciplinarias ni de mediciones ya que el proceso de enseñanza-aprendizaje ha de ser motivante, capaz de potenciar pensamientos y sentimientos a través de experiencias de contacto directo con lo propuesto en cada clase, que no cohíba la expresión; se ha de considerar que el aprendizaje significativo se logra a través de la toma de decisiones propias a partir de las experiencias y datos otorgados; se debe empezar a apostar por una enseñanza que

incorpore una mirada positiva, que conecte con cada una de las dimensiones y sensaciones, que revalore el entusiasmo que produce cada descubrimiento intelectual y emocional. Bajo este criterio, la pedagogía del humor es presentada como una nueva alternativa para el proceso educativo, mediante la cual los niños conectan el desarrollo de sus diferentes dimensiones con el logro de la felicidad interna junto a las personas que lo rodean.

Esta pedagogía busca romper con algunos paradigmas educativos a fin de crear ambientes agradables de aprendizaje y comprensión, teniendo como fin que la práctica educativa sea reflexiva, agradable, lúdica, esperanzadora, positiva, alegre y divertida para comprender a su vez diversos conceptos prácticos y teóricos, además según García (2010), puede beneficiar y potenciar las habilidades cognitivas, sociales y emocionales de los alumnos y educadores. Para ello, se puede utilizar anécdotas, caricaturas, conversatorios, chistes, cuentos, historietas, talleres y diversas técnicas grupales.

Integrar el humor en la pedagogía no es reírse sin parar de cualquier circunstancia ni caer en burlas o sarcasmos, si no crear en el aula una atmósfera que promueva participaciones activas de los niños con mucho entusiasmo, creatividad, optimismo y apertura a través del humor y la alegría. En esta pedagogía la actitud del docente es pieza clave, pues no se busca que el maestro se convierta en un comediante o humorista si no que sea el mediador entre el humor y la pedagogía a través de sus actitudes empáticas y motivantes. Educar en el humor no es una tarea sencilla pues demanda de muchos criterios objetivos y reales con fines pedagógicos concretos y beneficiosos para no caer en la simplicidad y facilismo.

Una gran motivación para la presente propuesta es que se considera importante y necesario educar niños alegres, tolerantes, positivos e independientes. Esta pedagogía se vincula con actitudes beneficiosas como la resolución de conflictos, interacción con pares de forma positiva, asertividad, rompimiento de barreras limitantes y de ver la realidad con una mirada amable, divertida y generosa. Actualmente, es necesario que los niños puedan enfrentarse a acontecimientos cotidianos con una visión positiva dentro y fuera del aula, y que a futuro, estén listos para situaciones más complejas e incluso adversas. Es necesario que reconozcan el poder de sus emociones y lo básicas que son para la supervivencia. Por otro lado, es importante señalar que esta pedagogía inspira y motiva a aprender de manera natural, con atención innata y entusiasmo pues según García (2010) fomenta el pensamiento crítico, el

deseo de querer escuchar y la memoria. Es innegable que toda aquella información que recibimos con apertura y alegría tiene altas posibilidades de facilitar nuestro recuerdo.

Actualmente, los estudios e investigaciones sobre el uso del humor dentro de la educación vienen ampliándose debido al reconocimiento de sus beneficios en las dimensiones más personales del niño durante su proceso de enseñanza-aprendizaje. Así lo demuestran investigaciones a nivel internacional, que nos acercan a conceptos claves y bases para esta propuesta. Se presenta aquella realizada por Teresa Perandones, Asunción Lledó y Lucía Herrera (2013) sobre “El aprendizaje con sentido del humor”, en la que se realiza una revisión de los estudios que han examinado las implicaciones educativas sobre el uso del humor en la enseñanza. Mencionan que el sentido del humor se ha asociado con una serie de efectos positivos tanto a nivel fisiológico como psicológico y que su investigación ha identificado que los docentes que utilizan el humor en sus clases son más valorados positivamente tanto por sus colegas como por sus estudiantes, señalando así que el humor puede mejorar el aprendizaje.

La investigación realizada por Camilo Rodríguez (2008) quien presenta “El humor como estrategia pedagógica”, es una propuesta para romper los paradigmas “tradicionales” de la educación y poder crear un ambiente agradable de aprendizaje y comprensión de los temas propios de la educación formal; por ello, el planteamiento del problema describe la falta de interés de los estudiantes de la educación media vocacional hacia cualquier asignatura. A raíz de ello la pregunta de investigación está dirigida a establecer las diferencias del aprendizaje de un tema de Lengua Castellana desarrollado con un grupo de estudiantes donde se utiliza la estrategia pedagógica del humor, comparado con otros grupos donde se utiliza una estrategia pedagógica, según el autor, tradicional.

Se presenta también lo realizado por Denise Pirowicz (2010) quien desarrolla “El humor en los procesos de enseñanza-aprendizaje”. Dicha tesis investiga si el uso del humor por parte del docente favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello se utilizó una muestra intencional de artículos acerca de investigaciones empíricas sobre la inclusión del humor en el aula. En esta tesis se señala la influencia positiva del uso adecuado del humor en los procesos de enseñanza-aprendizaje ya que modifican aspectos interpersonales e intrapersonales como los afectivos, sociales y cognitivos.

Por último, se encuentran investigaciones que han profundizado en la influencia del humor y su uso pedagógico de forma específica en el nivel inicial, así Narváez (2006) presenta “La pedagogía del humor en los primeros años”, en la que se señala que la educación de hoy demanda de cada docente una búsqueda constante de nuevas estrategias que permitan mejorar los aprendizajes, principalmente en los primeros años de vida y por ello se incluye la pedagogía del humor como un conjunto de técnicas y estrategias motivadoras, relacionada directamente con la forma de aprender de los niños. Este trabajo busca, mediante un estudio exploratorio-descriptivo y la aplicación de un cuestionario, dar a conocer el nivel de información, aplicación e interés que manifiestan tener las educadoras de los niños de inicial de la comuna de Hualpén en la VIII Región de Chile respecto a este tema.

Por su parte, Alkhatab (2012) demuestra en su tesis de maestría “*Humor as a Teaching Strategy: The Effect on Students' Educational Retention and Attention in a Nursing Baccalaureate Classroom*” que el humor puede potenciar las diversas áreas de la educación infantil. Esta explora el efecto del uso del humor como una estrategia de enseñanza para la retención y atención durante los primeros años. Para ello se utilizó dos grupos diferentes, a uno se le brindó lecturas referidas al humor mientras que el otro no compartía dicha variable. Junto a esto se aplicaron diversos exámenes (antes y después del uso del humor), luego de analizar los resultados se observaron diferencias en la atención a los exámenes entre un grupo y el otro. Como resultado general sugiere que los alumnos aprecian más a aquellos educadores que utilizaban el humor y que el uso del humor en clase sí incrementa la retención de la información y su atención.

Las investigaciones son extensas y abarcan muchos ámbitos desde el punto de vista de la neurociencia y el aprendizaje significativo hasta la importancia del humor para un clima de aula afectivo; sin embargo, no se ha encontrado alguna investigación que demuestre su integración y beneficios en las aulas del nivel inicial de nuestro país. Se espera por tanto, poder contribuir mediante esta propuesta a profundizar, especificar y resaltar la integración de esta pedagogía para incentivar aulas felices. Se considera esta propuesta viable para nuestra realidad ya que puede ser realizada dentro de las actividades diarias del aula de cualquier espacio educativo (si lo requiere con algunas adaptaciones de acuerdo al contexto y características de los niños).

Finalmente, esta propuesta está dirigida de forma prioritaria a aquellas personas encargadas de la educación, esperando contribuir a que en las aulas se integre la pedagogía del humor para favorecer no solo el proceso educativo si no la dimensión humana del niño y del docente en sí. Es sin duda que a través de esta propuesta, cada dimensión del niño se verá enriquecida a través de una experiencia educativa con actividades, materiales e interacciones que le permitan sentir que es parte de una pedagogía que toma en cuenta sus emociones y su aprendizaje, una pedagogía del humor que busca su felicidad en un ambiente escolar realmente motivante.



II. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

CAPÍTULO 1

EL HUMOR

El presente capítulo nos permitirá conceptualizar al humor, así como definir sus características, dimensiones, funciones, factores que la promueven y su desarrollo en los niños. Se espera cumplir con el objetivo de poder brindar un panorama general y ser la base para el desarrollo de la presente propuesta de innovación.

1.1. Definición del humor

Ha de quedar claro al respecto que el sentido del humor es una actitud, y contar chistes es sólo una de las muchas habilidades con las que puede expresarse el humor ... una actitud fundamentalmente flexible y positiva ante la vida, que libera, proporciona alivio emocional en momentos adversos y conecta a las personas. (García, 2010, p. 29).

Definir al humor no es una tarea sencilla, en muchas investigaciones se menciona que los significados pueden ser variables y también subjetivos; sin embargo, en lo que todas las investigaciones coinciden es que el humor es una manifestación de la emoción y una expresión positiva inherente en la vida de todos los seres humanos. Tamblyn (2007) menciona que el humor es un estado o una cualidad, que es apertura y optimismo, como un tipo de actitud en la que se acepta a la vida; del mismo modo, agrega que es creatividad y principalmente es juego. Por su parte, Pirowicz (2010) añade que el humor es aquella cualidad que hace a algo divertido o risible y que es netamente interactivo.

El humor se relaciona con la risa o la carcajada y suele estar vinculada con una persona “feliz”; sin embargo, el humor también se expresa de manera destructiva como en el extremo de la ironía. De otro lado, puede ser definido como la capacidad para poder sobrellevar una situación de amenaza temporal del yo, como un balance de emociones positivas que tienden a poder facilitar el comportamiento.

Como se puede observar de acuerdo a las definiciones, el humor está fuertemente vinculado al ámbito emocional y conductual de la persona a través de sus manifestaciones de alegría, risas y optimismo; por ello, se concluye con la idea mencionada por Rodríguez (2008) quien refiere al humor como una disposición del espíritu o del carácter, que es un estado afectivo o emocional de duración variable, en la cual, se requiere realizar ciertas asociaciones mentales para provocar una reacción psicofisiológica como es la risa.

1.2. Características del humor

En muchas investigaciones se señala que el humor se caracteriza por permitir integrar sentimientos y emociones en contraste; asimismo, que contribuye a terminar con un pensamiento rígido al cambiar la manera de sentir, pensar y comportarnos. Este va a estimular nuestra habilidad de poder ser más interactivos y proactivos frente al mundo.

El humor es lúdico y por ello se vincula con los niños ya que llevará sus ansiedades a un nivel simbólico y así será capaz de desenmascarar sus pensamientos, sentimientos y motivos inconscientes. Por su parte, Freud (1927) menciona que las raíces del sentido del humor se pueden encontrar en la instancia paterna, en la creatividad, el juego y la permisividad.

El humor es un fenómeno de grupo pues una risa desatada y bien aprovechada puede beneficiar en el estado de ánimo de todos los integrantes; de igual manera, la risa juega un papel importante en la creación y el mantenimiento de las relaciones interpersonales positivas, alegres y reafirmantes en la vida de las personas (García, 2010).

Burgess (2003) menciona que el humor no es hereditario o medible, sino que es adquirido y que cada uno desarrolla su propio sentido del humor de acuerdo a los distintos factores por los que atraviesa como son los valores, el entorno, el temperamento, la salud, entre otros. Para González (2011), el humor se caracteriza al ser flexible en su pertinencia para la ocasión y el contexto en el que se desarrolla; asimismo, debe tener un punto objetivo: ¿A qué apunta? ¿Qué se desea introducir como idea? El humor puede también caracterizarse por sus siguientes y principales manifestaciones:

1.2.1. La felicidad

No cabe duda que cuando se piensa en la palabra humor se trae a la mente todo lo relacionado con la felicidad. Scorsolini y Dos Santos (2010) definen a la felicidad como el predominio de experiencias emocionales positivas sobre las negativas, la cual es construida en base a evaluaciones subjetivas de la calidad de vida de acuerdo a creencias y expectativas del mundo.

Alarcón (2007), señala que desde los tiempos de Aristóteles y Sócrates, la felicidad es considerada como parte esencial en la vida de los seres humanos. En la actualidad, la psicología positiva se une y resalta que la felicidad tiene un significado especial en la vida de las personas. La felicidad ha sido siempre entonces el reflejo de un estado de ánimo positivo, como aquella meta en la vida de hombres y mujeres para ser buscada y alcanzada para evitar el sufrimiento y/o dolor y así orientar su vida. Añade que la felicidad es una mezcla de placeres y sabiduría, con el vivir y obrar “bien”.

El buen humor provoca sensaciones placenteras que son parte importante para el desarrollo de emociones y visión del mundo. Arguis, Bolsas, Hernández y M. Del Mar (2012), mencionan que la felicidad se vincula directamente con el bienestar y disfrute de las cosas, alcanzado el equilibrio y satisfacción en la vida. Puede darse a raíz de una experiencia puntual o una sensación permanente. Alarcón (2007) coincide y señala que este estado afectivo de satisfacción puede ser temporal pues depende de aquel deseo de querer poseer algo, ya sea un bien de naturaleza social, religiosa, material, psicológica, entre otras. A su vez, la felicidad también depende de la cualidad o significado particular que cada persona le otorgue de acuerdo a su personalidad, edad, sexo, ambiente y cultura.

El reporte mundial de felicidad (2015) considera que el progreso social se vincula con la felicidad pues la salud mental es determinante en la vida satisfactoria de toda persona. Una persona que es feliz demuestra tener una autoestima alta, siente tener grado de control en su vida al tener disposición y una actitud positiva, así como perspectivas optimistas. Es así como entonces la felicidad influye y es parte esencial en la vida de las personas, en sus emociones, sus pensamientos y acciones.

1.2.2. La risa

Es la concreción del humor. Puentes (2013), menciona que una risa es fácilmente reconocida pues es una manifestación de la emoción y la alegría en nuestros gestos y expresiones, principalmente faciales, que viene acompañada y surge del placer. La risa puede manifestarse en intensidades y niveles; por ejemplo, una sonrisa pequeña o unas grandes carcajadas en las que incluso se utiliza el cuerpo para manifestar esta felicidad.

Según científicos de la Universidad de Tubigen en Alemania, existen partes del cerebro que son muy sensibles a las reacciones de la risa de acuerdo a su tipo; por ejemplo, de una risa de alegría a una risa de cosquilleo. El cerebro realiza así diferentes conexiones neuronales de acuerdo a lo que distingue por asociación de sonido, pensamiento e imaginación visual. Para ser aún más específicos, la Universidad de Alberdeen, en USA junto al Instituto de neurología Ray Dolan de Londres, menciona en su estudio que la zona del cerebro para la risa se ubica en el córtex pre frontal medial, ubicado detrás de la frente. Añaden que cuando se presenta la risa, las neuronas reaccionan con mayor intensidad, incluso mientras más gracia le genere un chiste se va procesando aún más de manera cognitiva. Resaltan que esta zona del cerebro también se vincula con funciones humanas más sofisticadas, propias del hemisferio derecho, como son la intuición, el arte, el juego y la creatividad.

La risa es considerada como uno de los “tics” vocales más significativos pues es una de las seis emociones universales más fáciles de distinguir y diferenciar. La risa es social, comunica y transmite felicidad u otros mensajes emocionales. Este tipo de risa puede modificar actitudes y comportamientos a través de la creación de lazos que se forman más allá de un factor gracioso compartido. Pelayo (2015)

La risa tiene la particularidad de diferenciarse por su disposición y unión del corazón, la voluntad (pasiones y emociones) y el diafragma (órgano de la risa). Según Pelayo (2015) existen tipos de risa y entre ellos se encuentran la risa sensorial, la risa patológica, la risa fingida, la risa nerviosa y la risa provocada por agentes fisicoquímicos. Existen tipos de risa aún más internos y psicológicos como la risa de la alegría o la risa intelectual. Dicho autor señala a su vez otro tipo de clasificación:

1. Por su naturaleza: aquí se encuentra la risa espontánea, la risa planificada, la risa provocada y la risa autogenerada.
2. Por su intencionalidad: reír de algo y/o reír con algo.
3. Por lo externo: la sonrisa (risa esbozada con ausencia de sonido), la risa moderada (similar a la sonrisa acompañada de modificaciones faciales y sonidos), la risa fuerte (con sacudidas a partir del diafragma y músculos del tórax) y la risa inmoderada (intensa y convulsiva).

Presenta además a la risa de acuerdo a las siguientes teorías:

1. Teoría de la superioridad: la risa como triunfo personal.
2. Teorías biológicas, evolucionistas y del instinto: la risa como un fin utilitario.
3. Teoría de la incongruencia: provocada por situaciones, ideas y actitudes inusuales.
4. Teoría de la sorpresa: generada por situaciones imprevistas.
5. Teoría de la ambivalencia: presenta a la risa como una reacción simultánea de dos emociones no necesariamente compatibles.
6. Teoría de la liberación: uno ríe cuando se libera de la tensión.
7. Teoría de la configuración: la risa propia de la conexión entre elementos sin relación.

Para Salas (2015), la risa individualiza al ser humano y es un acto de purificación que le permite incluso evacuar la violencia propia de la frustración y el sufrimiento.

Díaz (2013) destaca la risa en los niños; menciona que es muy diferente a la de un adulto. Señala que es propia de una alegría más sencilla y libre de restricciones innecesarias, es más resultado de la naturaleza y no de la ironía. Si se ve reír a un niño posiblemente sea mientras juega o lee un cuento, cuando disfruta y está motivado. Mientras ríe, un niño comunica sus gustos y la manera de cómo está recepcionando todo a su alrededor. Sandri (2014) agrega que los niños ríen hasta 10 veces más que los adultos, en un promedio de 400 veces al día mientras que un adulto lo hace como máximo hasta 100.

Y es que según Pelayo (2015), la sonrisa va surgiendo desde los primeros meses de vida y es el primer medio de comunicación y relación para conseguir la atención de los demás; es la expresión de bienestar. Desde pequeños, ya se observa el movimiento de brazos propios de la risa (aprox. a los 6 meses), es a partir de los 9 meses que van surgiendo sonidos un poco más ruidosos; paulatinamente y con el paso de los meses, esta risa se va haciendo más consciente

y, en algunas ocasiones, imitativa, cuando observa que otras personas ríen con él pero no pierde su esencia de espontaneidad. En los niños es de suma importancia la influencia del ambiente y los adultos alrededor.

Finalmente, se resalta aquella idea del autor, que permite comprender al reír y el sonreír, más allá de la percepción sensorial, como aquella que se desarrolla en cualquier raza y cultura. Aquella que permite ser más tolerante, comprensivo y amable y por ello puede permitir encontrar soluciones diversas para el ámbito social y personal al evocar confort y cuidado. La risa por tanto es física, emocional y mental.

1.3. Tipos de humor

Al igual que sucede con su concepto, los tipos pueden ser variables de acuerdo a lo considerado en cada investigación y por cada autor; así tenemos a Freud citado por Pirowicz (2010) quien señala que existen dos clases de humor: el humor abstracto y el humor tendencioso. El primero tiene como función proteger el juego de pensamiento frente a las críticas internas y externas mientras que el humor tendencioso tiene como función permitir la satisfacción de deseos reprimidos por las normas sociales. Esta autora cita a Steele (1998) y comenta que el humor puede ser distinguido de la siguiente manera:

- Sarcasmo: comentario irónico que pretende herir
- Sátira: gracia irónica para atacar o exponer un absurdo
- Ironía: uso de palabras para manifestar algo diferente y opuesto
- Ridículo: acciones o palabras para provocar risas respecto a una persona o cosa
- Chiste-broma: algo dicho o realizado para generar diversión o risa
- Juego de palabras: se le da diferentes sentidos o sonidos a una palabra
- Acertijos: enunciados que crean curiosidad
- Sin sentido: palabras que no tienen algún sentido inteligible

Rodríguez (2008) concluye que el humor también se puede representar en la comicidad, la mímica, el teatro y el humor verbal. Es necesario e importante resaltar y señalar que el tipo de humor al que apunta esta propuesta tiene como base aquellos que no son perjudiciales ni ofensivos tanto para el emisor como para el receptor.

1.4. Dimensiones del humor

Se presenta el desarrollo del humor en las siguientes dimensiones básicas de todo ser humano, las cuales están sumamente vinculadas entre sí:

1.4.1. Dimensión cognitiva

Para García (2010) el humor se desarrolla en la dimensión cognitiva en cuanto requiere de percepción, comprensión, creación y apreciación. Pirowicz (2010) menciona que en las situaciones de humor, la mente humana realiza operaciones para poder encontrar el sentido a lo escuchado u observado, así, se da forma a nuevas representaciones en el cerebro. Cuando se utiliza el humor o tratamos de comprenderlo, se necesita procesar mentalmente la información otorgada por el medio ambiente y en cambio si nosotros deseamos utilizar el humor, la memoria juega con ideas, palabras o acciones de manera creativa a fin de poder emitir un enunciado verbal ingenioso (Puentes, 2013).

1.4.2. Dimensión emocional

El humor en su misma esencia, es capaz de brindar, casi siempre, una sensación de bienestar en términos de alegría, risa y diversión. La persona sentirá júbilo y expansión de su personalidad. Los sentimientos de diversión y placer se pueden manifestar en expresiones faciales de risa y también en expresiones corporales como es la postura. Esta dimensión recibe un gran aporte por parte de lo que el humor genera: satisfacciones emocionales y potencialidad en cada una de las habilidades positivas. El vínculo y reconocimiento de uno mismo frente a la percepción del mundo a través del humor, es sumamente influyente en los estados de ánimo y autoimagen; por ello, el humor y la alegría se vinculan con temas como la autoestima y autorregulación. Thorson y Powell (19993) añaden que mediante el humor se desarrolla un mecanismo adaptativo que permite reírse de los problemas y manejar situaciones complicadas a su vez que se desarrolla el sentido del juego o fantasía como una habilidad para pasar un buen rato y tener un buen temperamento.

1.4.3. Dimensión social

El afrontamiento optimista de problemas y las relaciones interpersonales positivas son propios del humor. Rivero (2011) menciona que en nuestra dimensión social, el humor produce un acercamiento entre las personas que están compartiendo ese instante divertido, razón por la cual la cohesión grupal y el disfrute son elementos siempre presentes. Para Aravena (2005) no cabe duda que el humor es una experiencia social en la que uno se puede sentir más relajado al sentirse incluido como parte de un grupo en el que se reducen sentimientos de soledad. Según Thorson y Powell (19993) a través del reconocimiento personal del humor es posible identificar aquellas situaciones humorísticas de la vida, a otras personas con sentido del humor y a uno mismo como una persona humorista en y para diversas situaciones sociales.

1.4.4. Dimensión psicofisiológica

García (2010) señala que existen cambios en los patrones cerebrales y secreción de hormonas beneficiosas para el organismo. Puentes (2013) coincide con ello y señala que la exposición a situaciones humorísticas activa la red del sistema límbico del cerebro. El humor contribuye también en activar otras emociones como son la alegría, los celos o incluso el miedo. Las endorfinas liberadas cuando una persona ríe o está feliz, brindan una sensación de bienestar y relajación, a su vez que se liberan la serotonina, dopamina y adrenalina las cuales incrementan energía al cuerpo poniendo en movimiento aquellos músculos cerebrales inactivos. Aravena (2005) menciona que cuando reímos se producen las siguientes reacciones beneficiosas para la salud:

- Incremento de glóbulos blancos en la sangre para combatir infecciones
- Incremento en la producción de leucocitos
- Más tolerancia al dolor al liberarse endorfinas, las cuales son muy similares a la morfina
- Disminución de la presión sanguínea
- Relajación del sistema muscular
- Mayor concentración de colágeno

- Aceleración del ritmo cardiaco para incrementar a su vez el oxígeno en la sangre y los tejidos

Es necesario comprender y reconocer a cada una de estas dimensiones en su particularidad pero entendidas como complemento entre sí.

1.5. Funciones del humor

“El buen sentido del humor mejora nuestra vida; con ello queremos decir que mejora nuestra forma de estar y de actuar, nuestra forma de pensar-haciéndola más positiva-y nuestro estado de ánimo. Además se contagia.” (García, 2010, p. 15).

El humor cumple con la función adaptativa y de afronte ya que según lo señalado por Buckman (1994) sirve como una estrategia para poder afrontar el estrés ante una situación de amenaza o riesgo que pueda amenazar al yo. Por otro lado, cumple con ser una habilidad para poder verse a sí mismo como un objeto de humor y reconocer los propios límites dentro de una autoestima positiva.

Para Freud (1927), el humor es un tipo de respuesta ante la crisis y a partir de la cual el individuo se enfoca en el real significado del problema que atraviesa y que podrá manejar mediante un mecanismo adaptativo; señala entonces al humor como uno de los mecanismos más saludables de adaptación.

El humor es a su vez un facilitador de la comunicación y el vínculo; por ello, Buckman (1994) menciona que es un facilitador social gracias a su expresión placentera de cohesión, de estatus y de aceptación positiva del grupo; por ejemplo, la risa compartida puede promover un sentido de intimidad, pertenencia, calidez y amistad. Por su parte Dana (1994) menciona que la habilidad del niño para percibir y usar el humor en la interacción con sus pares es muchas veces aquella variable que puede definir su éxito o fracaso de las relaciones sociales.

García (2010), menciona que el humor cumple con otorgar los siguientes beneficios:

- La sonrisa y la risa avalan y benefician nuestros ámbitos cognitivo, social y afectivo-emocional pues nos permite expresarnos y ampliar lo que sentimos:

La sonrisa permite sincronizar los cerebros de quien habla y quien escucha, así cada una de las zonas receptoras del lenguaje se activa y vinculan la cognición con la emoción. El neurólogo Robert Provine de la Universidad de Maryland, menciona en su estudio científico sobre la risa, que el estímulo original de esta no solamente proviene del humor, sino que también sale a la luz en situaciones comunicativas naturales con otras personas. Menciona que el cerebro es un “ente” sociable y por ello responde con risas y sonrisas. En otro estudio realizado por el Colegio Universitario de Londres, publicado en Journal of Neuroscience, se señala que cuando una persona ve una sonrisa se activa un conjunto de células nerviosas, llamadas también células espejo, que impulsan a expresar la sonrisa propia: por tanto, el cerebro es social y permite comunicaciones empáticas a través de la risa.

Jáuregui y Fernández (2009) mencionan que el cerebro se encuentra en un trabajo constante para poder producir y comunicar; por ejemplo, tener un recuerdo de hace muchos años y evocar sentimientos de felicidad que luego manifestamos y verbalizamos. A través de la risa y emociones positivas que nos estimulan, se van construyendo aprendizajes constantemente. La risa es una recompensa emocional y una expresión oral que acompaña a la persona incluso antes de la verbalización.

Otro estudio de la Universidad de Stanford, señala que cuando los seres humanos vivencian emociones positivas se presenta una mejoría en sus habilidades cognitivas y comportamientos sociales; son más flexibles cognitivamente y por ello resuelven problemas de manera más creativa, pueden a su vez organizar e integrar la memoria eficientemente, reflexionar, planificar y discernir, así como desarrollar altos niveles de responsabilidad social vinculados con la ayuda y la generosidad.

- La salud y el humor guardan gran vínculo pues la diversión es recompensa a las bajas y las depresiones. Existen posibilidades terapéuticas del humor, la risa y el buen estado de ánimo, pues se menciona que estas contribuyen con la participación de todos los sistemas del cuerpo como son el muscular, el nervioso, el cardiaco y el digestivo. Incluso se llega a considerar a la risa como un alivio ante el dolor.

- Desarrolla y contribuye con la formación de la resiliencia para afrontar situaciones adversas extremas:

Pelayo (2015) señala que la risa es un poderoso mecanismo de defensa para poder enfrentarse a conflictos y superar adversidades, ello desde el punto de vista de que la risa y el humor permiten tener un sistema inmune fuerte y salud mental. Con la risa y el humor se promueve la flexibilidad ante la seriedad, la soledad en solidaridad y la competición en cooperación.

Estudios de Harvard Business Review, presentan una investigación en la que señalan que aquellas personas que tenían humor positivo estaban 50% más propensas a liberarse de un esquema mental rígido para resolver problemas numéricos que aquellos que presentaban lo contrario. Los que estaban “infelices” no fueron capaces de descubrir el atajo oculto para resolver dicho problema. Por tanto, afirman que el humor positivo permite pensar y comportarse en formas alternas.

Pelayo (2015) señala que la mayoría de niños que presentan inadaptabilidad social, inestabilidad emocional, apatía y rebeldía puede deberse a una infancia de privaciones y por tanto anhela la risa, la diversión y el juego; enseñarles incluso a reírse de sí mismos podría ser un cambio importante. Y es que el humor permite reavivar la mente para reírse de los miedos e inseguridades.

La risa y el humor han de ser un recurso que permite afrontar y superar diversas situaciones emocionales y sociales complejas a través del reafirmamiento y desarrollo de sentimientos y conexiones emocionales positivas.

- Une a las personas y fortalece sus conexiones afectivas así como facilita la cooperación y solución de conflictos.

Al reírnos, algunas hormonas vinculadas al estrés se atenúan. Pelayo (2015) señala que para aquellas personas que quieran meditar y recomponer diversos aspectos de su vida, reordenar la mente y calmar la ansiedad, los ayudará la risa y el humor. Agrega que ambos son rasgos inherentes al carácter de las personas triunfadoras.

A través del humor surgen comunicaciones e ideas nuevas. Un estudio realizado por la Universidad de Ámsterdam y la Universidad de Nebraska, demostró que en las reuniones mensuales de una empresa, el humor y la risa abrían líneas de comunicación, así fue como los equipos de trabajo eran más propensos a nuevas ideas y a crear preguntas más constructivas; cada vez que compartían momentos con humor, descubrieron que existía relación con el rendimiento: mientras más humor había, mejor era la calificación del equipo.

Por otro lado, el humor motiva a afrontar conflictos internos y externos. Según Pescetti, el humor es una herramienta que permite tomar distancia de uno mismo y de otros, debido a que nos permite adoptar y comprender otros puntos de vista. Cuando se comparte un chiste o risas, nace algo en común, hay unión, sentido de pertenencia y cohesión social ya que tanto los emisores como los receptores han entendido y disfrutado lo mismo. Incluso, cuando se sonríe a un desconocido, se acepta como una muestra de apertura, mientras que a través del juego, propio del humor, se libera la creatividad, la imaginación y se facilita la resolución de problemas.

- Ofrece oportunidades para poder ejercer un control sobre los acontecimientos que pueden ocurrir:

Quando reímos, se manifiesta el placer de que algo se está comprendiendo o dominando. A través de sentimientos positivos como el humor, se va desarrollando seguridad en la capacidad para captar el mundo emocional e intelectual que nos rodea.

Pelayo (2015) añade que existen teorías que presentan a la risa como una compensación al dolor inevitable al que el ser humano está expuesto, siendo así, que la risa es un tipo de mecanismo de defensa ante situaciones de desdicha, así como de otras situaciones difíciles propias de una interacción.

Buckman (1994) añade al humor la función intelectual; menciona que esta es una función más racional ya que se utilizan las capacidades para la solución de problemas de una manera más placentera. Muchas de las investigaciones señalan y resaltan las siguientes funciones inspiradas en Fernández y García (s/f) y que son presentadas como las funciones más básicas del humor:

Tabla N° 1. Funciones del humor

FUNCIÓN	CARACTERÍSTICAS
Motivadora	Activa sensores que promueven una constante atención
De amistad	Genera acercamientos entre los miembros del grupo. Reduce la distancia física y evita un ambiente frío, individualista y sin afectividad positiva
De distensión	Alivia los momentos de tensión y de elementos negativos que podamos encontrar
Pedagógica	Genera un ambiente agradable y beneficioso en las aulas
Intelectual	Permite entender desde diversos puntos de vista y perspectivas
Defensiva	Busca la defensa frente a posibles agresiones y reduce el impacto de una crítica
De diversión	Genera un ambiente grato y ameno. Está la alegría siempre presente
Transformadora	Pretende eliminar aquellos comportamientos que dañan a la sociedad
Creativa	Promueve la imaginación y la originalidad. Es una de las funciones más elementales y básicas del humor

Fuente: Elaboración propia en base a Fernández y García (s/f)

1.6. Factores que promueven el humor

Diversos autores señalan que para desatar el humor, se necesita tomar en cuenta los contenidos e intenciones. Pelayo (2015) menciona que el humor está conectado al juego ya que este es un medio para conocer al mundo. Se juega con elementos e ideas que se disponen de diversas maneras, así por ejemplo, a través de un relato humorístico, chistes o conversaciones se discurren las reglas de lenguaje y del mundo en sí.

Según dicho autor, para que la risa surja debe haber un conocimiento mínimo de un contexto, de reglas, de comportamientos y lenguaje, de qué es lo que se comprende como “normal” o es adecuado para un momento, de esta manera, sabremos que es posible reírse naturalmente cuando algo se trastoca o varía (diciendo o recibiendo el mensaje).

Pescetti añade que para los niños, existen factores más específicos que pueden desatar el humor:

- Inversión de roles (mecanismo básico)
- Trastocar “las cosas como son” (en contenido y procedimiento). Ello implica algunos principios de realidad, formas lógicas y reglas de lenguaje
- Jugar aludiendo a lo que conocen: historias, imitaciones, parodias y caricaturas
- Desafiar o vencer (real o simbólicamente) aquello que les causa temor: autoridades, accidentes, enfermedades, “enemigos”, rechazos y algunas circunstancias creadas por su imaginación
- Reírse de las fallas respecto a convenciones, usos y “normalidades”
- Pérdidas de control en trabalenguas, juegos rítmicos, entre otros
- De lo lúdico; este factor es el que predomina por su goce en sí mismo. Aquí se desarrolla la libertad y la expansión del placer

El autor resalta que si bien estos factores son más resaltantes en los niños, no difieren del todo para los adultos y de lo que puedan encontrar como divertido, ya que como fue mencionado, la naturaleza del humor varía más en temáticas, matices y complejidad que cada uno va comprendiendo.

García (2010) señala cuatro claves importantes para contar con humor y positivismo a un nivel más personal:

1. Practicar la respiración feliz y otras técnicas de relajación; es decir, tomarse un tiempo para serenarse, pensar y reconciliar la mente con el cuerpo.
2. Realizar gimnasia mental para flexibilizar el cerebro y fortalecerlo en el pensamiento positivo: promover la creatividad ante las adversidades.

3. Confiar en las propias posibilidades a fin de no pensar que si realiza algo “malo” no se podrá continuar o confiar nuevamente en sí mismo.
4. Practicar el buen humor pues las acciones cambian los sentimientos.

Por otro lado, se menciona sobre el “triturar” las preocupaciones, incrementar la agilidad y velocidad para cambiar el foco de atención, mejorar el equilibrio y no anticiparse a los acontecimientos, aceptar los errores, reconocer los propios logros, protegerse de las críticas externas, hacer valer los propios derechos sintiéndose bien y darse permiso para ser feliz.

Agrega que dentro de los factores que promueven el humor están las buenas prácticas para el optimismo como es el valor de disfrutar más y mejor cada día, comprometerse con algo más que el trabajo diario, interactuar con personas que contagien la alegría y el buen humor, y emplear un lenguaje positivo.

Burgess (2003) señala que dentro de estos factores importa mucho la predisposición para promover el humor; por ello, transformarse en promotores del humor, despertar al niño interior, registrar las ideas divertidas y no tener miedo de fracasar o usar el humor son aspectos importantes.

Nuevamente García (2010) añade el conocer los factores que por el contrario quitan el sentido del humor:

- Las adversidades y preocupaciones que no son contrarrestadas con el humor
- Dificultades en las relaciones interpersonales como vivir con personas con poco sentido del humor
- La sobrecarga de trabajo, cansancio o exceso de objetivos no asumidos, la falta de tiempo para disfrutar de las cosas que más nos gustan hacer
- La tendencia a pensar negativamente
- El perfeccionismo utópico
- La seriedad impuesta
- El temor a parecer ridículos ante situaciones humorísticas

Para finalizar esta idea, se resalta lo señalado por Rivero (2011) quien presenta a los chistes como grandes aliados que promueven el humor y por ende la risa; así menciona que estos comienzan como un relato lógico y ordenado para finalizar con un sorprendente y a veces ilógico desenlace.

Cabe resaltar en este punto, que contar chistes no implica caer en mofas o burlas que puedan afectar o dañar a quienes reciben el mensaje, tampoco en ironías que ante una intención agresiva se vuelva en sarcasmo. Contar chistes ha de ir vinculado a lo cómico, a lo que divierte, a lo que genera risas. Ello puede ir desde una conversación espontánea hasta un gran discurso. El chiste en su formación y modificación de palabras no solo depende de un proceso verbal, sino también del proceso mental vinculado al contrasentido y la representación.

En nuestro contexto, ha sido visto que algunos comediantes pueden recurrir a lo grotesco o a lo ridículo para generar risas fáciles, pero no es a ello a lo que apunta la propuesta. Los chistes aquí sugeridos han de vincularse a un contexto en específico, en el que se comparta el disfrute. El chiste ha de ser un canal para manifestar el humor. Pelayo (2015) define al chiste como un mensaje breve, al que le viene agregado la sorpresa, muy diferente a la broma, en la que implica algunas veces otros grados de preparación. El chiste puede partir desde la expresión de un rostro, una acción, un sonido o un mensaje. Añade que se caracteriza por ser autosuficiente (indivisible), delimitado en el tiempo y espacio, así como principalmente por incluir las expresiones (verbales y no verbales). El chiste puede ser por tanto, intencional, preparado, previsto, improvisado o accidental.

Cuando se vincula con la educación, con los niños, el chiste ha de ser comprensible en significado, principalmente de contenido positivo para así contribuir a una formación integral. Es probable que de acuerdo al contexto, más adelante pueda enfrentarse a contenidos diferentes, pero ya han de conocer y tener como base otro tipo de recursos propios. El autor señala que para los niños se puede plantear los chistes a partir de clasificaciones y temáticas; por ejemplo, los animales, la escuela, la familia, entre otros, que pueden llevarse en diálogos, descripciones y situaciones.

1.7. Humor en la primera infancia

Aravena (2005) menciona que el humor se desarrolla en cada una de las etapas del niño pues desde los primeros meses empieza a reír frente a diferentes situaciones. Sea automática, como respuesta a quien lo cuide, frente a su reflejo del espejo o cuando consigue algo, el humor y la risa son parte de su vida inicial. Puentes (2013) profundiza en esta primera etapa y menciona que la risa es uno de los primeros procesos sociales y de vocalización en los bebés. Para Cunningham (2004) entre los 4-5 meses los bebés ríen por la capacidad de sensaciones, entre los 7 meses ríen por la espontaneidad e incongruencia mientras que a los dos años por los juegos imaginativos y de constructo. Por otro lado, añade que a medida que el niño crece va vinculando cada vez más el humor con el tema de compartir con sus pares, disfrutar de ello y crear su propio estilo de humor.

Aravena (2005) coincide y cita a Piaget para comentar que los niños a medida que van creciendo van perfilando su sentido del humor en cuanto a su propio entendimiento, así por ejemplo, la risa se va manifestando cuando repite acciones que le provocan risa, cuando juega con otros niños o cuando se ríe contagiosamente. Se menciona además que lamentablemente a medida que el niño va creciendo su risa puede ir disminuyendo debido a diversos factores, principalmente sociales, que imponen conceptos e ideas.

Cuando el niño llega a cumplir entre los 3-5 años ya es capaz, según Cunningham (2004), de manejar emociones intensas y la ansiedad. A esta edad pueden ser capaces también de crear historias propias o pensadas en su personaje favorito, reconocer cuando está empezando y finalizando la broma. Al tener ya un mayor desarrollo emocional y social puede tener una propia interpretación, reconocer cuando hay intención, tener el concepto de audiencia e identificar las situaciones en las que puede utilizar el humor para controlar situaciones o incluso personas.

Como se observa, el humor se desarrolla en la vida de los niños desde muy temprana edad, incluso uno de los primeros indicadores del niño es la sonrisa, la cual puede convertirse de manera gradual, y con el transcurrir del tiempo, en una experiencia y una forma de transmitir emociones y sensaciones. Linder (1999) añade que el sentido del humor puede incluso llegar a decirnos mucho más sobre el desarrollo socioemocional y cognitivo que atraviesa el niño.

1.7.1. Desarrollo socioemocional del humor:

El niño desde muy temprana edad comunica y regula sus emociones propias y frente a los otros. Su sonrisa es la expresión acerca de su motivación, necesidades y respuestas afectivas ante alguien; ello es muy crucial y determinante incluso para sus próximas relaciones interpersonales. Por lo tanto, es la sonrisa como expresión del humor, un reflejo de interacción y sentimientos.

1.7.2. Desarrollo cognitivo del humor:

Linder (1999), menciona las cuatro etapas del desarrollo del humor vinculado con el desarrollo cognitivo:

1. Esta primera etapa inicia en el segundo año de vida y se manifiesta un desarrollo cognitivo que guarda relación con el crecimiento emocional y expresivo del niño. Es aquí que el niño aprende a reconocer y encontrar creaciones incongruentes y presenta a la risa como una acción. La carcajada se convierte también en un canalizador para descargar la tensión.
2. La segunda etapa se da casi al final del segundo año de vida; el niño ríe cuando se colocan nombres incongruentes a objetos o eventos.
3. A partir de los 3 años ya hay un entendimiento y comprensión más conceptual sobre lo que ve; el humor en esta etapa se vincula con elementos incongruentes del concepto o distorsión de los sonidos.
4. A partir de los 7 años el niño requiere de un significado de palabras frente a aquella situación humorística.

1.7.3. Desarrollo psicodinámico del humor:

Buckman (1994) realiza un vínculo con lo que Erickson y Freud mencionan. Señala que los niños pueden gozar de mucho placer cuando toman consciencia de que pueden manejar y

sobrellevar las diversas etapas evolutivas de su desarrollo. Toman a su vez conciencia de la risa y de la misma manera aprenden a controlar sus esfínteres y el movimiento corporal.

Entre los 4 y 8 años ya pueden manejar habilidades de lenguaje y van a gozar repitiendo chistes. Con cada etapa que el niño consigue superar, el nivel de ansiedad baja y surge un sentimiento de disfrute y de superioridad. Es probable que el niño pueda incluso percibir con gracia sus errores o faltas de coordinación de otros niños. Descubrirá por un lado que el humor es una experiencia reconfortante y que al compartirla con las personas adultas logrará recibir un soporte mediante el cual podrá manejar sus miedos conscientes e inconscientes.

La capacidad con la que cuentan para usar el humor como un transmisor o receptor, puede cambiar en medida que la capacidad cognitiva del niño madura. Mientras mayor es el nivel de madurez del niño, mayor es su habilidad para comprender y usar el humor en las expresiones de sus propios sentimientos y pensamientos.

Es por todas estas razones que se considera importante fomentar el humor durante la primera infancia pues será clave para el desarrollo de estas dimensiones, al mismo tiempo, que se potencian y fortalecen.

Para finalizar, es necesario recordar que desde tiempos antiguos, la risa, la alegría, la felicidad y el humor han sido medios humanos para conocerse a sí mismo y ser más conscientes de lo que nos rodea en el mundo. Vinculado a la personalidad y el alma, el humor nos permitirá experimentar sensaciones placenteras como la felicidad, la cual se representa a través de risas y sonrisas. Ser alegres y optimistas va más allá de brindar carcajadas sin parar, es estar predispuestos y con apertura a manejar diversas circunstancias.

A través de la risa, de la felicidad y del humor vamos demostrando confianza propia y en los demás, así como autenticidad y transparencia. Ha de ser una defensa importante para luchar contra el desánimo, para reducir tensiones y preocupaciones, para superar adversidades, para regularnos y comunicarnos.

Son muchos los beneficios, desde cognitivos hasta emocionales que permiten la construcción de un ser humano saludable. Pelayo (2015) confirma que el humor es de importancia en el cuerpo, la mente y el espíritu pues durante diversas épocas ha sido señalado como un factor de plenitud vital. No solo será capaz de beneficiar el sistema inmunológico si

no que a través de la ampliación del pensamiento nos permite tener apertura y a ser más receptivos, a vincularnos y conectarnos, mejorando el autoestima y autoconcepto.

El humor nos permite encontrarnos con dimensiones muy profundas y personales, nuestra mente se puede conectar al recordar circunstancias incluso de hace muchos años, evocamos y volvemos a tener así sentimientos de felicidad, que nos mantienen y nos sostienen.

Más allá de que muchos estudios, investigaciones, experimentos y explicaciones demuestran resultados palpables en el ámbito de la salud, la educación, la comunicación humana y el ámbito laboral, hemos de tener en cuenta la importancia de tener una calidad de vida, de buscarla e intentar mantenerla. Reconozcamos que el humor cumple con múltiples funciones en nuestra vida, y es por ello importante reconocer cuan dispuestos estamos a intentarlo, a incorporarlo, qué cambios nos permitimos realizar y cuanto ponemos de nosotros para intentar ser felices.



CAPÍTULO 2

LA PEDAGOGÍA DEL HUMOR EN EL AULA

Después de haber profundizado en el concepto del humor para el desarrollo de la propuesta, en el presente capítulo se vincula a aquel concepto poniendo énfasis a su uso en el ámbito educativo.

Enseñar ha de ser en su esencia, una experiencia gratificante y enriquecedora; aprender es un proceso interior de conexión con las emociones y pensamientos. La pedagogía ha de intentar promover un aprendizaje dinámico, en constante actualización y evaluación. La pedagogía del humor busca sacar aquellas emociones positivas, conectar la dimensión intelectual y afectiva con la felicidad.

Esta pedagogía se aplica desde el momento en el que se prepara una clase, en comportamientos durante diversos momentos del día y en la relación entre los que pertenecen a la institución educativa. Un aula que promueve la pedagogía del humor, te invita a querer pertenecer, a aprender y querer enseñar.

2.1. Aspectos conceptuales de la pedagogía del humor

Aproximadamente desde 1927, Freud ya hacía referencia sobre la implicancia del humor en la vida de las personas. Con el paso de los años y ya en el ámbito educativo, diversos autores presentan conceptos y experiencias sobre incorporar el humor en la práctica educativa, aunque principalmente, a nivel primario; es poco a poco que se profundiza en otros niveles educativos.

La pedagogía del humor refiere a aplicar e integrar el humor en el proceso educativo, como Puentes (2013) señala, es la forma de llevar a cabo la labor educativa con entretenimiento, esperanza y sobre todo alegría. Es a su vez considerada una alternativa para potenciar y optimizar el aprendizaje conectando el potencial humano con el logro de una felicidad interna en un vínculo propio y con quienes lo rodean. Narváez (2006) añade que esta propuesta tiene un enfoque optimista y estimulante de trabajo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.2. Beneficios de la pedagogía del humor dentro del aula:

Pirowicz (2010) menciona que el humor es una herramienta poderosa para crear un clima positivo y comunicativo en el aula. Menciona que si no se utiliza el humor de la forma adecuada puede llegar incluso a ser perjudicial disminuyendo así las amplias ventajas y beneficios para los niños. Será mediante la pedagogía del humor que se reduzcan los aspectos negativos frente a un error y se creará por el contrario un espacio de intercambio. El humor será sin duda un factor que potencializará una actitud positiva hacia el contenido escolar. La influencia del humor en cada una de las dimensiones del ser humano lleva consigo grandes beneficios para su desarrollo, así tenemos:

2.2.1 A nivel cognitivo

El aumento de la retención, el interés, el nivel de desempeño, la creatividad, el pensamiento divergente y la satisfacción en el aprendizaje, según Pirowicz (2010) son desarrollados a nivel cognitivo a través del humor. El niño será capaz de potenciar su desarrollo visual, manejar su inteligencia para poder comprender y realizar inferencias inductivas. Será el humor el medio para favorecer comprensiones más sofisticadas de acuerdo a las exigencias del tipo del humor al que el niño está expuesto. A largo plazo, podrá desarrollar una racionalidad más compleja; asimismo, podrá producir y comprender saberes utilizando la lógica.

Pelayo (2015) señala que el humor asociado a la risa genera ondas cerebrales de gran amplitud; por ejemplo, al momento de reír, se realiza una selección de lo que se considera “divertido”, así se exige una madurez psíquica y la capacidad de manejar diversas perspectivas. Por su parte, al descifrar un mensaje humorístico se comprenden los diferentes planos de significación. Añade como ejemplo las comparaciones que se realizan entre las imágenes y las caricaturas de humor, es aquí donde se requiere distinguir lo real de lo exagerado, de diferenciar rasgos, de ir comprendiendo absurdos y pensamientos abstractos, lo que a su vez sucede cuando se crean relatos irreales y fantasiosos. Intentar buscar lo racional es parte del humor para poder crearlo.

Aladro (2002) menciona que cuando una persona recibe un mensaje divertido, más allá de producir un sentimiento personal, esquematiza un conjunto de señales y construye una

imagen, ya sea acústica, visual o kinestésica de un contenido cognitivo. Confirma que en el humor es importante la esquematización de acuerdo al significado integral que se le brinde, incluso con los elementos sensoriales que se puedan percibir; por ejemplo, cuando a través de los juegos de palabras se agudiza la discriminación de sonidos y se intenta descifrar qué es lo que se está diciendo.

Finalmente, se puede recordar con mucha más eficacia cuando uno se encuentra feliz y relajado que cuando no lo está. El psicólogo Harvey Mindness asegura que el humor también ayuda a mejorar el vocabulario ya que existe la sorpresa ante palabras con nuevos significado que se manifiestan naturalmente en los juegos. A través de frases divertidas, chistes o adivinanzas se expone a nuevos significados que luego se consolidan en la memoria y las hacen más cercanas. De esta manera los niños buscan nuevas formas en que las palabras adquieran otros sentidos o sean parte de incongruencias para parecer divertidas; de igual manera, el ámbito cognitivo se potencia cuando a través de la expresión en sus dibujos, piensan en modos innovadores para conectar respuestas con problemas, fortaleciéndose una vez más la flexibilidad de pensamiento. Con esta confianza en el mundo a través del humor, el niño va jugando con la realidad y busca alternativas para abordarla.

2.2.2 *A nivel social*

Se incrementa la interacción y participación a través de un ambiente flexible y abierto. Esta pedagogía apunta a la socialización y a la formación en valores sociales positivos, como la colaboración, la tolerancia, el respeto, entre otros, que posteriormente le permitirá desarrollarse en comunidad. Se fomenta la autoestima del niño a través de la confianza que se crea en él. Se promoverá la unión entre los interlocutores mediante una mutua identificación; asimismo, existirá una comunicación continua generando, tal como lo menciona Cunningham (2004), experiencias sociales favorables en las que se comparte y maneja la amistad.

2.2.3. *A nivel emocional*

A través del uso del humor se reducen el miedo y la ansiedad en los niños pues implica una gran apertura de sentimientos y emociones. Existirá a su vez un aumento en la afectividad positiva y una motivación de sentirse seguro a crear. Para Cunningham (2004) el niño podrá desarrollar estrategias para procesar sentimientos intensos, crear una percepción del mundo y

así definirse personalmente, tolerará además la frustración y eliminará algunas vergüenzas. Rodríguez (2008) añade que la pedagogía del humor es un ingrediente indispensable si se desea reducir en el aula patrones agresivos, hostiles o no creativos. Perandones et al. (2013) señalan que las personas son capaces de tomar mejores decisiones cuando están en la atmósfera del humor pues son más generosas y se acercan mucho más a los demás.

2.3. La pedagogía del humor en el contexto educativo del aula del nivel inicial

Como se comprende, el humor aplicado en el aula es de gran aporte en el actuar educativo. La educación inicial se identifica y caracteriza por la motivación, creatividad y espontaneidad constante y natural que debe estar siempre presente en cada práctica pedagógica, es aquí donde perfectamente el humor calza y se vincula en su máximo esplendor al compartir las mismas características. Es requerido estimular, guiar y facilitar un ambiente de experiencias positivas y significativas para el niño.

Alkhattab (2012) menciona que los niños en el nivel inicial aprenden mucho del humor que reciben por parte de sus maestros debido a la etapa de gran influencia en la que se encuentran y el referente que en ellos hallan. Agrega que su uso en este nivel debe ser muy variado de tal manera que facilite el proceso de aprendizaje del niño, así las actividades han de ser flexibles, novedosas y sobretodo lúdicas. El juego es un aspecto sumamente resaltante en esta pedagogía y durante esta etapa, esta actividad es flexible y exploratoria pues además de aumentar la experiencia y el conocimiento del mundo le permite adaptarse a este y a sus condiciones de manera positiva. Se considera también importante los tiempos de descansos y lo que se hace en ellos, los tipos de palabras que utilizamos de acuerdo a su pensamiento y a su proceso cognitivo.

González (2009) añade a esta idea que los niños entre 3 y 5 años, se caracterizan por encontrar graciosas aquellas imágenes que aludan a una broma; por ejemplo, un carro con ruedas triangulares o un animal con accesorios extravagantes, ello además debido a la incongruencia que encuentra divertida entre cuadros y sonidos. Se añade que durante la etapa preescolar, los niños están muy conscientes de las funciones corporales y, por ello, todo lo vinculado, como un muñeco caminando con las manos, también lo encontrarán divertido.

Puentes (2013) señala el humor debe ser pertinente al ámbito y contexto en el que se ubica y es aplicado, a la edad y las características del grupo de inicial. Se debe tener en cuenta los objetivos a los que apunta la educación inicial, a las competencias y habilidades básicas a esta edad y a los conceptos que desea trabajar con los niños.

Es sumamente importante la forma de cómo se lleva a cabo la pedagogía del humor y la relación que le damos en nuestro quehacer educativo en inicial pues cabe considerar que se toma en cuenta este nivel educativo como aquel que es capaz de sentar bases en cada una de sus dimensiones, aquel que influye considerablemente para acciones y pensamientos futuros, por tanto, es necesario guiar, comunicar y compartir diversas maneras de interacción que le permitan potenciar cada uno de sus sentimientos, ideas y sensaciones. La pedagogía del humor nos invita a ello, a que a través de actividades, materiales e interacciones el maestro sea uno de los primeros guías en la vida del niño, aquel que motive a despertar todos los beneficios que esta pedagogía propone.

2.3.1. Significatividad:

Según García (2010) desde finales del siglo XIX y principios del XX diversos autores han centrado sus investigaciones en saber cuáles son las características personales y prácticas usadas por los docentes; dentro de dichas cualidades se considera al humor como una característica muy valorada en el campo de la educación debido a todos sus aportes en las dimensiones de la persona. Otros estudios demuestran la influencia del humor sobre el aprendizaje y la retención de la información y el rendimiento de los estudiantes. Añade que el humor es un elemento de gran riqueza pedagógica pues permite ilustrar de mejor manera los contenidos y presentar los temas pedagógicos de manera más amena y fácil de recordar con la utilización de anécdotas, chistes o ilustraciones cómicas; asimismo, el humor contribuye con las relaciones sociales positivas entre el profesor y el alumno a fin de mejorar también el clima de aula y favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Burguess (2003) añade que a los niños les gusta reír; por lo tanto, los maestros debemos canalizar ese humor y risa para sacar provecho de ello; menciona también que recordamos más cuando aprendemos con humor y una actitud positiva, que experiencias emocionales negativas que se recuerdan cuando se está de mal humor.

Tamblyn (2007) menciona que el humor es necesario pues es parte inherente de la vida; por ello, es parte de la vida del niño mismo. Recalca que los niños juegan con su mundo para darle un sentido; el humor está y es parte del juego pues ofrece diversión; por este motivo la creatividad, el humor y el juego están ampliamente conectados y contribuirán con el desarrollo personal e integral del niño. Resalta que promover el humor en el aula no significa necesariamente buscar la risa continua si no que jugando adquirirán información y formarán ideas. A nivel de la adquisición del conocimiento, el humor es un canalizador muy oportuno y aprovechable.

Mediante el humor se consigue reducir la gravedad de otros desafíos, incluso señala que el humor será una manera de crear distancia entre la persona y el problema; por ello, puede ser una de las estrategias de gestión del tiempo más económicas y utilitarias con las que se dispone. Tamblyn (2007) señala 5 razones que considera importante que el docente tome en cuenta para incluir al humor en el proceso de enseñanza-aprendizaje:

1. “Es fácil y a todos se nos da bien” :

Este primer punto menciona que los seres humanos jugamos y estamos siempre predispuestos para hacerlo. Ello sugiere que el juego acompañado del humor es un mecanismo de supervivencia y que casi todos podemos aplicar nuestra dimensión lúdica natural al aprendizaje. Los alumnos pueden llegar a tener un cambio de actitud hacia la clase y hacia el contenido que necesitan aprender debido a que se les permite utilizar su lado lúdico innato y así se pueden encontrar con su propia persona.

2. “Reduce gran parte del estrés y las amenazas”:

Señala que los seres humanos hemos desarrollado una manera oportuna y muy creativa para afrontar nuestros miedos y de esta manera poder reducir el estrés: la risa. Son diversos estudios del cerebro que demuestran que las amenazas en altos niveles de estrés y tensión pueden llegar a impedir el aprendizaje, ya que un estímulo emocional genera un cortocircuito entre los canales mentales que se ocupan del aprendizaje. Incluso se menciona que en momentos y situaciones de estrés las hormonas que se liberan son nocivas y, si en caso llegarán a darse de manera crónica, pueden eliminar muchas células neuronales; otros

estudios demuestran que la risa puede cambiar los componentes químicos de la sangre y reemplazar el estrés negativo.

3. “Acerca a las personas”:

Las personas no podemos experimentar dos sentimientos incompatibles, como el odio y el rencor por ejemplo, al mismo tiempo. Por lo tanto, cuando nos encontramos frente a dos emociones opuestas siempre será más probable escoger aquella emoción más agradable, en este caso, la diversión. El humor será un fenómeno muy impresionante y que, si se utiliza y emplea adecuadamente, nos vuelve más disponibles a escucharnos mutuamente y a poder apreciarnos más para llevarnos mejor.

4. “Emplea dos de los mejores amigos del comunicador: la relevancia y la memoria visual”:

La diversión es intrínsecamente motivadora; por ello, al cerebro se le facilita recordar información que es relevante y significativa para la persona; asimismo, es más fácil todo aquello que se recuerda después de haberlo procesado de manera visual.

5. “Activa las emociones”:

Diversas investigaciones demuestran que el cerebro está en constante evolución y se resalta que todo pensamiento cognitivo se limita si no trabaja con las emociones, muchas veces, causadas y expresadas por el humor. El humor va a permitir que los alumnos puedan dar valor a la información que reciben y decidir en base a ella.

Cada una de estas razones contribuyen a justificar el porqué es necesario y elemental incluir el humor en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el cual como se menciona, tiene implicancias desde biológicas hasta emocionales y cognitivas.

García (2010) menciona además que el humor fomenta la escucha, el pensamiento crítico, la creatividad, el aprendizaje y la memoria; por ello, al emplear el humor en clase se puede ayudar a los alumnos a agilizar sus mentes y ser flexibles ante el nuevo conocimiento; es decir, que los cursos con buen humor serán más divertidos, significativos y eficaces.

Burguess (2003) añade que el humor y la risa convocan la atención de los niños y de esa manera pueden retener la información que reciben; por otro lado, ayuda al alumno a reducir la tensión mental y física y hacer parecer que la jornada escolar no es monótona. Ayuda también al docente a enfrentar la crisis, romper con la monotonía y tener una vida más sana disfrutando de su labor diaria.

Rivero (2011) coincide con ello y menciona que cuando los docentes utilizan el humor en clase desarrollarán tres importantes niveles como son: el autoconcepto, la autoestima y el autocomportamiento. El primero apunta a un nivel cognitivo, en el que hay un conocimiento más cercano y real de uno mismo, así agrega que mientras un docente no haya descubierto su potencial respecto al humor no conoce aún la mitad de sus recursos. Se vincula con su autoestima por que influirá en su forma de actuar, pensar y ser, favoreciendo sus estados de bienestar y placer; por último, en su autocomportamiento al tener una actitud positiva. Para Perandones, Lledó y Herrera (2013) el humor contribuye a relacionar ideas, conceptos y situaciones mientras que para Aravena (2005) nos otorga increíbles y diversas formas de enfocar la labor educativa.

Para concluir, se sabe también que algunas prácticas educativas se han basado en expectativas, presiones y seriedades; por ello, es necesario enfocarse en descubrir y resaltar cómo mediante la pedagogía del humor se puede hacer del aula un foco de placer y atención. Es posible que muchos docentes ya estén haciendo del humor parte de su práctica educativa; sin embargo, también es probable que no todos hayan descubierto la completa significatividad para poder potenciarla y encontrar maneras de ampliarla.

Es importante que el docente sea consciente de que si sus clases están siendo agradables, de que si resuelve conflictos con ingenio, si está siendo capaz de tener a un grupo que se siente orgulloso de pertenecer a él, de que si descubre que sus niños van potenciando su creatividad, su imaginación y su lado lúdico gracias a los materiales, actividades y su tipo de acercamiento, esto sin duda no se debe perder, debe saber que ello es base de una pedagogía del humor y descubrir los medios para asegurarse de darle continuidad.

Ya se ha mencionado que la predisposición hacia la alegría, la diversión y el juego es natural, por tanto es necesario que el docente continúe en aquella idea para hacerla su medio de conexión y hacer que los miedos, el estrés y otros sentimientos que puedan bloquear el

aprendizaje no sean parte constante de su lado personal y profesional o del proceso de aprendizaje de sus alumnos.

Un estudio realizado por Analía Stutman, psicóloga infanto juvenil de la Universidad del Desarrollo, menciona que el humor es sumamente valorable en las interacciones. Aquellas personas con sentido del humor serán capaces de exhibir preocupación por los demás, empatía y sensibilidad no solo emocional si no también para distinguir a los demás; existe una inteligencia emocional que es necesaria que el docente reconozca se está dando y logrando en el aula. Pelayo (2015) añade que esta pedagogía también se educa, no basta solo con llevarla a cabo, es importante que pueda potenciarla para hacerla un medio alegre, sano y atractivo, el docente tiene que prepararse a través de diversas estrategias, desde cómo dar una mirada hasta un juego de palabras, que además incluyan y resalten la fantasía y un tipo de lenguaje, ha de ser además capaz de ver cómo sus objetivos pedagógicos se están conectando con su forma de llegar a los niños.

2.3.2. *El docente y la pedagogía del humor*

...se distingue por mostrar su lado amable, cercanía y consideración por las necesidades personales y académicas de su alumnado. Además, porque procurará disfrutar con lo que hace, compartir el humor en el aula con sus estudiantes, favorecer la creatividad, transmitir ilusión por el aprendizaje, mostrar su sonrisa más honesta y sincera. (García, 2010, p. 29).

El sentido del humor va a ofrecer pistas y guías al educador sobre la estrategia que va a utilizar en el aula y también sobre el profesional que debe ser. Según Rivero (2011) puede ayudarle a abrir y despejar la mente de ideas negativas, absolutistas y derrotistas, le ayudará a su vez a estar más activo y lúcido ya que es una estimulación permanente. El docente no debe pensar que el humor le hará perder el control en clase o que se confundirá en su forma de trabajo.

“Para ayudarles de la mejor manera, tú mismo necesitas convertirte en un ejemplo de estas capacidades. Una de las mejores maneras que conozco de hacer esto es inyectando el humor en el proceso de aprendizaje” (Tamblyn, 2007, p. 67).

La autora invita con estas líneas a ser los principales ejemplos del humor en clase, para ello propone tomar en cuenta las siguientes recomendaciones:

1. “Reducir las críticas”:

Es necesario reconocer que la creatividad es parte inherente a la carrera educativa y que muchas de esas ideas puedan poseer algún grado de locura; sin embargo, ello no significa que no tenga relevancia. Una frase muy controversial que se menciona en este punto es “Si te flagelas por tener malas ideas, tendrás menos ideas, malas o buenas”; por lo tanto, es necesario recordar que el cerebro debe también otorgarse recompensa; es decir, sentirnos bien con lo que hacemos. Los docentes son un ejemplo y estímulo para cada uno de sus alumnos; por ello, se debe promover el desarrollo de la creatividad reflejando su confianza en esta. Muchas veces el docente se siente seguro cuando maneja y/o domina una serie de contenidos pero estos deben ser articulados con el toque de humor que se requiere. Señala que así como los docentes merecen ese respeto por sus ideas y creatividad lúdica y espontánea es necesario que se otorgue el mismo valor a los alumnos y no reírnos de sus ideas; es necesario recalcar no confundir la inclusión del humor con hacer mofa de los alumnos.

2. “No ser completamente original”:

Aunque parezca una regla contradictoria, es necesario que el docente sea capaz de experimentar diversas sensaciones; por ejemplo, el aburrimiento o “chispa excesiva”. El juego es uno de los máximos canalizadores para abandonar la rutina y lo puramente tradicional. A medida que se vaya mejorando el pensamiento “no original”, se podrá ver que al cerebro se le ocurrirán nuevas maneras y estrategias para presentar las clases con mayor facilidad y alegría; asimismo, que podrá haber una mayor vinculación entre los contenidos e interés de los alumnos siendo así más relevante. Una gran posibilidad es que los alumnos puedan prestar mucho más atención y se involucren. El estilo del docente puede llegar a convertirse en un aspecto muy relevante para el desarrollo del clima y trabajo en el aula. Una enseñanza por pura diversión puede llegar a ser tan eficaz que muchas veces de manera intuitiva se podrá reconocer lo que los alumnos piensan, sienten y desean realizar.

3. “Tomar decisiones positivas”:

Es necesario resaltar que nuestra capacidad para pensar mejora cuando la mente se orienta hacia lo positivo. Muchas de las ideas como amor, felicidad o belleza generan y promueven una agilidad mental. Lo positivo se puede plasmar en el lenguaje y en lo habitual; palabras como “este tema no es fácil” no es igual a que el alumno escuche “este tema no es difícil”, es muy importante tener en cuenta las afirmaciones que se realizan ante los alumnos y el efecto que pueden tener en ellos y su aprendizaje; por lo tanto, se recomienda cambiar el lenguaje negativo por el positivo. Si se presenta una actitud alegre y abierta se puede llegar a crear una atmósfera segura para la apertura y la exploración.

4. “Dirigir la atención hacia fuera, no hacia dentro”:

Las interacciones y cómo estas se dan son esenciales en el vínculo entre los docentes y los alumnos: asimismo, en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los alumnos esperan que se propicien entornos participativos en el cual puedan expresarse; buscan las motivaciones intrínsecas como el reconocimiento, la apreciación y el *feedback*. Requieren también que se les preste atención; cuando la autora refiere a dirigir la atención hacia fuera refiere a escuchar y responder a las contribuciones e ingenio de los alumnos; por ejemplo, realizar un comentario positivo y divertido frente a las ideas que el alumno manifieste. Ello puede mejorar increíblemente su actitud y, en una próxima oportunidad, expresarse de manera más libre.

Respecto a la programación orientada hacia afuera, será una programación más flexible pues tomará en cuenta las preguntas que puedan surgir de los alumnos, lo cual es fundamental si recordamos que el aprendizaje a largo plazo se puede alcanzar con aquellas experiencias significativas y emocionales. Si se forman grupos de debate se podrá lograr una interacción, se recomienda que aquí el docente se convierta “en el fan número 1”; es decir, demostrar interés en sus contribuciones, siempre con una sonrisa para otorgarle seguridad y calidez o recordar aquel comentario positivo o chiste interesante que pudo surgir.

Es necesario que los docentes enfoquen la vida con un sentido del humor que los mejore como personas; asimismo, que las experiencias que vive el profesorado conlleven a un

amplio abanico de emociones que pueden desplazarse en los alumnos. Resalta la importancia de acompañar a los alumnos en el descubrimiento del humor como parte esencial de sus vidas.

Llevar a cabo la pedagogía del humor en cada una de sus dimensiones, implica más que solo hacerlo, es necesaria una preparación y pasos previos que harán a la experiencia realmente consciente y gradualmente real. Pelayo (2015) propone las siguientes ideas:

1. Informarse sobre la importancia del humor en los niños y niñas y en sus propias vidas.
2. Conocer sobre la pedagogía del humor ¿en qué consiste?
3. Descubrir qué provoca la risa en los niños, particularmente en los suyos, descubrir si existen diferencias para poder entonces crear y diseñar juegos, programas y ejercicios para que rían más y mejor.
4. Transmitir y conocer cuáles son los valores positivos a través del humor para intentar plasmarlo en el aula.
5. Ir intentando que las risas sean cada vez más “seltas”, no tímidas y sin complejos.
6. Preparar el ambiente del aula con elementos que inviten al humor.
7. Ir preparándose y potenciándose a través de juegos de expresividad, socialización, desinhibición y creatividad.

Como ya ha sido mencionado es necesario que la actitud y la convicción de incorporar sea la base para este proceso gradual. Todo lo antes mencionado tiene como finalidad que el docente se desarrolle y se encuentre a nivel personal y en compañía con los alumnos, a fin de luego repercutir estas habilidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una manera óptima. Se presenta entonces un cuadro resumen con las siguientes ideas para el docente en su ámbito personal y con el alumnado:

Tabla N° 2. Sugerencias

CON LOS ALUMNOS	A NIVEL PERSONAL
Brindar oportunidades de elección	Poseer conocimientos teóricos básicos del proceso emocional y de los factores que desencadenan el estrés

<p>Brindar oportunidades motivadoras intrínsecas</p>	<p>Entrenar técnicas de respiración, relajación, imaginación y visualización positiva</p>
<p>Ayudarlos a tomar decisiones positivas sobre su aprendizaje; es decir, dejar que se desahoguen o no forzar su participación; se recomienda que se puedan promover dramatizaciones o juegos como herramientas de enseñanza creando historias divertidas y humorísticas que desaten en ellos su expresión y el desahogo que se busca</p>	<p>Fomentar la flexibilidad mental y creatividad en contextos variados. A raíz del propio ejemplo es necesario crear un entorno de bajo estrés</p>
<p>Las evaluaciones no deben ser amenazantes ya que puede generar estrés. Se recomienda que las evaluaciones sean durante todo el proceso y no finales pues así se promoverá un intercambio constante a través de una escucha activa y positiva. Para ello se requiere de dos comportamientos esenciales como son el reconocer (comunicar lo que escuchas) y clarificar (comunicar lo que entiendes); por otro lado, no se debe olvidar las señales de “recibido” como “muy bien” o “así es”. Se resalta mucho que los exámenes deben medir el conocimiento durante el proceso de enseñanza-aprendizaje y no medir el miedo</p>	<p>Manejar técnicas para la anticipación positiva de situaciones estresantes desde el humor</p>
<p>Facilitar el trabajo en equipo</p>	<p>Desarrollar destrezas específicas en la resolución de problemas</p>
<p>Enseñar técnicas de relajación y otras estrategias para reflexionar sobre el aprendizaje</p>	<p>Manejar situaciones conflictivas en las relaciones interpersonales</p>
<p>Promover que estén orgullosos de sus propios logros a través del reforzamiento del autoestima</p>	<p>Desarrollar e incrementar las buenas prácticas del humor en el día a día</p>
<p></p>	<p>Cuidarse física y emocionalmente</p>

Fuente: Elaboración propia basada en Tamblyn (2007) y García (2010)

Durante la etapa escolar inicial, no es recomendable que los docentes utilicen el sarcasmo en clase ya que ello conlleva a efectos negativos y no propuestos en la pedagogía del humor de acuerdo al nivel de abstracción en el que aún se van desarrollando los niños para comprender el real significado del mensaje; asimismo, el docente debe reflexionar sobre qué es lo que le resulta más accesible y espontáneo para el uso del humor. Debe analizar la recepción, el valor que los alumnos le dan a este, las razones que lo están conduciendo a aplicar el humor y cuáles son los tipos y formas más adecuadas para los niños. Debe finalmente tomar en cuenta las habilidades propias y del emisor. Pirowicz (2010).

García (2010) refiere que la imitación y el modelo que el docente presente puede ser determinante para la inclusión del humor en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Así, agrega que los niños entre 4 y 6 años de edad pueden comenzar a desarrollar una orientación hacia la indefensión; es decir, que cuando sus fracasos son castigados o criticados los llevamos a dudar sobre su capacidad y el modelo otorgado por el docente puede representarse de manera negativa.

Un docente que es capaz de brindar bienestar académico es aquel que también facilita estrategias para el recuerdo de contenidos, minimiza las dificultades con el fin de que el alumnado esté constantemente motivado para estudiar y avanzar en los cursos además de vincular el tema a trabajar con lo que le gusta e interesa.

El docente debe tener interés en usar el humor, disfrutarlo y creer que esta herramienta favorecerá el aprendizaje. La meta del docente que usa el humor como un recurso didáctico, no es la de convertirse en comediante, es la de mediar pedagógicamente a través del humor. (González, 2009, p. 5).

Finalmente, se presenta en resumen un perfil basado en ideas planteadas por Pelayo (2015) y Díaz (2013)

1. Un docente que es parte de la pedagogía del humor, se compromete con ello, busca sentir el humor y por qué ha de plasmarlo. Toma la decisión de hacerlo, si cree en el humor, lo ejerce y se esfuerza para que el aula sea un lugar alegre.
2. Está satisfecho con su interacción, reconoce lo que está haciendo y toma la decisión de potenciarlo y de plasmarlo. Su función ha de ser comunicar, compartir, guiar, dialogar y aprender en conjunto. Reconoce que su modo de comunicarse es tan clave

como el contenido que brinda, intenta llegar al alumno utilizando el humor como medio.

3. Este docente trabaja las emociones, brinda sonrisas y las promueve, atrae con su atención, capta interés a través de su chispa y simpatía. El humor es parte de su estado interior que se expresa en sus múltiples acciones y comportamientos verbales y no verbales. Es entusiasta y muestra una imagen optimista y confiada.
4. En su trabajo con los alumnos permite que se expresen de manera natural, sin demasiadas restricciones y los alienta a intervenir, algunas veces de manera ocurrente y graciosa.
5. En su vínculo con los demás maestros, es capaz de introducir cuotas de animación y reacciones de modo positivo ante sus propios errores y los de los demás.

Díaz (2013) menciona que “ello es fácil de decir pero muy difícil de practicar”, pues no son tema aparte muchas de las tensiones propias de la profesión docente; por ejemplo, escasa valoración en algunos centros, deterioro progresivo de la relación con padres y alumnos, poca formación en técnicas de afrontamiento y solución de conflictos interpersonales, políticas educativas internas o externas con las que pueden no estar conformes, entre otros. Para ello, propone incluso a la pedagogía del humor como un medio y un conjunto de acciones que permiten ir creando una atmósfera de optimismo para promover la satisfacción de los miembros de la comunidad educativa. Es por tanto importante culminar mencionando que todo parte del compromiso personal, la preparación e información respecto a la pedagogía del humor y la conciencia de lo que está llevando a cabo en su aula, para beneficio propio y de sus alumnos.

2.3.3 Integración de la pedagogía del humor dentro del aula

Burguess (2003) menciona que una clase con humor debe estar muy bien organizada. Muchos de los horarios, reglas y materiales deben responder a dichos propósitos y que con ingenio y creatividad se pueden lograr. Aravena (2005) menciona que es importante conocer bien el fin y el sentido de por qué utilizamos el humor y de qué forma se está aplicando en el aula. Una estrategia pedagógica implica acción, en este caso, un actuar con alegría que

potencialice la metodología y el desarrollo de aspectos fundamentales en la educación. Así se resalta que el humor puede enfocarse en los tres siguientes puntos:

2.3.3.1. Actividades

Como ha sido mencionado a lo largo del capítulo, incorporar actividades basadas en la pedagogía del humor, va más allá de solo “hacer reír”, estas cuentan con criterios que permitirán desarrollar una real atmósfera en el aula; por ejemplo, es importante tomar en cuenta aspectos como la edad, las características del grupo, los objetivos pedagógicos, los recursos, entre otros. No solo son actividades en concreto, sino un conjunto de propuestas que harán que sea más que una experiencia en específico, se recomienda que estén conectadas unas con otras y así darle una real continuidad y presencia a la pedagogía dentro del aula.

Se presenta entonces en el siguiente cuadro con ideas que se pueden tomar en cuenta para la realización de las diversas actividades en el aula:

Tabla N° 3. Sugerencias para las actividades

Propuesta	Descripción
Desarrollo de actividades de trabajo en grupo	Las actividades en grupo generan en el alumno el sentirse “parte de”; ello generará la credibilidad, cercanía y buenas relaciones entre los integrantes del grupo. Se propone que dentro del trabajo en grupo los alumnos puedan aprender a reírse de ellos mismos ya que naturalmente se pueden desarrollar situaciones de tensión grupal en la cual se requiere de dicha habilidad. Cabe resaltar que la unión grupal puede reforzarse mediante actividades lúdicas como juegos, dramatizaciones, ronda de preguntas “excéntricas”, poner nombres divertidos a los grupos o jugar a gritar para desahogar
Desarrollo de actividades de trabajo en grupo	Competiciones para motivar y no para intimidar generando una vez más la integración

Contar chistes	Esta actividad puede llegar a ser sumamente motivante y divertida, además promueve el desarrollo de la memoria visual, representación mental, la imaginación, la creatividad y la síntesis
Relajar el ambiente	Libera la propia tensión del grupo que se inicia y que aún siente temor por introducir al humor y la risa
Actividades de improvisación	Estas actividades permiten expresar gustos y opiniones libres y espontáneos
Aprender de los demás	Promueve aprender actitudes positivas a través de relaciones interpersonales y descubrir diversas perspectivas
Creaciones grupales	Crear canciones, poemas, rimas y adivinanzas vinculadas con los temas humorísticos son también esenciales y bases para lograr el desarrollo y aparición del humor en el aula

Fuente: Elaboración propia basada en Tamblin (2007) y García (2010)

Burguess (2003) agrega a lo mencionado por los autores anteriores, que en algunas ocasiones, la lista de asistencia puede ser un momento para provocar risa al momento de llamar a los niños; por ejemplo, que en lugar de decir “presente” utilicen una palabra inventados por ellos. Pelayo (2015) señala que es necesario tomar en cuenta que todo juego y cambio de palabras debe considerar el nivel de espontaneidad del juego. La creatividad se vinculará con nuevas onomatopeyas y/o repeticiones por el disfrute de los cambios en el sonido y la fonética, incluso se puede potenciar en lo semántico cuando realizan diferencias entre las palabras y modifican sílabas, oraciones o conceptos; es en estos momentos donde se puede aprovechar para hacer pautas, señalar aquellas diferencias y cambiar.

Para Aravena (2005) las dramatizaciones, el juego y las dinámicas grupales, son actividades claves que rescatan el aspecto lúdico, espontáneo, divertido y motivador propio del humor, así como es importante que las fichas de aplicación sean dinámicas, motivadoras y divertidas. Pelayo (2015) finaliza mencionando que las actividades vinculadas al humor infantil están cargadas de lo lúdico. Los niños disfrutaban de adivinanzas, trabalenguas, versos que juegan con ritmos y rimas, exageraciones, contrastes, absurdos y colmos; existe un predominio del lenguaje y de imágenes concretas.

2.3.3.2. Recursos y materiales didácticos

Burguess (2003) comenta sobre la importancia de la ambientación del aula con materiales humorísticos; para ello sugiere utilizar colores brillantes para dar vida a rincones oscuros, usar hojas de tiras cómicas u otro tipos de papel para forrar, colgar imágenes divertidas, decorar el mueble o carpeta del docente con artículos extravagantes y crear divisiones especiales en los ambientes que sean motivantes. Agrega que se pueden crear carteles y crear una caja de sugerencias a fin de promover que otras experiencias les gustaría vivir y no de reclamos exclusivamente.

Utilizar elementos “graciosos” dentro del aula como el uso de una peluca, lentes divertidos, entre otros, pueden llamar la atención del alumno para mantenerlo alegre y concentrado, al mismo tiempo de sentirse relajado y dispuesto a aprender. Mientras más divertidos sean los materiales será mayor la motivación y ganas por su uso. (Aravena, 2005).

Tamblyn (2007) y García (2010) presentan las siguientes sugerencias en cuanto a la presentación y adecuación de materiales:

-Los premios deben inspirar y no insultar; por ello, han de promover la celebración por haber logrado algo, haber participado o haberlo intentado. Se sugiere por tanto que los premios puedan ser elaborados por ellos mismos o de manera conjunta con el fin de crear aquellos que nos puedan producir risa y verse tanto divertidos como motivantes.

-Colocar posters e imágenes divertidas; diversas investigaciones demuestran que la memoria visual es base y necesaria en el proceso de enseñanza-aprendizaje a nivel inicial; mediante la imagen se pueden transmitir afirmaciones positivas y mensajes divertidos.

-Crear una carta o pancarta en la cual se dejen mensajes positivos y de alegría hacia los alumnos que cumplen años o que han obtenido un logro. Estos mensajes pueden ser propios, creados de manera grupal o por la misma maestra. Es importante la orientación sobre los mensajes que se desean transmitir, incluso la forma de presentar al aula lo realizado, de cómo ubicarlos en el aula y de cómo entregarlos. Este ha de ser un medio en el que incluso puedan recrear algunos de sus miedos a través de imágenes divertidas (por ejemplo monstruos graciosos) u otro anhelo que les genere felicidad. Se recomienda que cada cierto tiempo se

actualicen estas pancartas y cartas o que incluso se creen momentos especiales dentro de la rutina para poder hacerlos; por ejemplo, crear al final del día una pancarta grupal sobre lo que logramos como aula aquella clase.

-Tener un rincón de humor en el aula en el cual se encuentren diversos materiales y juguetes divertidos desde los fabricados hasta los creados por los niños.

2.3.3.3. Interacción maestra-alumnos

Pirowicz (2010) señala que muchos gestos no requieren de juegos de palabras, caricaturas o dibujos para insertarnos en un contexto de alegría y en una atmósfera de positivismo ya que basta una mirada o una sonrisa con humor para emergernos en estas emociones de felicidad.

Las expresiones verbales tienen un gran poder en el estado de ánimo y el clima del aula. Aunque cada persona tenga una forma particular de expresarse en el humor, el docente debe ser capaz de ofrecer actitudes positivas que permitan una satisfacción; por ejemplo, el uso de un elogio o una frase motivante en el momento requerido. Una actitud de respeto y de no ver a los errores como castigos también nos permitirán ser parte de este tipo de pedagogía. Tal como Perandones et al. (2013) señalan, si el alumno percibe humor positivo en el docente, surgirá el afecto y la comprensión mutua manteniendo así relaciones armoniosas en un clima cooperativo.

Existen propuestas que se vinculan mucho con la pedagogía del humor y que también plasman los 3 ejes antes mencionados, pues ambas comparten y resaltan el acercamiento y lo que se logra a través del humor en las personas, principalmente en sus dimensiones más personales y en la que se potencia también el lado de humano de quien la lleva a cabo.

La risoterapia es considerada como una increíble opción para potenciar el humor y sus beneficios mentales y emocionales. Hunter Doherty, también conocido como “Patch Adams”, es un médico estadounidense que es considerado como el “doctor de la risa”, es además uno de los fundadores del Centro Médico Gesundheit en el que incorpora el concepto de contribuir al tratamiento de los enfermos a través de la risa, el amor y el humor. Los clowns son parte de esta propuesta; a través de sus interacciones y acciones proponen y buscan lograr risas en las

personas a fin de recuperar su estado emocional. Esto implica a su vez tener un alto índice de flexibilidad, adaptaciones al contexto y socialización.

Su juego espontáneo y acciones buscan crear una atmósfera de disfrute, compasión y alegría devolviéndole así al niño una sensación de control y confianza en sus aportes a la interacción a la vez que lo empodera para afrontar la situación que atraviesa. En los ambientes que van visitando, consideran pedir permiso al niño para entrar en su espacio.

Se distinguen por que su propuesta es lúdica vivencial y pueden ser grupales o personales. Incluyen en sus principales recursos la animación, magia, música, cuentos y chistes. La rutina especial con la que cuentan esta ya planteada de acuerdo al efecto especial que tiene. Se distinguen además porque sus recibimientos mutuos son cálidos y muy esperados, ya que implica encontrar un escape de la situación que atraviesan y les ayuda a liberarse de la tensión y agresividad propia de estar internados. Luego de todo el acompañamiento, los encargados realizan un estudio y evaluación del estado mental y emocional de las personas que han visitado.

La preparación de las personas a cargo, requiere de una alta sensibilidad y de capacitaciones a nivel psicológico y en otros aspectos personales. Esta preparación consiste en el descubrimiento de sí mismo a través de diferentes talleres y cursos de habilidades expresivas, verbales, emocionales y de conciencia corporal. Finalmente, lo que más se rescata de esta propuesta es el resalte del amor y el humor como medio para darles a los pacientes la calidad de vida que merece, Patch Adams menciona que esta es la primera y principal técnica, pues son parte inherente de los sentimientos positivos y acercamientos que te permite el humor.

A continuación se presenta un cuadro en el cual se resumen a modo de acciones muchos de los puntos antes mencionados para los tres ejes (actividades para el aula, materiales e interacción) lo que permitirá tener una propuesta de cómo se podría dar inicio y plasmar la pedagogía del humor en el aula; a su vez se añade el aspecto de objetivos, el cual hace referencia a los beneficios que se pueden lograr a nivel cognitivo, social y emocional a través de esta pedagogía:

Tabla N° 4. Dimensiones e indicadores de la incorporación de la pedagogía del humor

	<i>EJES</i>	<i>ACCIONES</i>	<i>OBJETIVOS</i>
<p style="text-align: center;">P E D A G O G I A D E L H U M O R</p>	<p style="text-align: center;">Actividades para el aula</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Incorporar actividades lúdicas y de juego • Desarrollar concursos que diviertan a los niños • Incorporar chistes, ocurrencias, historias divertidas y juego de palabras • Desarrollar dinámicas de grupo lúdicas y divertidas • Relatar testimonios o situaciones divertidas mientras se desarrolla la clase • Cantar canciones referente a los temas tratados en clases que promueven el baile , el canto y la participación activa de los niños • Celebrar días especiales • Dramatizar con temáticas divertidas para los niños • Retroalimentar positivamente a través de autoevaluaciones y Coevaluaciones • Realizar tertulias sobre temas divertidos • Generar una ronda de preguntas “excéntricas” • Colocar nombres divertidos a los grupos • Desarrollar competencias para motivar y no para intimidar generando así la integración • Realizar actividades de improvisación • Crear rondas de conversación para manifestar gustos y opiniones • Crear canciones, poemas, rimas y adivinanzas divertidas que promueven la alegría y la risa • Presentar situaciones de aprendizaje desafiantes y apropiadas para los alumnos 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a motivar los amigos • Desarrollar la seguridad y confianza • Desarrollar vínculos afectivos • Desarrollar la tolerancia • Desarrollar la paciencia • Practicar diferentes formas de reaccionar ante confusiones o fracasos • Aprender a crear y aceptar cumplidos y palabras amables

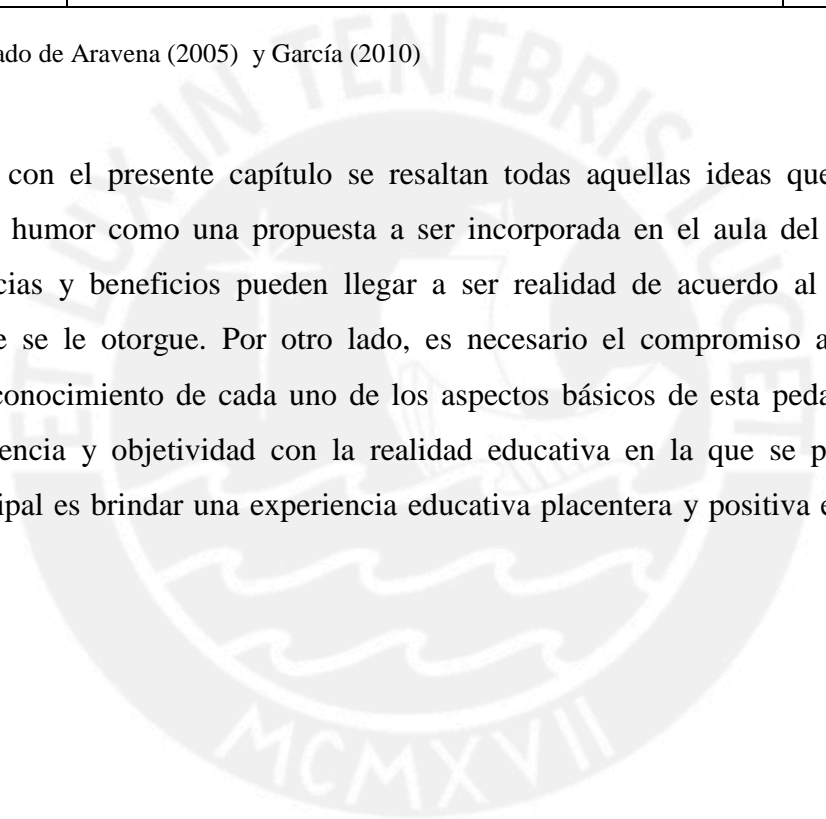
	<p>Materiales- recursos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de disfraces (La maestra se disfraza en ocasiones para provocar la risa y alegría de los alumnos) • Uso de paneles, posters e imágenes divertidas con temas de interés de los niños • Decoración con colores brillantes y vivos que dan vida a rincones oscuros • Uso de música alegre • Contar con materiales que inspiran y motivan su uso • Uso de imágenes que transmiten afirmaciones positivas y mensajes divertidos • Creación de un rincón de humor en el aula en el cual se encuentren diversos materiales divertidos desde los fabricados y creados por los niños y/ o juguetes divertidos hasta los propuestos por la docente • Decoración de los muebles del aula o carpeta del docente con artículos extravagantes • Creación de divisiones especiales en los ambientes <p>Uso de materiales para recopilar sugerencias a fin de promover qué otras experiencias les gustaría vivir</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar técnicas efectivas de autoafirmación • Aprender modos de ser más flexible y amable con uno mismo y con los demás • Valorar los retos • Aprender de los errores • Aprender a resolver problemas y obstáculos a través de la experiencia • Aprender a mirar el lado positivo
	<p>Interacción maestra- alumnos</p> <p>(gestos, actitudes y expresiones verbales)</p>	<p>Gestos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de muecas empáticas (sonrisas y miradas) <p>Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se integra a las actividades grupales • Halaga a las actitudes positivas • Refuerza las habilidades positivas • Establece un clima de relaciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Afrontar contratiempos • Aprender estrategias para el cambio

		<p>interpersonales respetuosas y empáticas con sus alumnos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proporciona a todos sus alumnos oportunidades de participación • Promueve actitudes de compromiso y solidaridad entre los alumnos • Transmite una motivación positiva por el aprendizaje, la indagación y la búsqueda • Crea un ambiente agradable y de confianza que los lleva a reírse de sus errores y potenciar sus cualidades • Favorece el desarrollo de la autonomía de los alumnos en situaciones de aprendizaje • Promueve un clima de esfuerzo y perseverancia para realizar trabajos de calidad • Establece y mantiene normas consistentes de convivencia en el aula • Potencia las cualidades de los niños, mejorando así su autoestima y reconociendo las cualidades de los demás • Genera respuestas asertivas y efectivas frente al quiebre de las normas de convivencia <p>Expresiones verbales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuenta chistes, reconoce y se ríe de sus propios errores • Usa preguntas y frases motivadoras • Felicita a los niños ante un logro • Usa comentarios positivos al comenzar, desarrollar o terminar la clase • Usa la inflexión de voz en distintos niveles de volumen que pueden generar curiosidad y 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la espontaneidad • Promover un ánimo alegre y positivo • Desarrollar la atención y motivación • Desarrollar la desinhibición • Celebrar éxitos • Expresar emociones • Descubrir recursos personales • Estimular el intercambio de experiencias • Generar una actitud positiva ante el aprendizaje
--	--	--	---

		<p>creatividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crea sonidos que despiertan y captan la atención nuevamente; por ejemplo, hacer sonar unas maracas, aplaudir de una forma diferente, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los intereses y expectativas del grupo • Comunicar deseos y necesidades propias y de los compañeros
--	--	--	--

Fuente: Adaptado de Aravena (2005) y García (2010)

Para finalizar con el presente capítulo se resaltan todas aquellas ideas que reconocen la pedagogía del humor como una propuesta a ser incorporada en el aula del nivel inicial y cuyas influencias y beneficios pueden llegar a ser realidad de acuerdo al tipo de uso y aplicación que se le otorgue. Por otro lado, es necesario el compromiso asumido por el docente y el conocimiento de cada uno de los aspectos básicos de esta pedagogía para así guardar coherencia y objetividad con la realidad educativa en la que se plasme pues su objetivo principal es brindar una experiencia educativa placentera y positiva en cada uno de sus aspectos.



III. DISEÑO DEL PROYECTO

3.1. Título del proyecto

El presente proyecto de innovación educativa lleva como título:

Aulas felices:

Incorporación de la pedagogía del humor como estrategia en el aula del nivel inicial

3.2. Descripción del proyecto

La presente propuesta de innovación es de tipo educativa. Se propone su realización con niños entre los 4 y 5 años de las aulas del nivel inicial de una institución educativa. Puede ser llevada a cabo en diferentes contextos educativos, y si es necesario, puede ser adaptada de acuerdo a las características del grupo, de la institución y de los recursos con los que cuentan, de esta manera se caracterizará por ser flexible y funcional a fin de motivar a otros educadores y/o tutores a cargo de un aula a querer aplicarla.

Este proyecto tiene como ámbito de innovación, en primer lugar, a la didáctica, ya que apunta y se encuentra vinculado a los procesos y elementos propios del proceso de enseñanza-aprendizaje del docente en el aula y de la pedagogía en sí; sin embargo, no pretende solo permanecer en tal ámbito, ya que este sería el punto de partida para abrir nuevas alternativas que puedan permitirle aplicarse a nivel curricular e institucional progresivamente, haciendo así que finalmente sea una propuesta de innovación integral y amplia.

Esta propuesta está diseñada para realizarla en un enfoque permanente, se proponen incorporaciones en tiempos sugeridos pero no concluyen en ese momento, no hay una secuencia específica. Se plantea que la pedagogía del humor sea parte cotidiana de la práctica educativa y lo que aquí se propone sea base e inspiración para su incorporación y continuidad. No se pretende que sea un trabajo “extra” para el maestro si no que este reestructure su práctica educativa mediante esta pedagogía.

Por otro lado, el proyecto no cuenta aún con un lugar o zona en específico para ser llevado a cabo, ya que pretende mediante su presentación comprobar su posibilidad de ser aplicado en nuevos contextos educativos actuales y propios siendo estos, finalmente, los nuevos beneficiarios directos. En base a ello se buscaría realizar la réplica con y en cada uno de los aspectos aquí planteados y presentados.

Finalmente, se parte de una revisión bibliográfica que permite elaborar su fundamentación teórica y es base para el planteamiento de la propuesta, siendo también información clave para el docente. La propuesta se basa en la incorporación de la pedagogía del humor en 3 ejes principales (detallados en el marco teórico-Capítulo 2): actividades para el aula, recursos y materiales didácticos e interacción maestra-alumnos (en los gestos, actitudes y expresiones verbales); cabe resaltar que en este último eje también se proponen estrategias y recomendaciones para el trabajo docente en base al desarrollo de sus habilidades personales y profesionales a fin de potenciar aquel perfil propio de la pedagogía del humor que se menciona a lo largo del marco teórico. Se plantean por tanto 10 acciones para cada eje.

En base a este cuadro (presentado también en el capítulo 2 del marco teórico) se realizará posteriormente la propuesta en sí. Aquí se detallan las acciones propias de cada eje y los objetivos a desarrollarse dentro de estas:

Tabla N° 5. Incorporación de la pedagogía del humor

	<i>EJES</i>	<i>ACCIONES</i>	<i>OBJETIVOS</i>
P E D A G O G I A	Actividades para el aula	<ul style="list-style-type: none"> • Incorporar actividades lúdicas y de juego • Desarrollar concursos que diviertan a los niños • Incorporar chistes, ocurrencias, historias divertidas y juego de palabras • Desarrollar dinámicas de grupo lúdicas y divertidas • Relatar testimonios o situaciones divertidas mientras se desarrolla la clase • Cantar canciones referente a los temas 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a motivar los amigos • Desarrollar la seguridad y confianza • Desarrollar vínculos

<p>D E L H U M O R</p>		<p>tratados en clases que promueven el baile , el canto y la participación activa de los niños</p> <ul style="list-style-type: none"> • Celebrar días especiales • Dramatizar con temáticas divertidas para los niños • Retroalimentar positivamente a través de autoevaluaciones y Coevaluaciones • Realizar tertulias sobre temas divertidos • Generar una ronda de preguntas “excéntricas” • Colocar nombres divertidos a los grupos • Desarrollar competencias para motivar y no para intimidar generando así la integración • Realizar actividades de improvisación • Crear rondas de conversación para manifestar gustos y opiniones • Crear canciones, poemas, rimas y adivinanzas divertidas que promueven la alegría y la risa • Presentar situaciones de aprendizaje desafiantes y apropiadas para los alumnos 	<p>afectivos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la tolerancia • Desarrollar la paciencia • Practicar diferentes formas de reaccionar ante confusiones o fracasos • Aprender a crear y aceptar cumplidos y palabras amables
	<p>Materiales- recursos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de disfraces (La maestra se disfraza en ocasiones para provocar la risa y alegría de los alumnos) • Uso de paneles, posters e imágenes divertidas con temas de interés de los niños • Decoración con colores brillantes y vivos que dan vida a rincones oscuros • Uso de música alegre • Contar con materiales que inspiran y motivan su uso • Uso de imágenes que transmiten afirmaciones positivas y mensajes divertidos • Creación de un rincón de humor en el aula en 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar técnicas efectivas de autoafirmación • Aprender modos de ser más flexible y amable con uno mismo y con los demás • Valorar los

		<p>el cual se encuentren diversos materiales divertidos desde los fabricados y creados por los niños y/ o juguetes divertidos hasta los propuestos por la docente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Decoración de los muebles del aula o carpeta del docente con artículos extravagantes • Creación de divisiones especiales en los ambientes <p>Uso de materiales para recopilar sugerencias a fin de promover qué otras experiencias les gustaría vivir</p>	<p>retos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprender de los errores • Aprender a resolver problemas y obstáculos a través de la experiencia
	<p>Interacción maestra-alumnos</p> <p>(gestos, actitudes y expresiones verbales)</p>	<p>Gestos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de muecas empáticas (sonrisas y miradas) <p>Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se integra a las actividades grupales • Halaga a las actitudes positivas • Refuerza las habilidades positivas • Establece un clima de relaciones interpersonales respetuosas y empáticas con sus alumnos • Proporciona a todos sus alumnos oportunidades de participación • Promueve actitudes de compromiso y solidaridad entre los alumnos • Transmite una motivación positiva por el aprendizaje, la indagación y la búsqueda • Crea un ambiente agradable y de confianza que los lleva a reírse de sus errores y potenciar sus cualidades • Favorece el desarrollo de la autonomía de los alumnos en situaciones de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a mirar el lado positivo • Afrontar contratiempos • Aprender estrategias para el cambio • Desarrollar la espontaneidad • Promover un ánimo alegre y positivo • Desarrollar la atención y motivación • Desarrollar la

		<ul style="list-style-type: none"> • Promueve un clima de esfuerzo y perseverancia para realizar trabajos de calidad • Establece y mantiene normas consistentes de convivencia en el aula • Potencia las cualidades de los niños, mejorando así su autoestima y reconociendo las cualidades de los demás • Genera respuestas asertivas y efectivas frente al quiebre de las normas de convivencia <p><i>Expresiones verbales:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuenta chistes, reconoce y se ríe de sus propios errores • Usa preguntas y frases motivadoras • Felicita a los niños ante un logro • Usa comentarios positivos al comenzar, desarrollar o terminar la clase • Usa la inflexión de voz en distintos niveles de volumen que pueden generar curiosidad y creatividad • Crea sonidos que despiertan y captan la atención nuevamente; por ejemplo, hacer sonar unas maracas, aplaudir de una forma diferente, etc. 	<p>desinhibición</p> <ul style="list-style-type: none"> • Celebrar éxitos • Expresar emociones • Descubrir recursos personales • Estimular el intercambio de experiencias • Generar una actitud positiva ante el aprendizaje • Conocer los intereses y expectativas del grupo • Comunicar deseos y necesidades propias y de los compañeros
--	--	--	---

Fuente: Adaptado de Aravena (2005) y García (2010)

3.3. Objetivos del proyecto de innovación

La propuesta consta de los siguientes objetivos:

- *Objetivo general:*

- I. Elaborar un proyecto de innovación para incorporar la pedagogía del humor en el aula del nivel inicial a través de sus tres ejes: actividades, materiales y recursos didácticos e interacción maestra-alumnos.

- *Objetivos específicos:*

- I. Diseñar acciones para cada eje de la propuesta verificando que cumplan con los aspectos propios y requeridos por la pedagogía del humor para su real y coherente aplicación.
- II. Planificar y secuenciar todas las acciones a realizar por cada uno de los involucrados en la propuesta: maestros, alumnos y demás participantes, acompañando este proceso con orientaciones y sugerencias basadas en la pedagogía del humor.
- III. Explicar y dar a conocer los principios y principales aspectos que sustentan a la pedagogía del humor en cada uno de sus ámbitos y que la presentan como parte de una experiencia educativa beneficiosa.

3.4. Estrategias y actividades a realizar

Esta propuesta contempla un trabajo con niños, docentes y padres de familia. Si bien los niños son los principales participantes de esta propuesta, de absolutamente todas las actividades y acciones aquí planteadas, es la maestra quien cumple también un rol crucial. Así entonces se considera que deba realizar las siguientes estrategias antes, durante y después de la incorporación de la propuesta:

1. Para iniciar, es necesario que se informe sobre esta pedagogía, sobre qué es lo que se plantea, por qué y qué es lo que logrará. Es básico tener pleno conocimiento de lo que va a aplicar en el aula y con los niños.

2. A su vez, es necesario sensibilizar con dicha información a la comunidad educativa sobre tal pedagogía para que el trabajo sea realmente articulado y sostenido (apoyo en lo requerido). Como Díaz (2013) resalta, este es un trabajo compartido, en el que todos han de sentirse parte, y del cual implica comprometerse desde la decoración de espacios hasta la reflexión personal y comunitaria de qué es lo que genera satisfacción y lo que no, a fin de crear iniciativas que permitan erradicar aquello que impide una atmósfera positiva. Es importante a su vez el compromiso de la escuela y del mismo docente por capacitarse en la aplicación de recursos humorísticos en la enseñanza y del otorgamiento de la escuela de ambientes psicológicamente confortables.
3. Una vez, ya conociendo este tema, es importante que converse con los niños sobre ello, comentarles que empezarán a vivenciar nuevas experiencias y que juntos disfrutarán de las nuevas incorporaciones.
4. Debe ser participe completamente de cada una de las acciones de la propuesta así como debe evaluar y monitorear permanente.
5. La maestra debe incorporar a los padres a través del envío de información para reforzar en casa lo planteado y vivenciado en la escuela. Para ello, primero, es importante iniciar explicándoles que es la pedagogía del humor, como se está plasmando en el aula y cuáles serán los beneficios a fin de sensibilizarlos. Es necesario brindarles recomendaciones que permitan darle continuidad; por ejemplo, cómo incentivar en casa la risa a través de diferentes situaciones lúdicas (brindar sugerencias y opciones articuladas a lo que se pueda estar trabajando en el aula), así también mencionarles la importancia de generar espacios de diversión, de un ambiente positivo y cordial interpretando la risa incluso como un apoyo en casa y diferenciándola de burlas para que el mensaje sea el mismo.

En resumen es necesario que las maestras involucren a los padres en la mayoría de actividades a realizar, ya sea mediante el reforzamiento en casa sobre lo que ocurrirá para que lo conversen y creen expectativas o envíos sorpresas para diversas actividades a fin de que los niños sepan que sus padres saben sobre lo

que experimentarán aquel día en el aula; finalmente se puede incluso aprovechar en enviar tareas creativas y divertidas para que sean hechas en conjunto.

6. Es sumamente importante y fundamental que la maestra pueda analizar y decidir en qué momentos pueden llevarse a cabo las actividades y usar los recursos y materiales. Al estar la mayoría de estas a disposición libre de los alumnos, es necesario guiar el uso, descubrir qué situaciones son oportunas y lo ameritan. Ello no quiere decir que hay que limitar o restringir, ya que la idea es que sea de completo disfrute y de integración.
7. Es importante que esta pedagogía esté articulada y tenga continuidad en los otros diversos materiales del aula: fichas de aplicación, envío de tareas, envío de notas, entre otros.
8. Finalmente, es la docente quien también debe continuar investigando y profundizando en esta pedagogía para enriquecer aún más esta propuesta.

La maestra debe tomar en cuenta, además, los siguientes criterios:

- Es necesario vincular el humor con los contenidos a trabajar. Cada actividad propuesta puede ser aprovechada para reforzar o introducir conceptos y contenidos que se vienen llevando a cabo en el aula y que están dentro de la programación curricular.
- Es importante dosificar las actividades y recursos para no caer en la saturación de colores y decoraciones.
- Es importante analizar y evaluar los espacios donde se llevarán a cabo las acciones pues es de suma influencia y motivación despejarse a veces del espacio común del aula (utilizar otros espacios de la escuela).
- Las técnicas para formar grupos han de ser siempre motivantes y no automáticas; por ejemplo, juntarse por gustos en común, descubriendo en qué se parecen, unirse a través de su selección de imágenes similares, entre otros.

- El real compromiso de hacer un aula feliz, se plasmará en la forma de llevar a cabo las acciones. La motivación personal y el creer en esta pedagogía, ha de ser guía fundamental para el éxito de la propuesta.

Se presenta entonces la propuesta en sí y la organización de los tres ejes a través de sus actividades, las cuales están acompañadas de las acciones que se desarrollan en cada uno, como propias de la pedagogía del humor, y los objetivos que se pueden desprender de estas:



INTEGRACIÓN DE LA PEDAGOGIA DEL HUMOR

E J E	Acciones	Objetivos	Actividad
A C T I V I D A D E S	<ul style="list-style-type: none"> • Incorporar ocurrencias • Desarrollar dinámicas de grupo lúdicas y divertidas • Desarrollar actividades de improvisación 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la seguridad y confianza • Desarrollar la espontaneidad • Desarrollar la desinhibición • Expresar emociones • Descubrir recursos personales 	<p>1. <i>“El sombrero mágico”</i></p>
A C T I V I D A D E S	<ul style="list-style-type: none"> • Incorporar actividades lúdicas y de juego • Desarrollar dinámicas de grupo lúdicas y divertidas • Generar competencias para motivar y no para intimidar generando así la integración. • Realizar actividades de improvisación 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la espontaneidad • Promover un ánimo alegre y positivo • Valorar los retos • Desarrollar la desinhibición • Descubrir recursos personales 	<p>2. <i>“¡A que te ríes!”</i></p>
A C T I V I D A D E S	<ul style="list-style-type: none"> • Generar una ronda de preguntas “excéntricas” • Relatar testimonios o situaciones divertidas • Realizar tertulias sobre temas divertidos • Presentar situaciones de aprendizaje desafiantes y apropiadas para los alumnos 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicar deseos y necesidades propias y de los compañeros • Conocer los intereses y expectativas del grupo • Generar una actitud positiva ante el aprendizaje • Descubrir recursos personales 	<p>3. <i>“Laboratorio de ideas locas”</i></p>

P A R A E L A U L A	<ul style="list-style-type: none"> • Incorporar chistes y ocurrencias, • Desarrollar dinámicas de grupo lúdicas y divertidas • Realizar actividades de improvisación 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a motivar los amigos • Desarrollar la seguridad y confianza • Aprender a crear y aceptar cumplidos y palabras amables • Aprender modos de ser más flexible y amable con uno mismo y con los demás • Desarrollar la espontaneidad • Promover un ánimo alegre y positivo • Desarrollar la desinhibición • Descubrir recursos personales • Estimular el intercambio de experiencias 	<p>4.</p> <p><i>“Hola a todos por ahí y por acá”</i></p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Incorporar ocurrencias • Desarrollar dinámicas de grupo lúdicas y divertidas • Realizar actividades de improvisación 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la tolerancia • Desarrollar la espontaneidad • Desarrollar la desinhibición • Expresar emociones 	<p>5.</p> <p><i>“¡Que tal cambio!”</i></p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar dinámicas de grupo lúdicas y divertidas • Retroalimentar positivamente a través de autoevaluaciones y Coevaluaciones • Generar competencias para motivar y no para intimidar generando así la integración. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresar emociones • Comunicar deseos y necesidades propias y de los compañeros • Promover un ánimo alegre y positivo • Aprender a mirar el lado positivo 	<p>6.</p> <p><i>“Renovador de sonrisas”</i></p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Afrontar contratiempos • Aprender modos de ser más flexible y amable con uno mismo y con los demás • Aprender a motivar a los amigos • Desarrollar vínculos afectivos 	
<ul style="list-style-type: none"> • Crear canciones, poemas, rimas y adivinanzas divertidas que promueven la alegría y la risa • Desarrollar competencias para motivar y no para intimidar generando así la integración. • Celebrar días especiales • Desarrollar dinámicas de grupo lúdicas y divertidas 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar vínculos afectivos • Celebrar éxitos • Expresar emociones • Estimular el intercambio de experiencias • Comunicar deseos y necesidades propias y de los compañeros 	<p>7. <i>“Estrella mágicaloca”</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> • Crear rondas de conversación para manifestar gustos y opiniones. • Desarrollar dinámicas de grupo lúdicas y divertidas 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a motivar a los amigos • Practicar diferentes formas de reaccionar ante confusiones o fracasos • Aprender modos de ser más flexible y amable con uno mismo y con los demás • Aprender a resolver problemas y obstáculos a través de la experiencia • Aprender a mirar el lado positivo • Expresar emociones 	<p>8. <i>“Me gusta que no te guste”</i></p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Estimular el intercambio de experiencias 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Incorporar actividades lúdicas y de juego • Desarrollar concursos que diviertan a los niños • Desarrollar dinámicas de grupo lúdicas y divertidas 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la tolerancia • Desarrollar la espontaneidad • Desarrollar la desinhibición • Expresar emociones • Promover un ánimo alegre y positivo 	<p>9. "Manoanimal"</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar dinámicas de grupo lúdicas y divertidas • Desarrollar competencias para motivar y no para intimidar generando así la integración. • Incorporar actividades lúdicas y de juego • Desarrollar concursos que diviertan a los niños 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la seguridad y confianza • Desarrollar la tolerancia • Desarrollar la paciencia • Practicar diferentes formas de reaccionar ante confusiones • Afrontar contratiempos • Desarrollar la atención y motivación 	<p>10. "Sorprepum"</p>
R E C U R S O S	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de divisiones especiales en los ambientes • Contar con materiales que inspiran y motivan su uso • Creación de un rincón de humor en el aula en el cual se encuentren diversos materiales divertidos desde los fabricados y creados por los niños y/ o juguetes divertidos hasta los propuestos por la 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresar emociones • Desarrollar la espontaneidad • Generar una actitud positiva ante el aprendizaje 	<p>1. "Rincón de la alegría"</p>

Y M A T E R I A L E S	docente		
	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de paneles, posters e imágenes divertidas con temas de interés de los niños • Uso de imágenes que transmiten afirmaciones positivas y mensajes divertidos • Contar con materiales que inspiran y motivan su uso 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a motivar a los amigos • Desarrollar técnicas efectivas de autoafirmación • Aprender a mirar el lado positivo • Desarrollar la espontaneidad • Expresar emociones • Conocer los intereses y expectativas del grupo • Comunicar deseos y necesidades propias y de los compañeros 	<p>2.</p> <p><i>“Mirarisas”</i></p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Decoración con colores brillantes y vivos que dan vida a rincones oscuros 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la atención y motivación • Aprender a motivar a los amigos 	<p>3.</p> <p><i>“Iluminando la alegría”</i></p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de música alegre 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la seguridad y confianza • Desarrollar la espontaneidad • Promover un ánimo alegre y positivo • Desarrollar la desinhibición • Expresar emociones 	<p>4.</p> <p><i>“Canta, baila y sé feliz”</i></p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Contar con materiales que inspiran y motivan su uso • Uso de imágenes que transmiten afirmaciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Celebrar éxitos • Expresar emociones 	<p>5.</p> <p><i>“Creasonrisas”</i></p>

<p>positivas y mensajes divertidos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Descubrir recursos personales • Aprender modos de ser más flexible y amable con uno mismo y con los demás • Aprender a crear y aceptar cumplidos y palabras amables • Desarrollar vínculos afectivos • Aprender a motivar a los amigos 	
<ul style="list-style-type: none"> • Incorporación de materiales que inspiran y motivan su uso 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la espontaneidad • Promover un ánimo alegre y positivo • Desarrollar la tolerancia • Expresar emociones 	<p>6. <i>“Pantuflicosquillas”</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> • Uso de disfraces (La maestra se disfraza en ocasiones para provocar la risa y alegría de los alumnos) 	<ul style="list-style-type: none"> • Generar una actitud positiva ante el aprendizaje • Desarrollar la desinhibición • Desarrollar la espontaneidad • Promover un ánimo alegre y positivo • Desarrollar la atención y motivación 	<p>7. <i>“Soy yo ¡Sorpresa!”</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> • Decoración de los muebles del aula o carpeta del docente con artículos extravagantes • Contar con materiales que inspiran y motivan su uso 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la espontaneidad • Promover un ánimo alegre y positivo • Desarrollar la atención y motivación 	<p>8. <i>“¿Qué hay de nuevo?”</i></p>

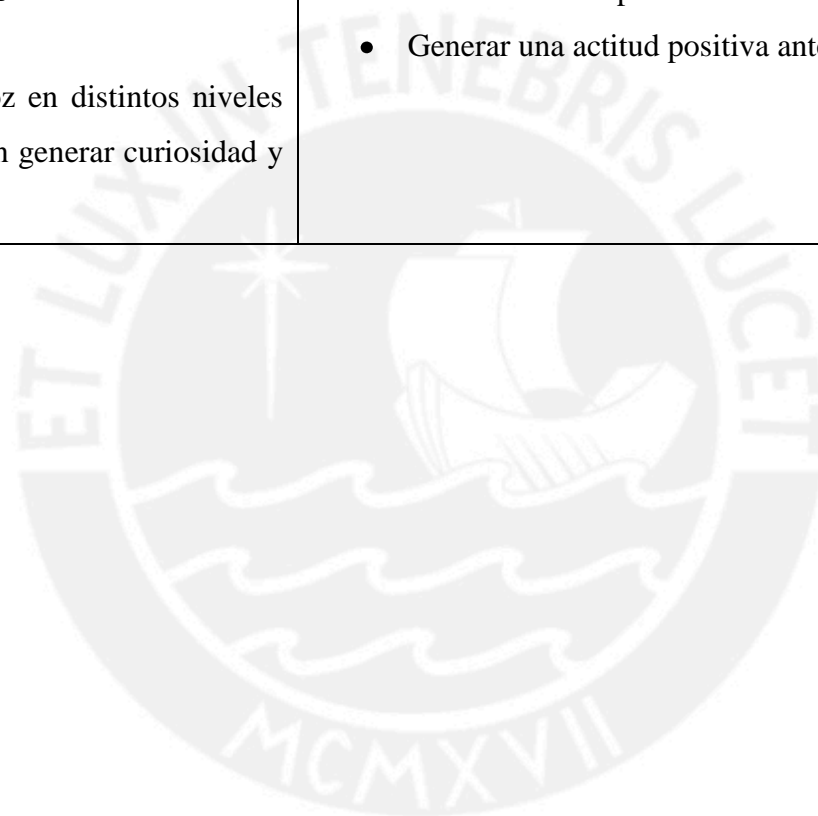
<ul style="list-style-type: none"> • Decoración con colores brillantes y vivos que dan vida a rincones oscuros • Creación de divisiones especiales en los ambientes 		
<ul style="list-style-type: none"> • Uso de materiales para recopilar sugerencias a fin de promover y conocer qué otras experiencias les gustaría vivir. • Contar con materiales que inspiran y motivan su uso 	<ul style="list-style-type: none"> • Estimular el intercambio de experiencias • Generar una actitud positiva ante el aprendizaje • Conocer los intereses y expectativas del grupo • Comunicar deseos y necesidades propias y de los compañeros • Expresar emociones 	<p>9. <i>“El monstruo come ideas”</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> • Contar con materiales que inspiran y motivan su uso 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la espontaneidad • Promover un ánimo alegre y positivo 	<p>10. <i>“Ojos al revés”</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> • Uso de muecas empáticas (sonrisas y miradas) 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los intereses y expectativas del grupo • Expresar emociones • Descubrir recursos personales • Promover un ánimo alegre y positivo • Aprender estrategias para el cambio • Aprender de los errores • Aprender a resolver problemas y obstáculos a través de la experiencia 	<p>1. <i>“Analízate maestra”</i></p>

I N T E R A C C I Ó N M A E S T R A		<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar técnicas efectivas de autoafirmación • Aprender modos de ser más flexible y amable con uno mismo y con los demás 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Crea un ambiente agradable y de confianza 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar técnicas efectivas de autoafirmación • Promover un ánimo alegre y positivo • Descubrir recursos personales • Estimular el intercambio de experiencias 	2. <i>“Cuerpo de gelatina”</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • Potencia las cualidades de los niños, mejorando así su autoestima y reconociendo las cualidades de los demás • Refuerza las habilidades positivas • Proporciona a todos sus alumnos oportunidades de participación • Transmite una motivación positiva por el aprendizaje, la indagación y la búsqueda • Favorece el desarrollo de la autonomía de los alumnos en situaciones de aprendizaje • Promueve un clima de esfuerzo y perseverancia para realizar trabajos de calidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la seguridad y confianza • Aprender a motivar a los amigos • Desarrollar técnicas efectivas de autoafirmación • Valorar los retos • Desarrollar la espontaneidad • Descubrir recursos personales • Estimular el intercambio de experiencias • Generar una actitud positiva ante el aprendizaje • Desarrollar la desinhibición 	3. <i>“El maestro más genial”</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • Crea un ambiente agradable y de confianza 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la seguridad y confianza 	4.

<p>- A L U M N O S</p>	<p>que los lleva a reírse de sus errores y potenciar sus cualidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Favorece el desarrollo de la autonomía de los alumnos en situaciones de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> • Valorar los retos • Aprender de los errores • Desarrollar la espontaneidad • Desarrollar la atención y motivación • Generar una actitud positiva ante el aprendizaje 	<p><i>“ Súper error al rescate ”</i></p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Establece un clima de relaciones interpersonales respetuosas y empáticas con sus alumnos • Refuerza las habilidades positivas 	<ul style="list-style-type: none"> • Celebrar éxitos • Expresar emociones • Descubrir recursos personales • Conocer los intereses y expectativas del grupo • Comunicar deseos y necesidades propias y de los compañeros • Desarrollar vínculos afectivos • Aprender a motivar a los amigos 	<p>5. <i>“ Tu alegría se contagia ”</i></p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Favorece el desarrollo de la autonomía de los alumnos en situaciones de aprendizaje • Proporciona a todos sus alumnos oportunidades de participación • Transmite una motivación positiva por el aprendizaje, la indagación y la búsqueda • Favorece el desarrollo de la autonomía de los alumnos en situaciones de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la atención y motivación • Generar una actitud positiva ante el aprendizaje • Valorar los retos • Aprender a resolver problemas y obstáculos a través de la experiencia • Desarrollar la atención y motivación 	<p>6. <i>“ Cortinas mágicas ”</i></p>

<ul style="list-style-type: none"> • Promueve actitudes de compromiso y solidaridad entre los alumnos • Se integra a las actividades grupales • Proporciona a todos sus alumnos oportunidades de participación • Promueve un clima de esfuerzo y perseverancia para realizar trabajos de calidad • Establece y mantiene normas consistentes de convivencia en el aula 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar vínculos afectivos • Valorar los retos • Estimular el intercambio de experiencias • Conocer los intereses y expectativas del grupo 	<p>7.</p> <p><i>“Super equipo”</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> • Usa comentarios positivos al comenzar, desarrollar o terminar la clase • Usa preguntas y frases motivadoras • Felicita a los niños ante un logro • Halaga a las actitudes positivas • Refuerza las habilidades positivas • Establece un clima de relaciones interpersonales respetuosas y empáticas con sus alumnos 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a motivar los amigos • Desarrollar vínculos afectivos • Aprender a crear y aceptar cumplidos y palabras amables • Aprender modos de ser más flexible y amable con uno mismo y con los demás • Desarrollar la espontaneidad • Promover un ánimo alegre y positivo • Expresar emociones • Conocer los intereses y expectativas del grupo 	<p>8.</p> <p><i>“Fantastiquísimo”</i></p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicar deseos y necesidades propias y de los compañeros 	
<ul style="list-style-type: none"> • Cuenta chistes, reconoce y se ríe de sus propios errores • Usa la inflexión de voz en distintos niveles de volumen que pueden generar curiosidad y creatividad 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la espontaneidad • Promover un ánimo alegre y positivo • Desarrollar la desinhibición • Descubrir recursos personales 	<p>9. <i>“¡Qué ocurrencia!”</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> • Crea sonidos que despiertan y captan la atención nuevamente; por ejemplo, hacer sonar unas maracas, aplaudir de una forma diferente, entre otros. • Usa la inflexión de voz en distintos niveles de volumen que pueden generar curiosidad y creatividad 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresar emociones • Desarrollar la atención y motivación • Desarrollar la espontaneidad • Generar una actitud positiva ante el aprendizaje 	<p>10. <i>“Kabom bom bom”</i></p>



DESARROLLO DE LA PROPUESTA

ACTIVIDADES PARA EL AULA

Actividad 1: “El sombrero mágico”	
Descripción	Recursos
<p><u>Inicio:</u></p> <p>La actividad inicia con la creación de un sombrero mágico. Para ello se formarán 3 grupos con la siguiente dinámica: se entregarán figuras con imágenes divertidas a cada niño. A todos aquellos a los que les haya tocado figuras iguales deberán formar un grupo.</p> <p>Una vez ya formado el grupo, la maestra les otorga los materiales a utilizar y los motiva mediante las siguientes preguntas: “¿Les gustaría preparar algo mágico? ¿Creamos un sombrero con poderes especiales para hacer reír a quien se lo ponga?”. Los niños empiezan entonces a realizar la creación de sus sombreros de manera libre. Durante este tiempo la maestra puede guiarlos y ayudarlos a plasmar las ideas que tengan.</p> <p><u>Desarrollo:</u></p> <p>Ya con los sombreros listos, la maestra explica la dinámica que hará ver lo “mágico” que son y cómo es que funcionarán en el salón: cada vez que alguien se ponga un sombrero mágico (habrán 3 para su libre elección) hará algo que disfrute mucho y que seguramente también alegrará a los amigos. Estas actividades pueden ser bailar, cantar, narrar algo, entre otras. Se realiza entonces una prueba con mínimo 4 niños quienes demuestran la “magia” de este sombrero. Se sugiere que para que el sombrero sea aún más “mágico”, entre todos creen un hechizo mágico (juego de palabras) o quizá puedan rociar escarcha o material similar sobre los sombreros.</p> <p><u>Cierre:</u></p> <p>Se recuerdan los pasos que se siguieron para la creación de los sombreros y sobre los momentos en los que se pueden utilizar. Por último, se colocan los</p>	<p>-Cartulinas</p> <p>-Lanas de colores</p> <p>-Lentejuelas</p> <p>-Telas</p> <p>-Pegamento</p> <p>-Tijeras</p> <p>-Piedras decorativas</p>

sombreros mágicos en el “rincón del humor”. Se sugiere el momento de recreo o de juego libre para convocar a los amigos.	
--	--

Actividad 2: “¡A que te ríes!”	
Descripción	Recursos
<p><u>Inicio:</u> La actividad consiste en hacer reír a los amigos a través de gestos, acciones, movimientos o palabras, pero el reto es que el otro amigo tenga como consigna no poder reírse. Así entonces se forma una ronda a través de una canción que los convoque. Ya en la ronda se invita a dos niños a salir al medio. La maestra da la consigna del juego. Se sugiere que modele con ambos niños antes de que ellos empiecen por sí mismos. Para formar nuevas parejas se puede realizar la siguiente dinámica: que se unan aquellos niños cuyo nombre empieza con la letra “A” o quienes hayan traído hoy “pan con mantequilla” en la lonchera.</p> <p><u>Desarrollo:</u> Se pone música de fondo y el juego empieza, tendrán el tiempo que dure la canción para hacer reír a sus amigos y el otro niño para contener la risa (la maestra para la canción cada 10 segundos). La dinámica se repite con todas las parejas formadas en el aula.</p> <p><u>Cierre:</u> Para finalizar, se sientan a conversar sobre lo que más disfrutaron de lo realizado por los amigos, por ejemplo: “A mí me gustó cuando Mateo bailó de esta forma” o “Me dio mucha risa cuando Marina creó una palabra nueva”.</p>	<p>-Radio con música motivante para la actividad</p>

Actividad 3: “Laboratorio de ideas locas”	
Descripción	Recursos
<p><u>Inicio:</u> Se invita al grupo a unirse para el momento de la ronda de preguntas excéntricas y/o comentarios divertidos. Los niños se colocan batas blancas para</p>	<p>-Música suave de fondo (opcional)</p>

<p>ser los “inventores de ideas locas”. Se puede realizar un silbido especial o un tocar un pito que les llame la atención para indicar que ya deben empezar (se pueden unir en ronda o desde sus asientos). Cuando ya están juntos, se invita a que se cojan de las manos y realizar un pequeño ritual de sonidos; por ejemplo, decir “dipidipididipidipi duuu” o simulan el sonido del reloj con la boca (se puede invitar a que los mismos niños den sugerencias del sonido). Terminado este momento, la maestra invita a empezar la creación de ideas y preguntas “locas”.</p>	<p>-Pizarra</p> <p>-Imágenes que inviten a la creación de ideas locas (opcional)</p>
<p><u>Desarrollo:</u></p> <p>Si es la primera vez que se realiza, la maestra puede empezar mencionando preguntas que sirvan de referencia a los niños; por ejemplo, ¿Por qué la jirafa no usa lentes de sol? O ¿Por qué el elefante no puede usar pequeños zapatos? La intención es generar hipótesis divertidas y encontrar posibles respuestas juntos. Los niños y la maestra pueden hacer uso de la pizarra por si quieren ejemplificar algo o traer imágenes que inviten a crear aún más preguntas divertidas.</p>	<p>-Batas blancas (opcional). Estas batas pueden haber sido decoradas previamente por ellos.</p>
<p>Cada vez que alguien desee participar puede levantar la mano y decir: “Yo tengo una idea loca”, la maestra puede iluminar con linternas de colores a quien le toca el turno de mencionarla.</p>	
<p><u>Cierre:</u></p> <p>Se recuerdan las ideas y preguntas que surgieron ese día, así como sus respuestas. La maestra puede colocar un cartel con estas ideas escritas. Al término de la sesión también se puede definir si en la próxima reunión se le da continuidad a alguna idea; por ejemplo, si los niños se mostraron muy interesados en conocer sobre que zapatos podrían utilizar los elefantes, se puede pactar que en la próxima sesión se creen dichos zapatos.</p>	

Actividad 4: “Hola a todos por ahí y por acá”	
Descripción	Recursos
<p><u>Inicio:</u></p> <p>La maestra llega a clase y saluda a los niños de una forma diferente, quizá tiene un sombrero, prenda o accesorio especial y realiza un movimiento particular mientras dice: “Hola, ¿cómo están?”. Esta ha de ser una nueva forma, una muy diferente a los saludos que se realizan por las mañanas. Con el fin de entender aún más el mensaje de esta actividad, la maestra puede utilizar diferentes tonos de voz, gestos o utilizar otros sonidos especiales para acompañar su saludo. La idea es que los niños se diviertan con esta nueva presentación y se motiven a intentarlo más adelante.</p> <p>Luego de ello, se preguntan: “¿Fue divertido verdad? ¿Qué les parecería si vamos por todo nuestro colegio saludando de maneras especiales? ¿Si también se contagia esa alegría a los demás?” Ante una respuesta afirmativa empiezan a prepararse.</p> <p><u>Desarrollo:</u></p> <p>La maestra pregunta: “¿Qué fue lo que más les gustó del saludo? ¿Los sonidos, los accesorios, la forma de mover nuestro cuerpo? ¿Qué le podríamos añadir?” Se invita a formar grupos o parejas a través de una dinámica musical (muy breve). Ya con los grupos formado se crea un plan de acción (que la maestra puede ir graficando en la pizarra). Cada grupo y/o pareja elige un lugar del colegio para saludar de manera espontánea y de sorpresa a todos los que pasen; para ello, se practican previamente formas de saludo ¿qué se dirá, qué sonidos harán, qué se pondrán, cómo aparecerán? Se elaboran además papeles con mensajes creados y decorados por ellos mismos que inviten a la alegría; por ejemplo, “¡Me gusta tu sonrisa! ¡Seamos felices! ¡Ten un lindo día!” o incluso con chistes que ellos mismos hayan podido crear. Listos se van a la aventura.</p> <p>Ya preparados en cada espacio van saludando de su forma especial a cada grupo (maestras o compañeros que pasan por ahí) y se van entregando los</p>	<p>-Papeles para los mensajes</p> <p>-Plumones</p> <p>-Colores</p> <p>-Escarcha</p> <p>-Stickers referidos al tema</p> <p>-Accesorios del rincón del humor para acompañar nuestro saludo.</p>

<p>papeles con los mensajes que han elaborado previamente.</p> <p>La maestra irá supervisando cada espacio en el que se hayan dividido los grupos y acompañará estos saludos. Al terminar, regresan al salón.</p> <p><u>Cierre:</u> Comentan sobre esta experiencia “¿cómo nos sentimos al saludar de esta forma? ¿Cómo fueron las reacciones de los demás?” Se invita a reflexionar sobre las diversas formas que se tienen para hacer sonreír, sobre como un mensaje puede alegrar a los demás o cómo su sonrisa puede crear una nueva, descubren juntos cómo sus acciones y palabras pueden generar también alegría.</p> <p><i>*Es importante que la maestra comunique a los encargados de la I.E sobre los espacios que han de ser utilizados principalmente para esta actividad.</i></p>	
--	--

<p>Actividad 5: “¿Que tal cambio!”</p>	
<p>Descripción</p>	<p>Recursos</p>
<p><u>Inicio:</u> La maestra crea espacios en el salón para la actividad; por ejemplo, coloca en las mesas espejos y maquillaje especial, además, añade imágenes sugerentes sobre rostros pintados con motivos divertidos: un payaso, diseños extravagantes, entre otros. Ya con ello, invita a los niños a reunirse por grupos en sus mesas. Les menciona la idea de que hoy serán los maquilladores especiales y que realizarán creaciones divertidas. Cada mesa puede elegir una temática a trabajar: el circo, la jungla o la nave espacial. Ya con estas temáticas elegidas, la maestra les menciona la idea de que un niño maquillará a su compañero y viceversa, y así crearán los personajes especiales para su temática.</p>	<p>-Maquillaje especial para rostro (se sugiere el que se utiliza para caritas pintadas)</p> <p>-Espejos</p> <p>-Imágenes con maquillajes divertidos</p> <p>-Crema</p>

<p><u>Desarrollo:</u></p> <p>Los niños empiezan a maquillar a sus amigos. Es importante que la maestra guíe y supervise este momento. Una vez terminado, se presentan ante los amigos, se sugiere que los compañeros de otros grupos adivinen qué personaje es. Los niños que fueron maquillados pueden dar pistas a través de gestos y movimientos. Finalmente el grupo completo se presenta.</p> <p><u>Cierre:</u></p> <p>Se toman una foto grupal, la cual se colocará en algún espacio del salón (<i>se puede vincular con el recurso “Mirarisas”-perteneciente al segundo eje de esta propuesta</i>). Entre ellos se ayudan a desmaquillarse con la crema especial.</p>	<p>desmaquilladora</p>
--	------------------------

<p>Actividad 6: “Renovador de sonrisas”</p>	
<p>Descripción</p>	<p>Recursos</p>
<p><i>Esta propuesta surge para ser llevada a cabo ante alguna situación en la que algún niño se sienta y vea triste, enojado o haya habido alguna riña entre dos amigos. Se propone que sea una actividad que pueda ser aplicada a fin de “renovar los ánimos”. La maestra debe explicar previamente el siguiente sistema:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Cuando veamos a algún amigo triste o enojado o uno mismo sienta que necesita sentirse mejor, puede entrar al renovador de sonrisas.</i> <i>2. Se explica que este renovador de sonrisas consiste en que se formarán tres grupos en el salón. Cada uno de ellos hará algo para los amigos; por ejemplo, un grupo estará encargado de hacer masajes, el siguiente grupo de hacer cosquillas y el último de dar abrazos.</i> <i>3. Una vez que el niño pase por esas tres etapas y ya sale de su renovador, podemos hacer sonidos como chasquidos o palmas.</i> 	<p>-Música de fondo</p>

<p>Se explica entonces las etapas de la actividad en sí misma:</p> <p><u>Inicio:</u> Se identifica qué amigo puede necesitarlo o quién lo está solicitando, así se conforman los tres grupos y se ubican uno tras otro a fin de que el niño o los niños entren por grupo en grupo, simulando un proceso.</p> <p><u>Desarrollo:</u> Todos cuentan juntos: “¡A la una, a las dos, a las tres, adelante!” Entran entonces y reciben lo que sus amigos están haciendo para ellos.</p> <p><u>Cierre:</u> Inmediatamente luego de salir, preguntan juntos: “¿ya estás listo?”, ante la respuesta afirmativa, todos aplauden o hacen chasquidos a repuesta de motivación para el amigo.</p> <p><i>*En esta actividad cada grupo puede ir variando su forma de recibimiento, sería interesante que la maestra sugiera otras opciones de acuerdo al grupo y contexto de la clase.</i></p>	
---	--

Actividad 7: “Estrella mágicaloca”	
Descripción	Recursos
<p><u>Inicio:</u> La maestra ha preparado previamente una estrella grande y colorida que ubica al medio del salón. Cuando los niños llegan, les comenta que tiene una estrella especial, una estrella “mágicaloca”. Se preguntan para qué servirá y por qué llegó ahí. Ante las diversas respuestas, se menciona que esta estrella tiene los poderes especiales para cumplir deseos.</p>	<p>-Una estrella mágica que la docente puede crear libremente.</p> <p>-Los materiales necesarios de acuerdo a cada deseo.</p>

Desarrollo:

Cada niño puede pedir dos deseos especiales y extraños que le gustaría hacer en su colegio: “echarse en una tina de fideos” “nadar en una piscina con agua de color amarillo” (la maestra sugiere posibles deseos que sí se puedan llevar a cabo en el aula o colegio con ayuda de sus amigos). Para pedir este deseo pueden utilizarse rimas creadas por ellos.

Luego de esto, apuntarán en una hoja especial los deseos de cada uno de los amigos. Conversan en grupo sobre cómo podrían cumplirlos con la ayuda de la magia de esta estrella. Este trabajo en grupo se realiza en un tiempo constante, no en un solo día; por ejemplo, un día será la coordinación de qué se necesitará, otro día se puede alistar todo lo necesitado y al siguiente se puede cumplir el deseo del amigo. La idea es que todos lleguen a cumplir por lo menos un deseo que los amigos elijan como viable.

Es importante mencionar que si hay cosas un poco difíciles de realizarse, de manera conjunta se puede sugerir algunos cambios pero igual de divertidos.

Cierre:

El día que se lleva a cabo el cumplimiento de este deseo, todos juntos estarán presentes para observar cómo se cumple y cómo lo disfrutará el amigo. Se acompaña el momento con aplausos y motivación, incluso antes de empezar la maestra puede rociar papel platinado cortado en pequeños trozos para simular “la magia de la estrella”, la cual además estará presente en ese momento. Al término de cada deseo, se pregunta a todos sobre cómo se sintieron con esta experiencia.

Actividad 8: “¿Me gusta lo que no te gusta!”	
Descripción	Recursos
<p><u>Inicio:</u> La maestra toca el <i>gong</i> (u algún otro objeto que simule el sonido, puede ser una campana, unos platillos, un triángulo, entre otros instrumentos.) para convocar al grupo.</p> <p><u>Desarrollo:</u> Ya juntos, invita a quien desee hablar sobre algo que no le gusta; por ejemplo, si alguien quiere mencionar qué fue lo que no le gustó en el momento de recreo, o lo que no le gustó en casa, entre otras situaciones, puede levantar la mano y decir: “A mí no me gustó que...”. Si la maestra o algún compañero cree que ha encontrado una respuesta positiva ante este disgusto, toca el gong e intenta darle otra mirada; por ejemplo, “sé que no te gusta el brócoli, pero puedes imaginar que eres un supergigante y que estás comiendo unos árboles especiales que te hacen crecer aún más”. Todos los niños que deseen pueden añadir sus ideas.</p> <p><u>Cierre:</u> Al finalizar de decir todas las posibilidades de solución, se pregunta al amigo que las recibió sobre cómo se siente: “¿alguna de ellas te ayudó?” Para cerrar esta sesión cada niño toca el gong y luego se brindan un abrazo grupal.</p>	<p>-Gong o instrumento similar</p> <p>-Puede acompañarse este momento con velas aromáticas (bajo supervisión y de preferencia fuera de su alcance)</p>

Actividad 9: “Manoanimal”	
Descripción	Recursos
<p><u>Inicio:</u> La maestra pregunta: “¿te imaginas si tu mano se convirtiera en alguna parte especial de un animal? ¿Que tus dedos puedan convertirse en las patas de unas pulgas saltarinas o se muevan como unos gusanitos, y que además de ello tengan poderes para causarte cosquillas especiales?” Partiendo de estas</p>	<p>-Música en diversos ritmos</p> <p>-Alfombra o tapete</p>

<p>preguntas, la maestra invita a los niños a pensar en qué otras partes de algunos animales podrían causar algunas cosquillas; empiezan a probarlo con su cuerpo, luego la maestra pregunta: “¿dónde nos viene causando más cosquillas?”. Luego de ello, cada niño puede elegir la “manoanimal” que más le gustó y así empezar la experiencia.</p> <p><u>Desarrollo:</u></p> <p>Se invita de manera voluntaria a aquel amigo que quisiera experimentar una “manoanimal”, es así como se echa y prueba la experiencia. El amigo que eligió; por ejemplo, que sus dedos se conviertan en las pulgas saltarinas las probará en este amigo. Esta sensación de posibles cosquillas se puede aumentar si otro amigo se une (máx.3), de esta forma van cayendo en el juego de las cosquillas. Se puede acompañar este momento con música que invita a que incluso las manoanimales se puedan mover a un ritmo especial. Así, van pasando todos los voluntarios y las manoanimales.</p> <p><u>Cierre:</u></p> <p>Al terminar, se conversa sobre la experiencia: “¿qué manoanimal fue la más cosquillenta para mí? ¿En qué parte de mi cuerpo me daba más cosquillas?”</p> <p><i>*Es importante que la maestra pueda guiar y orientar esta actividad recordando las funciones de las manoanimales a fin de que no caiga solo en el juego de mover las manos para hacer cosquillas si no de encontrarlas a través de estos movimientos.</i></p>	<p>especial para echarse.</p>
--	-----------------------------------

<p>Actividad 10: “Sorprepum”</p>	
<p>Descripción</p>	<p>Recursos</p>
<p><u>Inicio:</u></p> <p>Se juntan en parejas a través de una dinámica de baile. Ya conformadas, la maestra les explica la nueva dinámica: hay una mesa en la que encontrarán globos y diversos elementos divertidos con los que pueden llenarlos: pica pica,</p>	<p>-Globos muy grandes</p> <p>-Pica pica</p>

<p>papeles de colores cortados de forma muy fina y pequeña, talco de colores, bolitas pequeñas de tecnopor, etc. Es con estos globos que se creará un “cielo de globos”</p>	<p>-Bolitas de tecnopor</p>
<p><u>Desarrollo:</u></p>	<p>-Talco de colores</p>
<p>Se colocarán los globos rellenos dentro de una gran bolsa u otro contenedor, así se entreveran todos y no se sabrá de quién es exactamente. Luego, se ponen los globos en el techo del salón, ya puestos empieza el juego. La maestra coloca música y al pararla, dice la cantidad de niños que deben formarse (3 como máximo). Este grupo formado elegirá debajo de qué globo desea pararse y así lo hará cada grupo (por turnos). A la cuenta grupal de 1, 2, 3, ellos mismos reventarán el globo y verán la sorpresa que les toco. Para generar una expectativa divertida ante lo que les tocará, los compañeros y la maestra pueden mover los dedos como si estuvieran mandando energías positivas antes de reventar el globo.</p>	<p>-Papeles de diversos colores y texturas. -Palitos para reventar el globo</p>
<p><u>Cierre:</u></p>	<p></p>
<p>Al término de esta dinámica se preguntará sobre cómo se sintieron, se rescata la idea de que también se puede reír ante lo que no se sabe qué sucederá, ante las sorpresas que finalmente resultan divertidas si se confía en los demás.</p>	<p></p>

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

1. “Rincón de la alegría”	
Descripción	Recursos
<p><i>Es importante reconocer que como parte de esta pedagogía y de su constante articulación con cada actividad del aula, contar con el rincón de la alegría (rincón del humor) es esencial para fomentar la participación de los niños y sentir que hay un espacio especialmente dedicado a este componente que se integra. Es en este espacio, al que los niños tienen libre acceso, que se colocarán materiales como disfraces, accesorios extravagantes, cuentos con historias divertidas, material sensorial, imágenes divertidas, etc. Este espacio puede contar también con tapetes, sillas o sillones especiales con diseños peculiares y con texturas llamativas donde los niños puedan sentarse.</i></p> <p><i>Es también aquí donde cada uno de los materiales que se plantean en los siguientes puntos a desarrollar, dentro de este eje, se encontrará a disposición de los niños. Es importante señalar que de preferencia estos elementos han de ser creados por ellos mismos, así como se ha de resaltar que de este rincón se pueden desprender otras actividades; por ejemplo, crear una sesión para fabricar nuevos disfraces, nuevos cuentos divertidos, hacer una sesión de fotos divertidas que luego se pueden imprimir para decorar el sector y así sucesivamente.</i></p> <p><i>Es necesario considerar renovar este rincón mensualmente o de acuerdo al mismo grupo. Los niños pueden dar ideas de qué les gustaría traer y/o crear para incorporar. Se propone el siguiente esquema para la creación grupal del rincón de la alegría:</i></p> <p><u>Inicio:</u></p> <p>La maestra cuenta a los niños que habrá un lugar especial para todos. Un espacio en el cual podrán encontrar cosas divertidas para jugar y compartirlas, un espacio al que podrán ir cuando necesiten sentirse mejor y reír o utilizar algo para hacer reír a los demás. Para crear este espacio se necesitará de la ayuda de todos los niños.</p>	<p>-Cuentos</p> <p>-Disfraces</p> <p>-Accesorios extravagantes (sombreros, lentes, etc.)</p> <p>-Pintura neón o escarchada</p> <p>*Todo aquello creado por los niños y la maestra en sus actividades.</p>

Primero, en una charla se creará una lista de todo lo que se necesitará y deseará para este rincón “¿qué nos causará risas y alegría?”, la maestra puede dar ejemplos y coordinar quien puede traer algunos elementos o cómo podrán crearlos juntos; luego se diseñan cómo serán, donde irán los sillones, cómo se ubicarán los elementos; finalmente se decide cuándo se empezará.

Desarrollo:

Se lleva a cabo el plan que se ha creado (la maestra puede poner un cartel con las ideas principales- ya sea escrito y/o graficado como recordatorio en el aula). Es importante que todos sean partícipes de la creación de este espacio y que tengan una responsabilidad a realizar. Cada grupo o niño va implementando y decorando el espacio hasta dejarlo listo para todos. (Esta creación puede llevarse a cabo en más de una sesión)

Cierre:

Ya con todo listo realizan una “promesa” de utilizarlo. En un lugar de este rincón se colocarán las huellas de las manos utilizando pintura neón o escarchada para simular este compromiso.

2.“Mirarisas”	
Descripción	Recursos
<p><u>Inicio:</u></p> <p>La maestra comenta a los niños que se crearán posters especiales y pancartas divertidas para el aula, las que al verlas, tienen el poder mágico de hacer reír. Se les otorga entonces revistas, cartulinas, imágenes divertidas, colores, plumones, etc. a fin de crear lo mencionado.</p> <p><u>Desarrollo:</u></p> <p>Los niños empiezan a elaborarlas. Es importante que durante este momento la maestra los oriente y guíe en las posibles frases motivantes que quieran escribir</p>	<p>-Cartulinas</p> <p>-Papeles blancos y de colores (crepe, seda, cometa)</p> <p>-Plumones</p> <p>-Colores</p>

<p>o las imágenes que pueden realizar. Se le puede sugerir incluso de que se dibujen a ellos mismo de forma divertida: vestidos como superhéroes, princesas, de manera extravagante o incluso pueden representar algo que les pueda atemorizar pero de manera chistosa; por ejemplo, un monstruo cargando un peluche o un dinosaurio con zapatillas, es decir imágenes que les permitan incluso afrontar sus miedos.</p> <p><u>Cierre:</u></p> <p>Los niños exponen sus carteles y los ubican en alguna zona del aula de su preferencia y así cumpla con su objetivo de estar visible para todos.</p> <p><i>*Las incorporaciones y renovaciones pueden ser constantes. Es importante definir si se coloca en un espacio en específico o por todo el salón.</i></p>	<p>-Imágenes divertidas que puedan incorporar en sus carteles</p> <p>-Stickers</p>
---	--

3. “Iluminando la alegría”	
Descripción	Recursos
<p><u>Inicio:</u></p> <p>La maestra presenta una gran caja cerrada y forrada en un color brillante y llamativo (dentro de la caja, la maestra ya colocó papeles platinados y con colores brillantes). Menciona entonces a los niños que dentro de esta caja hay papeles “simples” (debe tener uno en la mano - papel bond o manteca) pero que al rociarle escarcha mágica (que tendrá en la mano) estos papeles dentro de la caja se volverán brillantes y coloridos. Juntos realizan esta acción y al abrir la caja sacan los papeles que están dentro.</p> <p><u>Desarrollo:</u></p> <p>Con los papeles en las manos, la maestra invita a crear cosas para decorar el salón o el rincón del humor: cadenetas, móviles, tiras de diversas formas, etc. La maestra realiza junto a ellos la creación brindándole otros materiales que necesiten (gomas, tijeras, cintas) y aportando en sus ideas.</p>	<p>-Papeles brillantes de colores</p> <p>-Una caja grande forrada con papel brillante</p> <p>-Hoja bond y papel manteca</p> <p>-Escarcha</p> <p>-Tijeras</p> <p>-Hilos para colgar</p>

<p><u>Cierre:</u> Juntos colocan sus creaciones por los lugares elegidos.</p> <p><i>*Cada cierto tiempo se puede renovar esta decoración realizando una dinámica igual o similar.</i></p>	<p>-Goma</p>
--	--------------

<p align="center">4. “Canta, baila y sé feliz”</p>	
<p align="center">Descripción</p>	<p align="center">Recursos</p>
<p><i>El tener un momento musical es fundamental para esta pedagogía ya que es mediante la música que muchas de las emociones se potencian y expresan, además, a través del baile se fomenta la unión, la confianza y los vínculos. Es importante señalar que incorporar la música ha de ser algo constante en el aula ya sea mediante la voz natural de la maestra o alguna canción ya grabada.</i></p> <p><u>Inicio:</u> La maestra previamente puede elegir qué es lo que se trabajará en base a la música ¿creación de instrumentos musicales divertidos y con temática? ¿Una sesión de creación de bailes y pasos divertidos? ¿Escucharán canciones con sonidos raros o tendrán una mañana con las canciones favoritas de los amigos? Estas son algunas de las ideas que pueden llevarse a cabo con los niños y en las que las maestras han de orientar el interés y motivación. Así entonces invitará a los niños a realizar una de estas actividades.</p> <p><u>Desarrollo:</u> Durante el momento de música, creación y uso de instrumentos musicales y/o baile, se invita a los niños a coger elementos del rincón de la alegría para potenciar estos momentos (globos, cintas de colores, tiras de papeles de colores, accesorios para bailar, etc.). Es importante que la maestra esté completamente involucrada y haga que este momento sea de disfrute total. Las dinámicas han de ser en su mayoría espontáneas y naturales.</p>	<p>-Equipo de sonido</p> <p>-Tiras de telas coloridas</p> <p>-Disfraces</p> <p>-Globos</p>

<p><u>Cierre:</u></p> <p>Si al finalizar la actividad han surgido algunos productos (instrumentos) se colocarán en el rincón de la alegría, asimismo, se puede incluso crear una lista con los nombres de las canciones favoritas y elegidas para tenerlas en el salón.</p>	
--	--

5. “Crea sonrisas”	
Descripción	Recursos
<p><u>Inicio:</u></p> <p>Se conversará con los niños sobre cómo se sienten cuando les dicen algo positivo: “¿qué es lo que nos gustaría que nos digan para sentirnos felices? ¿Podríamos decirles también eso a los amigos?”</p> <p>En base a estas ideas, se otorgan materiales para la elaboración de un “creasonrisas” para cada uno. Cada niño elaborará una especie de diario, donde colocará su nombre y lo decorará como prefiera, es ahí donde sus amigos podrán dejarle mensajes. Se explica que ellos también podrán hacer lo mismo con el diario de sus amigos. Es importante señalar que estos diarios estarán a disponibilidad de todos los niños.</p> <p><u>Desarrollo:</u></p> <p>Si un niño ve que su compañero está triste o simplemente tiene el deseo de sacarle una sonrisa puede ir y coger este diario del amigo para escribirle un mensaje, pegar imágenes, stickers o lo que cree y piense que pueda hacerlo sentirse mejor.</p> <p><u>Cierre:</u></p> <p>Una vez ya dejado el mensaje los niños retornan estos diarios a su lugar. La maestra debe estar atenta para comentar que tal niño tiene un nuevo mensaje y, si desea, puede leerlo de manera personal o compartirlo con sus amigos.</p>	<p>-Cartulinas, papeles, tizas, colores, plumones, tijeras, goma y elementos decorativos (escarcha, lentejuelas, etc.)</p>

**Este diario puede ser llevado a casa, solicitado previamente a la maestra, por si los niños quieren incluso diseñar algo junto a sus padres.*

6. “Pantuflicosquillas”	
Descripción	Recursos
<p><u>Inicio:</u></p> <p>Previamente a la creación de estas pantuflas, los niños explorarán diversas texturas con los pies. Se sugiere que estas texturas sean placenteras; por ejemplo, felpa, algodón, plástico con bolitas, alfombras con relieves, etc., la idea es que estos materiales generen risas y cosquillas.</p> <p>Se comenta a los niños que se crearán “pantuflicosquillas” y para esto deberán elegir tres texturas de todas las que se les presentarán. Ya con ello, la maestra creará las pantuflas. Puede decidir libremente de qué manera hacerlo, incluso si lo elabora sola o junto a los niños de acuerdo a la complejidad del material que utilice como soporte.</p> <p><u>Desarrollo:</u></p> <p>Se colocan las pantuflas en un espacio del salón y se menciona a los niños que estas pueden ser utilizadas por ellos en momentos especiales (la maestra puede decidir en cuáles; por ejemplo, para el momento de relajación o antes de ir a casa, asimismo, decidir de qué manera alterna este uso con todos los niños). Es así que ellos mismos pueden ponérsela y andar por el salón, incluso pueden realizar algunas veces bailes con ellas y disfrutar aún más de estas sensaciones.</p> <p><u>Cierre:</u></p> <p>Una vez que terminan de usarla la regresan a su lugar o se la prestan a algún amigo si es necesario.</p>	<p>-Felpa</p> <p>-Algodón</p> <p>-Plástico con bolitas</p> <p>-Alfombra con relieves</p> <p>-Base-soporte (suela) para las pantuflas</p>

7. “Soy yo ¡Sorpresa!”	
Descripción	Recursos
<p><u>Inicio:</u> Antes de que los niños lleguen al aula, la maestra incorpora un disfraz o elementos para su atuendo. Así, los recibe con un: “Soy yo ¡Sorpresa!”. Se potencian y resaltan entonces sus reacciones y alegrías.</p> <p><u>Desarrollo:</u> Les cuenta que el día de hoy todos se disfrazarán de la forma que más les guste, pueden utilizar la caja de los disfraces que se encuentran en el “rincón de la alegría” y así incluso crear personajes especiales. Estos disfraces pueden acompañar a los niños y a la maestra durante el transcurso de la clase (mientras les permita desenvolverse) o por el tiempo que se considere necesario. Pueden en grupo, sugerir actividades especiales con este disfraz: un desfile de modas u otra actividad que a ellos les motive.</p> <p><u>Cierre:</u> Antes de terminar el día y guardar los disfraces se toman una foto que pueden colocar en el salón (<i>se puede vincular con el recurso “Mirarisa”- perteneciente al segundo eje de esta propuesta</i>)</p> <p><i>*Es importante señalar que el uso del disfraz no implica necesariamente que la docente asuma un personaje o actué como tal, a no ser que por momentos utilice parte de ello como estrategia.</i></p>	<p>-Disfraces o elementos para su incorporación en el atuendo de la maestra (Lentes, bufandas coloridas, vinchas, etc.)</p>
8. “¿Qué hay de nuevo?”	
Descripción	Recursos
<p><u>Inicio:</u> Se invita a los niños a pensar qué espacios del salón se pueden personalizar ¿quizá la mesa de la maestra o las sillas que se utilizan? incluso pueden elegir temáticas para el salón; por ejemplo, el circo, la jungla, el mar, etc. Es así que se les invitará a diseñar lo que se puede realizar, verbalizándolo y/o</p>	<p>-Objetos para decorar (a elección y demanda de la maestra y alumnos)</p>

<p>dibujándolo en unas hojas para luego plasmarlo. Es aquí cuando también se decidirá qué materiales se usarán</p> <p><u>Desarrollo:</u> Ya con una temática elegida o simplemente con la elección de los elementos del aula que se “transformarán” empezarán a decorar. Por ejemplo, si se eligió la temática de la jungla pueden diseñar y pintar las sillas con motivos de animales, o crear y colocar en la mesa de la maestra un gran león de peluche, etc.</p> <p><u>Cierre:</u> Al terminar, observan juntos el salón y lo creado por todos. Se brindan un fuerte aplauso y abrazos grupales.</p>	<p>-Papeles</p> <p>-Colores, lápices y plumones.</p>
--	--

9.“El monstruo come ideas”	
Descripción	Recursos
<p><u>Inicio:</u> La maestra presenta a un nuevo ayudante de la clase: “el monstruo come ideas”. Este recurso estará ya instalado en la mesa de la maestra y se menciona que es aquí donde los niños podrán depositar sus sugerencias, pedidos e ideas; por ejemplo, “Mateo quiere utilizar las pinturas de color verde fosforescente para la próxima sesión de pintura”. Se busca que sean los mismos niños que escriban en este material y lo usen libremente.</p> <p>Este material se puede crear con latas y otros elementos para simular que es la boca de un monstruo (pero uno gracioso, que divierta y no asuste).</p> <p><u>Desarrollo:</u> Cada día este monstruo come ideas estará instalado en la mesa y junto a este habrán papeles cortados de forma especial y lápices de colores para que cuando los niños deseen puedan hacer ingresar a la boca del monstruo sus pedidos.</p>	<p>-Monstruo come ideas (de latas y elementos que ayuden a simular esta idea)</p> <p>-Papeles cortados en formas espaciales (espiralados, con bordes diseñados, etc.)</p> <p>-Lápices de</p>

<p><u>Cierre:</u> Al terminar el día, la maestra lee junto a los niños las sugerencias recolectadas y se dan respuestas a estas.</p>	<p>colores</p>
---	----------------

10. "Ojos al revés"	
Descripción	Recursos
<p><u>Inicio:</u> La maestra se presenta con unos lentes "especiales" ya creados por ella. Menciona que son unos lentes para ver todo de colores y con más "diversión". Es así que preguntará y motivará a los niños sobre si ellos quieren crear más lentes especiales para tenerlos y utilizarlos en el salón. Ante la respuesta afirmativa, la maestra entrega los materiales para realizarlos.</p> <p><u>Desarrollo:</u> Se empieza la creación de los lentes. Cada niño puede crear uno y darle su toque personal de diseño (la maestra guía y ayuda en la fabricación y uso de algunos materiales; por ejemplo, ayudarle a poner las ligas ajustadas sus medidas o hacer los agujeros para que estas entren a fin de crear la forma de unos lentes). Cuando los terminan de realizar, se invita a que se lo prueben y puedan pasear por el aula con estos lentes.</p> <p><u>Cierre:</u> Para finalizar se pregunta sobre la actividad: "¿Cómo nos sentimos al usarlos? ¿Qué vimos? ¿Cómo lo vimos todo?". Se colocan y guardan los lentes en un lugar especial del rincón de la alegría.</p>	<p>-Vasos gelatineros de colores</p> <p>-Ligas</p> <p>-Cintas de colores</p> <p>-Tijeras</p> <p>-Goma</p> <p>-Piedras decorativas</p> <p>-Lentejuelas</p>

INTERACCIÓN MAESTRA-ALUMNOS

1. “Analízate maestra”	
Descripción	Recursos
<p><i>Como primera acción básica de este eje y también lo mencionado en el marco teórico es importante, primero, que la maestra esté conectada consigo misma en emociones y sentimientos. Que sea capaz de reconocer cómo son sus reacciones, gestos, acercamientos y palabras con los demás, en especial con sus niños. Es así que se plantea la siguiente serie de acciones a llevar a cabo.</i></p> <p><u>Inicio:</u></p> <p>Para iniciar es importante que la maestra encuentre una conexión consigo misma y con su cuerpo, para ello, se pueden realizar sesiones de meditación, relajación y/o yoga.</p> <p>Luego de estar en contacto con uno mismo, se presenta la opción de analizar su interior: “¿Estamos seguras de nuestra misión? ¿Qué apporto a mi vida? ¿Qué apporto a la vida de los demás (de mis niños)? ¿Les estoy brindando oportunidades para ser felices dentro del contexto que está a mi cargo: el aula? ¿Disfrutamos juntos venir a la escuela? Si es así, ¿cómo estoy haciendo esto?”. Sería interesante que luego de este análisis la maestra pueda incluso crear recordatorios que estén a su vista sobre estas respuestas.</p> <p>Puede también hacer un análisis de muecas ante el espejo. Se imaginarán situaciones que se dan en el salón: “¿cómo reacciono cuando alguien derrama algo o cuando alguien no está prestando atención?” Mirarán al espejo para ver cómo se muestra su rostro en ese momento y pensarán: “¿es así como me observarán?” Es necesario analizar también si sus acercamientos están siendo de acogimiento y no invasivos.</p> <p><u>Desarrollo:</u></p> <p>Todas las sugerencias antes mencionadas son importantes y básicas para el análisis personal y profesional. Ya con ello, se invita que antes de iniciar una</p>	<p>-Espejos</p> <p>-Música de fondo</p> <p>-Papeles</p> <p>-Esencias de aromaterapia</p>

<p>clase, la maestra pueda realizar alguna técnica de respiración sencilla. Incluso puede realizar ello con los alumnos o colocar algún aroma en el salón que la relaje también a los demás, fortaleciendo un clima motivante y armónico para recibir y percibir la alegría.</p> <p><u>Cierre:</u> Se recomienda darle continuidad a estos análisis cada dos semanas.</p>	
--	--

2. “Cuerpo de gelatina”	
Descripción	Recursos
<p><i>En base a la actividad anterior, se sugiere promover también en los niños ese contacto consigo mismos a través de técnicas de relajación y experiencias sensoriales en el aula.</i></p> <p><u>Inicio:</u> La maestra comentará sobre la actividad a llevarse a cabo: “tendremos un momento especial para descansar juntos y descubrir nuevas sensaciones”. Como clase, alistan el espacio: los niños pueden colocar las mantas, alfombras y/o almohadas, la maestra puede colocar algunas velas aromáticas (lejos del alcance de los niños) y quizá apagar la luz. Ya con todo preparado se da inicio a la actividad.</p> <p><u>Desarrollo:</u> La maestra pregunta: “¿se han imaginado como sería tener un cuerpo de gelatina?” (La idea de esta actividad no es solo que se relajen sino que también disfruten y lo conecten con la alegría y el bienestar). Ante las posibles risas van realizando con sus cuerpos movimientos que simulen ello. Es de esta manera que mientras están parados irán soltando y moviendo cada parte de su cuerpo. Se invitará luego a acomodarse en las mantas y alfombras. Aquí se pueden llevar a cabo técnicas de respiración y concentración. Incluso mientras se realiza ello se puede añadir pequeñas cuotas de bromas: “Ahora cerramos los</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Mantas -Alfombras -Almohadas -Velas aromáticas -Material necesario para simular los efectos de acuerdo a lo planteado para cada sesión -Fragancias -Telas con texturas

<p>ojos e imaginamos que somos unos puerquitos con alas y que vamos volando y sintiendo el viento”. En este momento la maestra puede brindar “efectos”: simular la sensación del viento mientras mueve un papel, o poner sonidos de fondo.</p> <p><u>Cierre:</u></p> <p>Al terminar este momento, se darán unos minutos para sentarse y pensar en cómo se sintieron y qué emociones surgieron. Pueden acompañar este último momento sintiendo texturas de telas que pueden pasarse por el rostro u otras partes del cuerpo o sintiendo el olor de diversas fragancias.</p>	
---	--

3. “El maestro más genial”	
Descripción	Recursos
<p><u>Inicio:</u></p> <p>Se propone que por un día, un niño pueda ser y tener el rol de maestro, que prepare una actividad en base a lo que más le gusta y sienta que es su fortaleza: enseñar a pintar, a dibujar o a cantar. La idea es que reconozca lo que mejor puede realizar y en lo que más se sienta cómodo para compartirlo con todos. Es así que a través de una carta especial (creada entre los niños y la maestra) se le invitará “formalmente” a ser el maestro del día. Esto es también conversado con los amigos que harán el rol de sus alumnos. La maestra puede decorar su mesa para el niño que hará de maestro e incluso crear para él un traje o una insignia especial que lo reconozca como el maestro del día.</p> <p><u>Desarrollo:</u></p> <p>Todos los niños deben ser parte de esta experiencia. Para iniciar, sus amigos y maestra estarán muy atentos a su dinámica y propuesta del día. Es importante señalar que la maestra será la guía y ayudante del niño “maestro”, le entregará los recursos que necesite y lo ayudará a manejar el grupo, sin perder su rol de “alumna”.</p>	<p>- Los materiales que el niño requiera de acuerdo al tipo de actividad que plantee para y con sus amigos.</p>

<p><u>Cierre:</u></p> <p>Cuando acaba toda la rutina planteada por el niño, realizarán una ronda de conversación en la que mencionarán lo que más les gustó del “maestro”. Para finalizar, la maestra puede entregarle un diploma por su labor del día. Este diploma llevará la firma de todos sus alumnos (amigos y maestra) quienes avalan que fue un “maestro genial”. Estas firmas son libres, se pretende que dejen su huella a través de una palabra, un dibujo, un sticker, etc.</p>	
--	--

4. “Super error al rescate”	
Descripción	Recursos
<p><i>Se sugiere realizar esta actividad en ocasiones en las que se empezarán a trabajar nuevos contenidos en clase.</i></p> <p><u>Inicio:</u></p> <p>La maestra lanza una pregunta introduciendo un tema completamente nuevo en clase (también puede ser a través de adivinanzas).</p> <p><u>Desarrollo:</u></p> <p>Va recogiendo cada respuesta y las va apuntando en la pizarra sin mencionar aún si es correcta o no, comenta en cambio que están “juntando pistas” para lograr encontrar una gran respuesta. Ante cada nueva idea que alguien tenga levantarán las manos y dirán: “wuuu” u otro sonido especial para motivar a los amigos a querer intentarlo siempre.</p> <p><u>Cierre:</u></p> <p>Con todas las respuestas y “pistas”, la maestra tiene como función articularlas de tal manera que se vea que cada uno aportó a encontrar la respuesta (puede ser mediante gráficos y flechas en la pizarra). Así se resalta y reconoce que todas las ideas son válidas, que en aquel proceso de encontrar la respuesta se pueden equivocar pero que todas han aportado finalmente. A partir de este</p>	<p>-Depende de si la maestra desea utilizar algún elemento vinculado al tema que está introduciendo.</p>

punto, se empezará a desarrollar todo el tema y profundizar en los demás aspectos.	
--	--

5. “Tu alegría se contagia”	
Descripción	Recursos
<p><i>La idea de esta actividad es que cada día el docente pueda incorporar instantes y momentos que le permitan crear vínculos empáticos con los alumnos.</i></p> <p><u>Inicio:</u> Durante la reunión de inicio, se mencionará a los amigos el interés o lo que le sucedió a un niño: “Les cuento que el día de hoy, a Sienna le peinó su papá, ¿han visto sus 2 trenzas? Están lindas” “Cuéntanos Sienna, ¿Cómo te peina tu papa?”.</p> <p><u>Desarrollo:</u> Se invita a que la niña pueda contar esto nuevo que le ha sucedido y qué es lo que significa para ella. Es necesario que la maestra durante este momento acompañe su narración con gestos y algunas palabras a fin de continuar fomentando interés y atención en los niños. Si algún amigo también desea contar algo que le haya pasado y que para él significa importante, se le invitará a mencionarlo. Al término de ello, se pueden realizar sonidos como chasquidos, aplausos y otros que se inventen en la clase. Se puede incluso dibujar en la pizarra aquello que mencionaron, como un recordatorio especial de lo que les ha hecho feliz ese día.</p> <p><u>Cierre:</u> Es importante una comunicación constante con los padres y los mismos niños, tener en cuenta sus interés y quizá apuntarlos en una libreta para así poder recordar lo que mencionan. No se debe olvidar ninguna promesa realizada pues es importante que se sientan escuchados y tomados siempre en cuenta.</p>	<p>-Los requeridos de acuerdo a las actividades que se lleven a cabo</p>

6. “Cortinas mágicas”	
Descripción	Recursos
<p><u>Inicio:</u> Se pretende que para introducir un nuevo concepto o tema esta explicación (ya sea gráfica o escrita en un formato grande) este escondida detrás de una cortina mágica (realizada con tiras de papel). Estas tiras pueden ser de colores brillantes y llamativos.</p> <p><u>Desarrollo:</u> En cada una de estas tiras hay una pregunta para ir acercándose al tema, es así que ante cada respuesta el niño sacará un tira y así sucesivamente hasta descubrir qué es lo que se esconde detrás y el tema que se trabajará ese día. Es importante que esta actividad sea motivante, entusiasta, con disfrute de cada respuesta y con emoción por descubrir que hay detrás de estas cortinas mágicas.</p> <p><u>Cierre:</u> Ya con el tema descubierto se empieza la sesión.</p>	<p>-Gráfica o texto del tema en un fondo (puede ser la pared)</p> <p>-Tiras de papel (papel de material brillante y llamativo)</p> <p>-Plumones</p> <p>-Pitas</p>

7. “Super equipo”	
Descripción	Recursos
<p><u>Inicio:</u> La maestra dejará misiones cada semana a los niños: sembrar una nueva planta, ir a leer un cuento a los niños de la clase 3, etc. (de acuerdo a lo necesitado por y para la clase). Para ello han de conformarse grupos (alguna vez a través de un baile, otras veces a través de un juego o en un sorteo especial, etc.).</p> <p><u>Desarrollo:</u> Con los grupos ya formados, han de crear su propio nombre (de preferencia chistosos) y cogerán los materiales del rincón de la alegría para crear sus</p>	<p>-Materiales del rincón del humor.</p> <p>-Todos aquellos requeridos para cada misión elegida.</p>

<p>“uniformes” e insignias. Dichos grupos pueden durar una semana o hasta dos y luego irán rotando entre ellos (esto también depende de la misión encargada)</p> <p><u>Cierre:</u> El último día de la semana, el grupo muestra su objetivo logrado a los amigos (guiado por la maestra) y todos celebran juntos creando un diploma o realizando una celebración especial en el aula.</p>	
--	--

8. “Fantastiquísimo”	
Descripción	Recursos
<p><u>Inicio:</u> La idea principal de la actividad es decir frases motivantes al inicio de la clase (¿Qué espero compartir hoy con todos?). Esta primera parte ha de ser de enganche, motivante y de promoción de la participación para el resto del día.</p> <p><u>Desarrollo:</u> Siempre que algún niño desee pedir turno para expresarse puede levantar la mano y mencionar: “yo quiero decir algo fantastiquísimo”. Se puede apuntar algunas ideas fantastiquísimas en algún espacio de la pizarra que incluso pueden desarrollarse durante el día.</p> <p><u>Cierre:</u> Se propone realizar la misma dinámica al final del día (¿Qué fue lo que más me gustó?) Para terminar, se brindan aplausos, chasquidos o hacen un chócala (incluso con algo pegajoso en las manos - como cintas adhesivas, para hacer más divertido el momento).</p>	<p>-Plumones para apuntar en la pizarra.</p>

9. “¡Que ocurrencia!”	
Descripción	Recursos
<p><u>Inicio:</u> Se propone la creación de chistes; puede iniciarlas la maestra narrándoselos a los niños y, a partir de ello, motivarlos a que ellos mismos cuenten algunos o puedan traer nuevos para el día siguiente.</p> <p><u>Desarrollo:</u> Estos chistes pueden colocarse en carteles y paneles que pueden acompañarse con dibujos hechos por los niños.</p> <p><u>Cierre:</u> Cada cierto tiempo se colocan estos chistes en un libro especial que pueden tener en el rincón de la alegría para que los lean cuando deseen.</p>	<p>-Cuaderno especial u hojas para colocar los chistes</p>

10. “Kabom bom bom”	
Descripción	Recursos
<p><u>Inicio:</u> Se invita a los niños a crear y grabar junto a la maestra sonidos con diferentes elementos del salón (como efectos especiales): arrugar una bolsa para simular el sonido de la lluvia, crear sonidos con la boca, etc. Se puede grabar la risa de cada uno o su risa grupal y descubrir sus diferentes tipos.</p> <p><u>Desarrollo:</u> Durante diferentes actividades pueden probar estos sonidos; por ejemplo, en momentos de baile o simplemente durante una mañana mientras llegan los niños.</p> <p><u>Cierre:</u> Los niños pueden crear una casetera especial diseñada por ellos para colocar los cd's con sus grabaciones.</p>	<p>-Radio</p> <p>-Cd para grabar los sonidos</p> <p>-Casetera de cd y elementos para decorarla (cintas, escarcha, pegamento, tijeras, etc.)</p>

3.5 Recursos

Recursos humanos

Los principales protagonistas de este proyecto son los niños del aula. Mediante su participación activa formarán parte de las actividades, de la creación de materiales y serán los principales beneficiarios al encontrarse en un ambiente de alegría y motivación.

Por su parte, la maestra, tiene el rol de ser guía y facilitadora, al propiciar e incorporar directamente esta propuesta en el aula. Estará a su vez atenta a las actitudes y acciones de los niños que demuestren estar siendo completamente parte de esta propuesta, y de invitar a que todos, lleguen a sentirse parte importante de este proyecto y de cada aspecto que implica. Por tanto debe plasmar en su acción diaria el perfil propuesto por la pedagogía: informarse sobre la pedagogía del humor, ir descubriendo cada día a través de los niños cuáles son los factores de disfrute para así poder preparar sesiones educativas más adaptadas a la realidad del grupo, conocer y llevar a cabo acciones y actitudes de alegría optimismo y amabilidad fomentando y potenciando el vínculo y proceso educativo mediante el humor. Por último, ha de considerar su actitud y compromiso a nivel personal y profesional con llevar a cabo esta propuesta.

Por su parte las auxiliares o co-tutoras del aula, deben cumplir con las características, información y compromiso antes mencionados en el rol de la docente ya que son de igual manera parte importante e influyente en el proceso de enseñanza –aprendizaje, ya sea desde el aporte para llevar juntas una sesión pedagógica hasta la elaboración de los materiales y ambientación, procurando de manera conjunta su constante actualización. Es un trabajo en equipo que requiere de constante comunicación para que la propuesta no sea contradictoria.

Los coordinadores de la institución educativa (coordinador pedagógico del nivel, coordinador de tutoría, entre otros requeridos) han de ser responsables de brindar las facilidades para trabajar de manera conjunta dicha pedagogía; luego de informarse sobre ella, es necesario que puedan brindar un punto de vista exterior y de aporte a lo que observan sucede y se está llevando a cabo en el aula para enriquecer así su aplicación; asimismo, han de procurar otorgar las facilidades para plasmar la propuesta, ya sea

mediante la factibilidad para materiales requeridos, permisos para utilizar espacios de la institución educativa y aportar y apoyar diversas capacitaciones o charlas orientativas con personas especializadas en el tema. Han, de igual manera, continuar apoyando para que este tipo de innovación no sea solo de tipo didáctico si no a nivel institucional.

Cuando la propuesta se amplíe es muy importante contar con un grupo de orientación en y para la presente propuesta, así de acuerdo a los tiempos requeridos, se podrán reunir para tomar decisiones de acuerdo a los resultados cualitativos de la propuesta. Este grupo es responsable de coordinar las reuniones, mencionar los requerimientos que puedan surgir y dialogar sobre los puntos que son necesarios potenciar y/o cambiar para el éxito de este proyecto.

Los padres de familia también deben ser partícipes de esta propuesta a través del reforzamiento y continuidad que pueden darle en casa mediante acciones y actividades que la maestra puede sugerir en base a esta propuesta. Para ello, se puede enviar información sobre lo que se está trabajando en el aula y promover un trabajo de manera conjunta. Su rol es de importancia ya que es necesario que ellos comprendan que su actuación también tiene replica en los alumnos, que sus estímulos son de influencia en las emociones que luego son reflejadas en el aula, por tanto, es necesario que sean guías, compañía, orientadores, motivadores, comunicativos, asertivos y sobre todo intenten incorporar el humor en sus interacciones. No basta solo con que estén pendientes de enviar lo que se pueda solicitar, si no que se involucren de manera real con la propuesta, aportando así a que sea realmente integral y completa derivando incluso un posible cambio beneficioso a través de una atmósfera positiva, propia del humor, en su dinámica familiar.

Cada uno de los involucrados cumple un rol que se articula entre sí con el otro. Es principio de esta propuesta que se busque una atmósfera de compromiso y optimismo para llevar a cabo sus objetivos; asimismo, la voluntad conjunta por aportar y descubrir cómo potenciar cada día un ambiente de alegría en base a reflexiones personales y profesionales que cada uno ha de brindar.

Recursos- materiales

Las imágenes, posters, paneles, carteles, disfraces, música, accesorios extravagantes y juguetes son algunos de los recursos y materiales básicos para incorporar la pedagogía del humor en el aula. Si bien no se requiere de un tipo exclusivo u obligatorio, pues se busca que sea flexible y adaptable, sí es importante contar con materiales que cumplan con la característica de ser coloridas, motivantes, divertidas, sensoriales y, sobre todo, que hayan sido realizados con y por los niños. A su vez estos recursos deben cumplir con la característica principal de estar a completa disposición y alcance ellos.

3.6 Monitoreo y evaluación

Para este aspecto se han propuesto cuatro formatos que ayudarán al docente a orientar su práctica en la pedagogía del humor a nivel personal, del alumno y del aula. Primero, se propone el “humorometro” (*Anexo 1*), el cual consiste en una evaluación cualitativa del mismo docente hacia su práctica educativa y su vínculo con la incorporación del humor a través de indicadores que le permiten analizar qué acciones está llevando a cabo en base a la pedagogía del humor. Es importante mencionar que este formato está dividido en tres sectores: Activar el cerebro mental; refiere al aspecto de facilitar la integración y comunicación entre los alumnos y el docente; por su parte, el sector dos, aprender con humor, invita al docente a evaluar si está vinculando el aprendizaje con el humor, si promueve la motivación, atención e ilusión por el aprendizaje. Finalmente, el sector tres, llamado pensamiento optimista y resiliente, busca que el docente analice si está considerando y potenciando a su alumnado a través del autoconocimiento, el estímulo y el reconocimiento del valor del esfuerzo. Se sugiere que este cuadro se realice al inicio de la propuesta y posteriormente se haga mensualmente.

Para el aula en sí (*Anexo 2*), se plantea un *checklist* que permita al maestro ver y analizar las acciones que va llevando a cabo en cada eje. Se sugiere que esta revisión se realice semanalmente para luego hacer un análisis de aquellas que se realizaron al finalizar el mes. No se pretende que cada semana se realicen todas las acciones pero sí comprobar que mínimo se hayan llevado en el mes. Se plantea además una sección en la que la maestra colocará en qué actividades se plasmaron dichas acciones y ejes. Se pueden a su

vez agregar nuevas actividades que la maestra puede continuar creando en base a esta propuesta y dándole de esta manera, una real continuidad.

Para los alumnos (*Anexo 3*), se propone un cuadro con los objetivos propios de la pedagogía; se plantea que los docentes puedan elegir en cuáles desean poner énfasis durante ese mes y crear indicadores para un análisis cualitativo aún más específico de cada uno. Ello con el fin de que cada objetivo se adapte a la realidad y necesidad del grupo de niños. Se realizará así una escala de valoración (L=logrado/ P=proceso/ I=inicio). Dicha evaluación de los objetivos irá complementado con registros o fichas de observación (*Anexo 4*), mediante las cuales el docente podrá complementar su información de manera cualitativa y global sobre qué es lo que se está logrando desarrollar en cada niño en diversas actividades, qué es lo que está funcionando, cuáles están siendo estas reacciones, cómo están respondiendo a ellas a través de la observación de sus propias acciones y la expresión de sus emociones. A partir de ello se puede hacer replanteamientos en las actividades, haciéndolas más flexibles de acuerdo a la respuesta. Con ambos anexos y ayuda de anecdotarios se puede realizar a fin de cada mes, bimestre o tiempo considerado por el maestro una evaluación que permita descubrir qué objetivos pueden ser variados y a cuáles hay que ponerle énfasis para continuar.

Finalmente, se resalta que esta pedagogía requiere de un constante monitoreo y evaluación para concretar de manera objetiva que está siendo llevada a cabo de la manera pertinente.

3.7 Sostenibilidad

Como punto de partida, es importante la sensibilización de los directivos de la institución educativa respecto al tema; es de esta manera que se puede contar con un real compromiso general que dará respaldo a la docente que desea hacer replica de esta propuesta.

Como se mencionó en puntos anteriores, esta es una propuesta que puede ser llevada a cabo en diferentes contextos educativos, esta presentación es solo una base inicial, una motivación y un primer peldaño que puede y debe ir enriqueciéndose y potenciándose. Es incluso que más adelante puede incorporarse como plan de la escuela a través de su

PEI. De esta manera se fomenta una completa atmósfera que incorpora a la pedagogía del humor como parte de su cotidianeidad y estilo de vida en la comunidad educativa.

Para la sostenibilidad de la presente propuesta se plantea que mediante el análisis de lo planteado en los instrumentos de monitoreo y evaluación (Anexo 1, 2, 3 y 4) se realicen reuniones que permitan reflexionar sobre tales resultados. Dichas reuniones pueden realizarse al término de cada mes o el tiempo considerado por el grupo de acuerdo a como han programado los anexos mencionados. Así durante y al término de las reuniones, con la información recopilada, se realizará una sistematización que permitirá darle sentido a la propuesta y a su próxima planificación. Es importante mencionar que si se realizan capacitaciones, las personas que fueron parte de estas, no sean cambiadas (principalmente los mencionados en recursos humanos), para que a través de esta continuidad puedan potenciar y hacer replica en los demás miembros.

3.8 Cronograma

Esta propuesta no tiene una etapa en específico pues puede ser llevada a cabo desde los primeros meses de clases o en cualquier momento el año escolar. Es importante que una vez iniciada la propuesta, se lleve a cabo manera permanente y también paulatina, así se propone el siguiente esquema que plantea incorporar y combinar los 3 ejes de esta propuesta (actividades, materiales, interacción). La organización y elección de las actividades dependerá en su mayoría de la maestra y de lo que considera es importante llevar a cabo de acuerdo a su sistema de planificación. Esta es una propuesta que puede incluirse en su programación general del aula y de las cuales algunas pueden repetirse debido al tipo de propuesta continua.

<i>Semana (x)</i>		
ACTIVIDAD: <i>“Soy yo ¡Sorpresa!”</i>	MATERIAL- RECURSO: <i>“Creasonrisas”</i>	INTERACCIÓN: <i>“ Súper error al rescate ”</i>
<i>Semana (z)</i>		
INTERACCIÓN: <i>“Somos cómplices”</i>	MATERIAL-RECURSO: <i>“Rincón de la alegría”</i>	ACTIVIDAD: <i>“Soy yo ¡Sorpresa!”</i>

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aladro, E. (2002). El humor como medio cognitivo en *CIC. Cuadernos de información y comunicación*. (Nº 007) (317-327). Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Alarcón, R. (2007). *Investigaciones sobre psicología de la felicidad*. Lima: COLAEPSI. Congreso Latinoamericano de estudiantes de psicología.
- Alkhattab, M. (2012). *Humor as a teaching strategy: The effect on student's educational retention and attention in a nursing Baccalaureate classroom*. (Tesis de maestría). Valparaíso: Valparaíso University Valpo scholar; Nursing master theses- College of nursing.
- Arguis, R., Bolsas, A., Hernández, S., M. Del Mar, S. (2012). *Programa "Aulas Felices" Psicología positiva aplicada a la educación - 2da edición*. Zaragoza: Equipo SATI.
- Aravena, J. (2005). *Pedagogía del humor*. (Proyecto de tesis). Chile: Universidad Academia de Humanismo Cristiano.
- Buckman, E. (1994). *Review of literature. Historical, theoretical perspective*. En Buckman, E. (ED) *the Hand book of humor: clinical applications in psychotherapy* (1-23) Florida: Krieger.
- Burguess, R. (2003). *Escuelas que ríen. 149 3/4 propuestas para incluir el humor en las clases*. Buenos Aires: Troquel.
- Cunningham, J. (2004). *Children's humor. Children's play. Capítulo 5*. Thousand Oaks, CA: Publicaciones SAGE.
- Dana, R. (1994). *Humor as a diagnostic tool in child and adolescent groups*. Florida: Krieger.
- Díaz, R. (2013). *Pedagogía del humor. Primera parte*. Madrid: Blog Calidad de vida en adultos y personas mayores.
- Fernández, J., García, J. (s.f). *El valor pedagógico del Humor en la educación social*. España: Desclée de Brouwer.
- Freud, S. (1927). *El humor en obras completas (Vol. 17)*. Buenos Aires: Hyspame.
- García, B. (2010). *Claves para aprender en un ambiente positivo y divertido. Todo rueda mejor si se engrasa con humor*. Madrid: Pirámide.
- González, D. (2009). Sentido del humor mejora el vocabulario, habilidades sociales y creatividad en los niños. *La Tercera.com*. Chile: Consorcio periodístico de Chile.
- González, F. (2009). *Escuelas con Humor en Revista Iberoamericana de Educación*. (Nº 50/5) Colombia: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI).

- González, F. (2011). ¿El sentido del humor, tiene sentido en el aula? *Revista electrónica Educare Vol.XV*.
- Helliwell, J., Layard, R., Sachs, J., (2015). *Reporte mundial de felicidad*. Resumen. ONU.
- Jáuregui, E. y Fernández, J. (2009). *Risa y aprendizaje: el papel del humor en la labor docente*. *Revista universitaria de formación del profesorado* (203-2015) Madrid: Department of Social Sciences and Humanities, Saint Louis University.
- Linder, T. (1999). *Transdisciplinary play. Based assessment. A functional approach to working with Young children*. 5ta ed. *Rev. Baltimore*, P.H Brookes.
- Narváez, L. (2006). *La pedagogía del humor en los primeros años*. Chile: Facultad de educación de la Universidad de Concepción.
- Pelayo, P. (2015). Publicaciones diversas. *Humor Sapiens*.
- Perandones, T., Lledó, A. y Herrera L. (2013). ¡Sonría Maestro! Aprendizaje sentido. Con Humor la letra entra mejor. *Revista de educación y humanidades*. No.4. 175-186.
- Pirowicz, D. (2010). *El humor en los procesos de enseñanza-aprendizaje*. (Tesis de maestría) en psicología cognitiva y aprendizaje. Buenos Aires: FLACSO.
- Puentes, D. (2013). *Efectos de una unidad didáctica de humor en los primeros años*. Chile: Facultad de ciencias de la educación de la Universidad Católica de Maule. *Convergencia educativa* No. 2.
- Rivero, F. (2011). *El uso del humor en la enseñanza: una visión del profesorado de ele. Memoria del máster en lingüística aplicada a la enseñanza del español como lengua extranjera*. Jaén: Universidad de Jaén. En colaboración con la Fundación Universitaria Iberoamericana (FUNIBER).
- Rodríguez, C. (2008). *El humor como estrategia pedagógica - Investigación*. Maestría en educación -docencia. Manizales: Universidad de Manizales.
- Salas, L. (2015). *Humor, educación y literatura infantil*. Discurso de incorporación a la Academia Peruana de Literatura infantil y juvenil. Lima: Academia Peruana de Literatura infantil y juvenil.
- Sandri, P. (2014). *Las etapas del humor infantil*. *La Vanguardia*. España: La Vanguardia ediciones.
- Scorsolini, F. y Dos Santos, M. (2010). El estudio científico de la felicidad y la promoción de la salud: revisión integradora de la literature. *Rev. Latino-Americana Enfermagem*. Sao Paulo: Facultad de filosofía y ciencias de letras de Ribeir.
- Tamblyn, D. (2007). *Reír y aprender. 95 técnicas para emplear el humor en la formación*. Madrid: Desclee.
- Thorson, J. y Powell, F. (1993). Sense of humor and dimensions of personality. *Journal of clinical psychology*. (Vol.49). No.6. Omaha: University of Nebraska.

VI. ANEXOS

ANEXO 1

SECTOR I: ACTIVAR EL CEREBRO SOCIAL			
	Sí	A veces	No
1. <i>Acepto y hago bromas con mis estudiantes dentro de unos límites de respeto mutuo (intencionalmente trato de no ofender a nadie, de forma que el uso de la ironía o sarcasmo no entran en mi planteamiento)</i>			
2. <i>Promuevo un clima de espontaneidad en el que el buen humor, la sonrisa y la risa están presentes (surgen motivos para la risa y los comparto con agrado)</i>			
3. <i>Realizo actividades en clase para que mis estudiantes se conozcan, se relacionen y colaboren entre ellos en un ambiente de humor</i>			
4. <i>Conozco individualmente a mis alumnos/as y permanezco abierta/o a sus necesidades personales dentro y fuera del aula</i>			
5. <i>En el alumnado hay confianza para expresar las emociones y necesidades que se sienten: temores, tristezas y/o alegrías</i>			
6. <i>Animo exponer dudas, expresar juicios o comentarios de los estudiantes en relación con los temas tratados sin temor al rechazo, ridículo o descalificación</i>			
7. <i>Regulo mi enfado ante situaciones que lo motivan y mantengo el buen humor sin perder la firmeza</i>			
SECTOR II: APRENDER CON HUMOR			
	Sí	A veces	No
1. <i>En mi clase es habitual practicar la relajación y otras estrategias que permitan centrarse en las actividades o hacer frente a situaciones de ansiedad</i>			
2. <i>Pongo entusiasmo y genero expectativas positivas sobre lo que se va a aprender</i>			

3. <i>Disfruto con mi trabajo y el tiempo en clase se nos pasa volando tanto a mí como a mis estudiantes</i>			
4. <i>Procuro que los alumnos y alumnas aprendan con alegría</i>			
5. <i>Estimulo la originalidad de mis estudiantes, provoco la chispa de la imaginación. Valoro que n san convencionales</i>			
6. <i>Estimulo la iniciativa y la colaboración de mis estudiantes en los aprendizajes. Sus sugerencias son bienvenidas.</i>			
7. <i>Soy flexible en los acuerdos con mis alumnos. Si las circunstancias lo aconsejan, cambio de opinión.</i>			
SECTOR III: PENSAMIENTO OPTIMISTA Y RESILIENTE EN EL ALUMNADO			
	Sí	A veces	No
1. <i>Promuevo que los niños aprendan a conocerse mejor a sí mismos y a confiar en sus capacidades y fortalezas</i>			
2. <i>Hago ver la importancia de cometer errores para el aprendizaje futuro. Favorezco que los erros se acepten con buen ánimo</i>			
3. <i>Enseño a analizar los errores o adversidades de forma realista</i>			
4. <i>Muestro que el fracaso se puede cambiar con esfuerzo y apoyo</i>			
5. <i>Fomento la visión positiva de las cosas, destacando los aspectos positivos por encima de los negativos.</i>			
6. <i>Reconozco el trabajo de los niños, y valoro el esfuerzo realizado a nivel individual y grupal</i>			
7. <i>Guio y corrijo ciertos “comportamientos” que lo requieren sin descalificar a la persona</i>			

Fuente: Adaptado de García (2010)

ANEXO 2

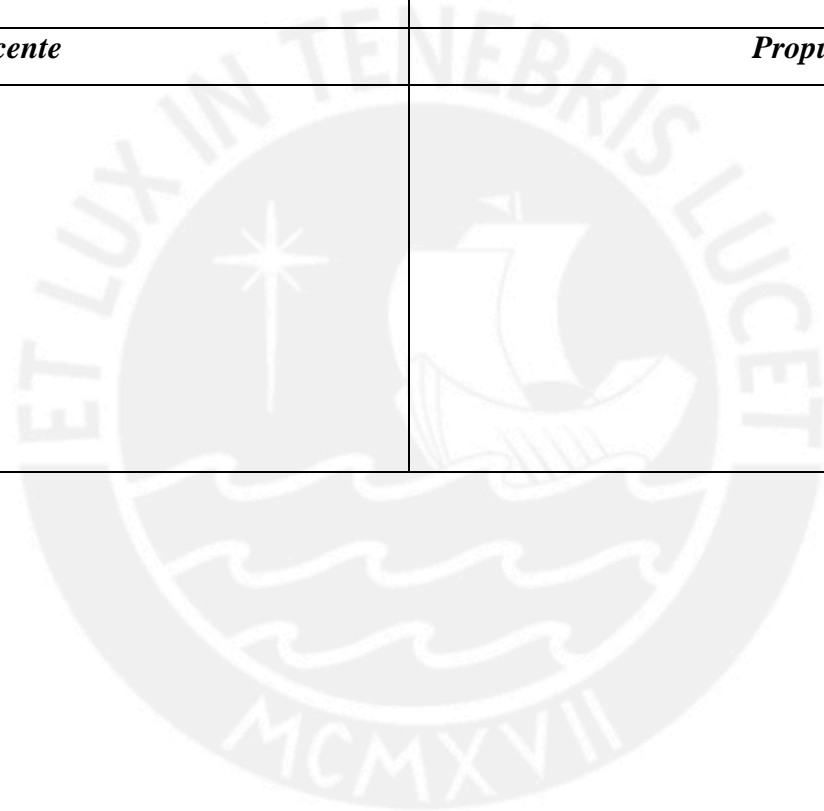
E		AGOSTO				
J		S	S	S	S	
E	ACCIONES	1	2	3	4	<i>¿En cuáles experiencias?</i>
	Incorporar actividades lúdicas y de juego					
A	Desarrollar concursos que diviertan a los niños					
C	Incorporar chistes, ocurrencias, historias divertidas y juego de palabras					
T	Desarrollar dinámicas de grupo lúdicas y divertidas					
I	Relatar testimonios o situaciones divertidas mientras se desarrolla la clase					
V	Cantar canciones referente a los temas tratados en clases que promueven el baile , el					
I	canto y la participación activa de los niños					
D	Celebrar días especiales					
A	Dramatizar con temáticas divertidas para los niños					
D	Retroalimentar positivamente a través de autoevaluaciones y Coevaluaciones					
E	Realizar tertulias sobre temas divertidos					
S	Generar una ronda de preguntas “excéntricas”					
	Colocar nombres divertidos a los grupos					
	Desarrollar competencias para motivar y no para intimidar generando así la integración					
	Realizar actividades de improvisación					

	Crear rondas de conversación para manifestar gustos y opiniones.				
	Crear canciones, poemas, rimas y adivinanzas divertidas que promueven la alegría y la risa				
	Presentar situaciones de aprendizaje desafiantes y apropiadas para los alumnos				
M	Uso de disfraces (La maestra se disfraza en ocasiones para provocar la risa y alegría de los alumnos)				
A	Uso de paneles, posters e imágenes divertidas con temas de interés de los niños				
T	Decoración con colores brillantes y vivos que dan vida a rincones oscuros				
E	Uso de música alegre				
R	Contar con materiales que inspiran y motivan su uso				
I	Uso de imágenes que transmiten afirmaciones positivas y mensajes divertidos				
A	Creación de un rincón de humor en el aula en el cual se encuentren diversos				
L	materiales divertidos desde los fabricados y creados por los niños y/ o juguetes				
E	divertidos hasta los propuestos por la docente				
S	Decoración de los muebles del aula o carpeta del docente con artículos extravagantes				
	Creación de divisiones especiales en los ambientes				
	Uso de materiales para recopilar sugerencias a fin de promover qué otras experiencias les gustaría vivir				
	Uso de muecas empáticas (sonrisas y miradas)				
	Se integra a las actividades grupales				
	Halaga a las actitudes positivas				

	Refuerza las habilidades positivas					
<i>I</i>	Establece un clima de relaciones interpersonales respetuosas y empáticas con sus alumnos					
<i>N</i>	Proporciona a todos sus alumnos oportunidades de participación					
<i>T</i>	Promueve actitudes de compromiso y solidaridad entre los alumnos					
<i>E</i>	Transmite una motivación positiva por el aprendizaje, la indagación y la búsqueda					
<i>R</i>	Crea un ambiente agradable y de confianza que los lleva a reírse de sus errores y					
<i>A</i>	potenciar sus cualidades					
<i>C</i>	Favorece el desarrollo de la autonomía de los alumnos en situaciones de aprendizaje					
<i>C</i>	Promueve un clima de esfuerzo y perseverancia para realizar trabajos de calidad					
<i>I</i>	Establece y mantiene normas consistentes de convivencia en el aula					
<i>Ó</i>	Potencia las cualidades de los niños, mejorando así su autoestima y reconociendo las					
<i>N</i>	cualidades de los demás					
	Genera respuestas asertivas y efectivas frente al quiebre de las normas de convivencia					
	Cuenta chistes, reconoce y se ríe de sus propios errores					
	Usa preguntas y frases motivadoras					
	Felicita a los niños ante un logro					
	Usa comentarios positivos al comenzar la clase					
	Usa la inflexión de voz en distintos niveles de volumen que pueden generar curiosidad y creatividad					
	Crea sonidos que despiertan y captan la atención nuevamente					

ANEXO 4

FICHA DE OBSERVACIÓN	
<i>Niño(a):</i>	<i>Fecha:</i>
<i>Actividad o momento</i>	<i>¿Qué observé?</i>
<i>Reflexión docente</i>	<i>Propuesta docente</i>



ANEXO 5

Elementos a considerar para el presupuesto

<ul style="list-style-type: none"> -Alfombra o tapete especial para echarse y otra con relieve -Algodón -Almohadas -Base soporte (suela) para las pantuflas -Batas blancas -Bolitas de tecnopor -Caja grande forrada con papel brillante -Cartulinas -Cd's en blanco -Cintas de colores -Crema desmaquilladora -Cuentos -Disfraces (temáticas variadas) -Escarcha -Espejos -Felpa -Globos -Gong o instrumento similar -Hilos para colgar -Imágenes divertidas -Lanas de colores -Lápices de colores, crayolas, plumones témperas y acuarelas 	<ul style="list-style-type: none"> -Latas -Lentejuelas -Ligas -Mantas -Maquillaje especial para rostro -Palitos revienta globos -Papeles de diversas texturas (blancos, de colores, bond, manteca, crepe, cometa, platinado, entre otros) -Pegamento -Pica pica -Piedras decorativas -Pinceles -Pintura neón o escarchada -Plástico con bolitas -Radio -Stickers -Talco de colores -Telas con texturas -Tijeras -Vasos gelatineros -Velas y esencias aromáticas
--	---

**Todos los elementos aquí mencionados son parte de las actividades de los tres ejes de la propuesta. Es importante resaltar que no son obligatorios y son flexibles de ser variados de acuerdo al contexto y requerimientos*