UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JÓSE DE CALDAS

FACULTAD DE CIENCIAS Y EDUCACION

LICENCIATURA EN PEDAGÓGIA INFANTIL

LINEA DE PROFUNDIZACIÓN LENGUAJE, COMUNICACIÓN Y CREACION

PROYECTO TESIS:

PEDAGOGIA Y HUMOR

TUTOR INVESTIGACIÓN

HAROLD BELTRÁN

AUTORA PROPUESTA

LADY DAYAN ARCOS BARRERA 20101187040

Tesis para optar por el titulo de: Licenciada en pedagogia infantil.

BOGOTÁ D.C

DICIEMBRE DE 2017

PEDAGOGIA Y HUMOR

LADY DAYAN ARCOS BARRERA 20101187040

Tesis para optar por el titulo de: Licenciada en pedagogia infantil.

TUTOR INVESTIGACIÓN

HAROLD BELTRÁN

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

LENGUAJE COMUNICACAIÓN Y CREACIÓN

LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL

BOGOTÁ D.C

DICIEMBRE DE 2017

1. Presentación Pedagogía y humor

El presente trabajo. Da cuenta de una investigación documental que hace búsqueda de como la pedagogía y el humor pueden interactuar y vincularse. Evidenciando así, las múltiples formas en las cueles pueden presentarse la educación y la didáctica, la interacción y las formas de comunicación entre estudiantes y docentes. Empleando recursos que permiten ampliar y diversificar contenidos haciendo que su presentación, incorporación y estudio permita a los estudiantes tener una participación activa, consciente además de reconocerse permitiendo así potenciar sus habilidades, talentos, gustos. Resinificando así en la educación el papel de los ambientes escolares.

Tabla de Contenido

1. Presentación Pedagogía y humor 3
1. Introducción 6
1.1 Planteamiento 6
1.2 Pregunta de investigación 8
1.3 Objetivo General 9
1.3.1 Objetivos Específicos 9
1.4 Justificación. 10
2. Estado del arte. 14
3. 21Marco Teórico Conceptual. 20
3.1 Pedagogía. 20
3.2 Humor 30
3.3 Tecnología 41
4. Metodología 45
5. Pedagogía y humor vinculaciones 47
5.1 Humor como recurso Pedagógico. 49
5.2 El humor y el aprendizaje. 52
5.3 El Humor, la Comunicación y Creatividad. 55
5.4 Innovación en educación (acercarse a los estudiantes incluyendo didáctica, tecnología y humor). 58
6. Interpretación de los resultados. 63
7. Conclusiones y Recomendaciones 67
8. Referentes Bibliográficos. 70

Tabla de Anexos

Anexos 79
1. Reflexión de un quehacer pedagógico 79
2. Anexo Uno, Literatura. 89
3. Anexo dos, Estimulación visual (contenido televisivo) 105
3.1 El autobús mágico 106
3.2 Cyberchase 107
3.3 Las tres mellizas 111
3.4 El mundo de Beakman. 115
3.5 ¿Dónde el mundo está Carmen Sandiego? 116
3.6 Phineas y Ferb 119
4. Anexo tres, Musical 126

1. Introducción

El proyecto curricular de Licenciatura en Pedagogía Infantil, de la Universidad Distrital Francisco José de caldas, en su línea de investigación Lenguaje, Comunicación y creación Desarrolla un propuesta documental de como se vinculan la pedagogía y el humor. Los contenidos que en ella se presentan muestran las motivaciones para desarrollar una propuesta educativa en la que el humor y la pedagogía brindan herramientas al docente para plantear una didáctica que le permita establecer nuevas relaciones de estudio con sus estudiantes y con los contenidos escolares.

1.1 Planteamiento

Cuál es el papel de la pedagogía en el proceso de formar un sujeto, o de orientar al sujeto en su formación. *(Debesse y Mialaret Pág. 11) "La pedagogía es ante todo una práctica reflexiva de la educación que se apoya en el saber que se quiere transmitir"* este es un pensamiento que aunque es bastante clásico nos porta grande elementos sugeridos en el que hacer pedagógico como lo son, la pedagogía como practica reflexiva, directamente relacionada a la manera en la que el docente cumple su rol en función de servir en la orientación para la formación de otro sujeto, y de replantearse así mismo en la asertividad de como es llevada a cabo su práctica docente. La segunda es el saber que se quiere transmitir que no siempre está directamente relacionado con la información y /o contenidos-, pero si a la formación de la subjetividad de los estudiantes.

(Debesse y Mialaret Pág. 11) "las ciencias de la educación comprenden efectivamente las ciencias psicológicas en la medida que estudian las condiciones y los ambientes en que se desarrolla el niño y el adolecente" Anteriormente se mencionaba sí, la pedagogía forma al sujeto o lo orienta en su formación, tomado como referente los que nos plantean Debesse y Mialaret, el docente debe hacer un reconocimiento de la realidad de la infancia, en la actualidad vivimos en lo que se conoce como la era tecnológica, a las generaciones más jóvenes tiene un calificativo importante y es el de *nativo digital* que trae para la educación para los proceso educativo un desequilibrio significativo ya que obliga a que el docente replantee su que hacer pedagógico ya que en gran parte del proceso educativo el estudiante no necesita que se le llene de información si no que por el contrario necesita orientación hacia los contenidos y en el desarrollo de los sujetos en un sentido social y político.

En una relación social para el desarrollo de los procesos comunicativos que se desean realizar con la pedagogía y el humor, se nos brindan tres aspectos que se podrían denominar como herramientas para la interacción entre los sujetos que son la comicidad, el chiste y el humor; la comicidad, se encuentra lenguaje corporal, el chiste lenguaje oral y escrito, y el humor, que acoge a lo cómico y al chiste representado en los que los estudiantes de forma consiente manifiestan; eso con el propósito de replantear el rol que cumplen los docentes frente a la escolaridad que requieren los estudiantes específicamente, en el área de lenguaje.

El humor hace parte de lo que llamaríamos la lúdica; así como el arte y el juego también lo son, todos ellos tiene un vinculo especial que es de donde se parte para plantearlo y es el hecho de que brinda la posibilidad al sujeto de ser el mismo, de relacionarse con el mundo empoderado de lo que es, de lo que toma de la sociedad y de lo que proyecta, de su libertad, Podría decirse que posibilita al sujeto desarrollar su subjetividad.

Aun así, el arte y el juego, están reconocidos en estos ambientes, y hacen parte de los espacios de ocio, diversión y distracción para los estudiantes, y les dan un "respiro" a los estudiantes del estrés educativo. Pero el humor, aun esta invisible en el aula, es algo que no se reconoce o no se quiere reconocer, porque este si está presente en muchas formas y en muchos momentos, rompe con la estructura tradicional de obediencia, silencio, sumisión.

El sujeto se construye en relación con la sociedad, por este motivo se piensa la pedagogía y el humor en relación a la comunicación, las relaciones de poder y el desarrollo del sujeto.

> *(Coll 1997 pág. 106) "... la relación con los compañeros incide de forma decisiva sobre los aspectos tales como el proceso de socialización en general, la adquisición de competencias y de destrezas el control de los impulsos agresivos, el grado de adaptación a las normas establecidas, la superación del egocentrismo, la relativización progresiva desde el punto de vista propio, el nivel de aspiración e incluso el rendimiento escolar"*

El Lenguaje y la comunicación oral Todo esto, es acogido por el humor y las redes sociales virtuales y presenciales, dentro y fuera del aula en este sentido, estamos en búsqueda de todas las posibles relaciones que mueven la interacción y la comunicación entre sujetos, dependiente e independiente del rol. De allí está el objetivo de la investigación en relación a hacer una búsqueda de todas estas relaciones de pedagogía y humor valorándolo en su incidencia escolar.

1.2 Pregunta de investigación

¿Cuáles son las Interacciones y vinculaciones que se pueden establecer entre pedagogía y humor y de qué manera estas pueden incorporarse es espacios escolares a fin de diversificar los contenidos?

1.3 Objetivo General

- Buscar y desarrollar las relaciones que existen en los ambientes escolares entre pedagogía y humor, a fin de reconocerlos, valorarlos, incorporarlos e identificar su aporte en el aprendizaje, y en los procesos comunicativos en función del desarrollo en el sujeto.

1.3.1 Objetivos Específicos

- Describir de que manera el humor y la pedagogia interactuarn y esta interaccion puede ser aplicabe en ambientes escolares.
- Ejemplificar de que manera se presentan las relaciones pedagogia y humor; que son irreconocidas y de que manera pueden potenciar el trabajo pedagogico.
- Valorar el humor en el aula, y las relaciones pedagogia y humor, no solo en el ocio, si no en la formalidad de como se abordan contenidos.
-

1.4 Justificación.

Vivimos en una sociedad que está siendo acelerada, por todos los avances en materia de tecnologías y de redes, que tienen gran impacto en todos los campos sociales y en la sociedad en general, esto lleva a que se replanteen procesos y poder evolucionar, por llamarlo de alguna manera.

La educación y la población infantil, están muy cercanas a todos estos cambios y avances que se dan en las sociedades, aun así, la infancia no lo asume como un cambio, la infancia se desarrolla incorporando una sociedad que cambia. En el caso de las tecnologías que motivan y promueven constantes trasformaciones, en instituciones como la escuela estas deben ser incorporadas y en su incorporación hay resistencia, mientras que para la infancia no las incorpora si no que por el contario se desarrolla en contacto con las TIC.

El desarrollo de los sujetos y las sociedades implican que la educación y el rol que desempeñan los maestros se replantee. Pero, ¿de qué manera se deben dar estos cambios?, ¿Cómo se debe ser asumida la escuela en una función social?, ¿de qué manera se reconoce y se asume al estudiante?

La educación como institución política y social tiene el compromiso de evolucionar en discurso, en prácticas, en el reconocimiento del sujeto y del espacio, pero está viendo a la tecnología no como un recurso o una herramienta educativa, si no que lo asume como un ente que desplaza, justamente por el acceso a la información. Pero, que un sujeto tenga un fácil acceso a la información no garantiza que este siendo educado, formado o que le sea significativo, Umberto eco definió al internet como *"una gran librería desordenada"* esta es

una afirmación real y se podría decir que en esencia con ella retoma el sentido del maestro, como orientador de proceso y de prácticas en pro del desarrollo del sujeto.

En este sentido, la infancia real que nos encontramos en las aulas de clase, en las instituciones educativas formales, no formales, en el parque, en la calle, en la casa. Bajo todo el tema tecnológico tienen el reconocimiento o el calificativo de nativo tecnológico, que para la sociedad y la educación en general tienen un gran impacto, y debe tenerse en cuenta en las practicas educativas.

Los sujetos se construyen, en relación con la sociedad y al contexto al que están inmersos, esto debe tenerlo en cuenta la educación al planear y plantear sus didácticas. Es fundamental, que los estudiantes sientan que son válidos sus conocimientos previos, y que cuando se dialogan, comparten, se debate sobre opiniones, se generen nuevos significados en los aspectos que se tratan, realizando una construcción y orientación de conocimientos, generando nuevos aprendizajes.

Como bien los mencionábamos anteriormente, la realidad de la infancia cambia al ser una nativo digita, y cambia en las relaciones sociales, en las formas de comunicación con los otros y en los espacios que ocupa en diferentes contextos sociales. Cuando decimos que las relaciones sociales cambien al igual que las formas de comunicación, debido a las redes sociales virtuales que manejan, estas redes tienen una gran simbología y un lenguaje directo aceptado porque se mueve en un tipo de humor. Toda esta información en imágenes, frases o situaciones es llevada al aula e invisibilidad por los docentes, por no estar en la normalidad que debe estar en un espacio educativo formal.

Es fundamental, tener en cuenta que para poder generar una construcción de aprendizajes con los estudiantes está ligado a como se asume y reconoce el sujeto. El Humor, es un factor que se encuentra presente en las aulas escolares, el cual se evidencia en expresiones cómicas y chistosas, generalmente son manifestadas por los estudiantes por una infinidad de razones que se viven en el aula; estas manifestaciones de humor, que por lo general son un sabote a la clase generan malestar en los docentes causando un desequilíbrio en las dinâmicas de clase.

Como lo mencionábamos anteriormente las manifestaciones de comicidad y de chiste son generadas por lo estudiantes, pueden ser respuesta a un estímulo provocado por el docente del cual no es consciente; y puede interpretarse de varias maneras como: que la clase esta aburrida, no les gusta el tema que están tratando, están cansados de estar en la misma posición, entre muchas otras; en las que el docente está involucrado directamente ya que es quien dirige la sesión de trabajo y es el orientador del proceso que se lleva a cabo.

De todo lo anteriormente dicho, es que surge para esta investigación el pensar en la pedagogía del humor en función de fortalecer o reactivar los procesos comunicativos, las relaciones sociales en pro del desarrollo del sujeto, se debe tener en cuenta, la pedagogía del humor, llevar ese nombre no necesariamente sugiere que las clases sean chistosas, se hagan con chistes, o que el profesor que lo lleve a cabo sea un humorista, este un paradigma que se hace en relación a la palabra humor, pero no, la pedagogía del humor va mas allá, refiriéndose a reconoce y dispone a sus estudiantes a fin de adecuar espacios para movilizar pensamientos, experimentación y formas de construir conocimientos.

Para desarrollar una pedagogía del humor el docente debe pensar en sus estudiantes, el contexto, las necesidades, potencialidades a desarrollar, en este sentido, se establecería una

adecuado uso de los recursos, tecnologías, gustos de los estudiantes, y las particularidades en función de hacer un reconocimiento del otro en sus diferencias, promover valores como el respeto.

En este sentido, con la pedagogía del humor, no se busca llegar a un resultado lo que se busca es ser recursivos e ingeniosos en la búsqueda de construir procesos educativos. Para ello es necesario movilizar el pensamiento de los estudiantes que es lo que hace el docente al reconocer a sus estudiantes; La importancia de la propuesta está en el hecho de que piensa en el sujeto, que en este caso sería el estudiante, y en las necesidades que se tornan más evidentes como orientación a la información, y el potenciar habilidades; para lo cual se hace uso de la didáctica ya que en el tratamiento de ellas es que toma peso y relevancia. Por tanto se podría asumir que la educación escolar se replantearía en su papel frente a la población infantil.

2. Estado del arte.

Los antecedentes que a continuación se presentan hacen parte de un inicial estado del arte para la investigación documental Pedagogía y humor, se toman como referentes todas esas investigaciones en las que el humor tiene una intervención directa con la educación en cómo se permite el humor entre e el proceso de formación desde distintos puntos de vista.

CARRETERO DIOS, Hugo (2005) "sentido del humor: construcción de la escala de apreciación del humor". Directores: Meléndez Pérez Cristino; Casal Buela Gualberto. Tesis Doctoral, España, Universidad de Granada.

La tesis de Carretero, nos evidencia las posturas y las formas en que las personas asumen el humor, en varios aspectos de la vida, que abrió un panorama sobre cuáles son los análisis que se realizan en el trabajo de campo que apoyan o que hacen un desequilibrio sobre las formas en que se emplea o posibilita que en una aula de clase se empleen como herramientas variables del ejercicio académico la inclusión y validación de lo cómico, lo chistoso, y las formas de humor que se presentan. Los análisis y la observación que se presentan en la investigación están vinculados directamente a las reacciones que tienen los participantes sobre la construcción, interiorización y manifestación, a variables que se presentan en un contexto escolar.

Le brinda a un hecho significación, o un hecho se vuelve significativo cuando, se le atribuye una consecuencia lógica o practica a algún contenido, en esta lógica Carretero postula a la inteligencia ya que la inteligencia es una de las variables más importantes en la apreciación por el humor. Nos supone lo siguiente (Carretero 2005)*"Una mayor inteligencia, se correlaciona*

positivamente, dado a su complejidad, con la diversión, hacia el humor más abstracto, sin completa resolución, es decir, humor sin sentido. Negativamente se correlacionaría con rechazo por el humor sin sentido. Pág. 128"

Carretero nos hace referencia al trabajo de la expresividad relacionándolo con la competencia de a personalidad, en donde influyen los factores de diversión o rechazo, frente a ciertas posturas del humor, del chiste o de lo cómico. También en la expresividad influye la creatividad. (Carretero 2005) *"A mayor creatividad, mejor sentido del humor"*

Cuando el sujeto presenta una apertura a nuevas experiencias, se relaciona directamente por el gusto por la variedad. (Carretero, 2005) *"la tendencia a mantener una "mente abierta" hacia nuevas ideas, o formas no convencionales, a re analizar los valores establecidos, a estar abierto a la experimentación de las emociones, alta sensibilidad para la poesía, arte e imaginación"*

BARRIO de la PUENTE, José Luis y FERNÁNDEZ SOLÍS Jesús Damián (2010) "Educación y Humor: Una experiencia pedagógica en la Educación de Adultos" Universidad Complutense de Madrid.

Resumen Original

En el presente trabajo se estudia y pone en práctica la importancia del sentido del humor, dentro de los procesos de enseñanza-aprendiza en la educación de personas adultas, desde una perspectiva pedagógica. Desde el punto de vista teórico se recoge en la primera parte del estudio, de manera sintética, el valor educativo del humor: funciones, dimensiones, características, etc. En la segunda parte de la experiencia se recogen las aplicaciones del humor desde el punto de vista pedagógico, tanto con el profesorado como con el alumnado del centro de educación de personas

adultas de San Fernando de Henares (Madrid); abordando los diferentes campos de conocimiento, y diseñando actividades, actuaciones y propuestas dinámicas, motivadoras y divertidas. Para finalizar se valora muy positivamente la experiencia, en la que se ha utilizado y aplicado el humor como herramienta pedagógica en la educación de personas adultas.

Esta investigación evidencia como en el proceso educativo con humor el docente tiene un crecimiento personal y el estudiante aumenta su interés y participación en el desarrollo de las actividades. En esta investigación es evidente que el humor es paradójicamente es un elemento muy serio ya que requiere de conocimiento y de conciencia. También expresa como con el humor las relaciones entre docente- estudiante son fluidas, sanas, amigables.

PINTO LOBO, María Rosa (1992) "La influencia del humor en el proceso de la comunicación" Tesis Doctoral, Director Dr. VALBUENA DE LA FUENTE Felicísimo, Universidad Complutense de Madrid, Madrid.

Esta es una tesis que le brinda al lector amplios significados y las implicaciones que tiene para los sujetos expresarse, pensar humorísticamente además de hacer relevancia a como la risa, y el reír le proporciona al cuerpo un estado de bienestar liberándole de cargas exteriores. Esta es una investigación sumamente teórica que recoge autores que se piensan el humor desde distintas ramas, desde que se prenso en el humor y la risa hasta la actualidad.

JÁUREGUI NARVÁEZ, Eduardo y FERNÁNDEZ SOLÍS Jesús Damián (2009) *"Risa y aprendizaje: el papel del humor en la labor docente"* Articulo Revista Universitaria de formación del profesorado, ISNN 0213 8646, Saint Louis University. Campus de Madrid. Madrid.

Resumen Original

Numerosas corrientes pedagógicas en las últimas décadas han fomentado el humor, la diversión y la risa en la labor docente, citando numerosos beneficios: establecer una mejor relación con los estudiantes, reducir el estrés y la ansiedad, gestionar el conflicto, proporcionar una recompensa emocional que motive la participación y el estudio, y comunicar la materia más eficazmente, estimulando la atención, la creatividad y la memoria. En este artículo se evalúa la justificación teórica y empírica de este modelo más "lúdico" del aprendizaje, y se matizan algunas de las ideas que suelen proponerse en este sentido.

El presente artículo presenta como el humor y la risa asociados a las actividades que hace un niño como el juego le proporcionan una estabilidad y bienestar emocional. Hay estudios que demuestran que el humor puede estabilizar el estado de ánimo de una persona y esto es pertinente en un ambiente escolar teniendo en cuenta que estos son espacios donde puede concentrarse el estrés, frustración, fracaso entre otros. Emplear o darle paso al humor en el aula puede generar un ambiente positivo y divertido además de motivar tanto a los docentes como a los estudiantes en su labor.

TAFUR RINCON, Jhon Jairo. (2014). "*Motivación y comunicación: el humor como elemento modificador de la motivación en el proceso de aprendizaje en estudiantes de grado décimo del colegio Emmanuel (Bogotá)*" Tesis Maestria, Directora. ACERO GLORIA AMPARO. Universidad Nacional de Colombia. Colombia.

La presente es una tesis documental que da cuenta de cómo el uso del humor en el aula puede influenciar anímicamente en el estado de los estudiantes además de, "*El humor es una herramienta que permite encontrar nuevas maneras de afianzar los conocimientos compartidos en el aula y que facilita el manejo del grupo sin influir negativamente en la disciplina. Sin embargo un uso*

descuidado del humor puede ejercer un impacto negativo en el estudiantado afectando su autoestima." Particularmente esta tesis evidencia como el uso y empleo del humor en el aula puede significar una alternativa para: acercarse al estudiante, promover el mejorar la comunicación, motivar a la búsqueda de contenidos y mejorar las habilidades.

LEIVA ARAYA Tamara Andrea, ROZAS HUERTAS Ximena Paz, (2010) "*El sentido del humor en la práctica docente, como facilitador de aprendizajes significativos en los estudiantes, en las clases de historia y ciencias sociales".* Tesis pregrado Profesor de Historia y Ciencias Sociales, Directora: AYALA VILLEGAS Stella. Universidad Academia de Humanismo Cristiano, Escuela de Educación, Santiago, Chile.

Esta investigación se piensa bajo el contexto de saber que las aéreas de historia y ciencias naturales son agobiantes para los estudiantes, su contenido cargado de documento hacen que los estudiantes tengan la percepción de que todo ello está muy lejos de sus contexto actual, es por ello que, el incorporar el sentido del humor es una estrategia que gira en varios sentidos porque facilita la disposición de los estudiantes además de promover su participación, suaviza la presentación y estudió de los contenidos. El humor puede resultar siendo como una estrategia de innovación pedagógica que promueve la libertad de expresión.

RIVERO GONZALEZ Francisco Manuel, (2010) *"El uso del humor en la enseñanza: Una visión del profesorado de ELE"* Tesis para Maestría, Directora: Dra. FERNANDEZ HOYOS Sonia, universidad de Jaén en colaboración con la Fundación Universitaria Iberoamericana (FUNIBER). Jaén. España.

Esta investigación es bastante interesante porque muestra el humor como una estrategia de innovación pedagógica para la enseñanza del español como segunda lengua. Si bien, tener

como lengua extranjera el español es bastante complejo por los modismos de cada región y el juego que se da entre palabras y significados que pueden enredar a cualquier persona incluso teniendo el español como lengua materna. Esta investigación hace una documentación rigurosa y bastante clara sobre los significados propios del humor, tanto en la descripción de que es lo que sería el humor, tipos de humor, intencionalidades, el empleo del humor y su influencia en el sujeto.

3. 21Marco Teórico Conceptual.

El presente marco teórico conceptual tiene como propósito teorizar los conceptos Pedagogía, humor y tecnología, estableciendo una relación conceptual de como estos términos permiten inicialmente una interacción con la educación, los procesos de aprendizaje y los ambientes escolares.

3.1 Pedagogía.

Pensar la educación y la pedagogía como una acto reflexivo, consciente y activo que va mas allá de instaurase en un tiempo y espacio especifico, y que además busca o hace de de varios factores o situaciones recursos que permitan que los estudiantes complejicen su subjetividad, establezcan ejercicios reflexivos, entiendan y comprendan cómo funciona el mundo, las cosas que hay en él y que además sean propositivos en alguno o alguno de los muchas problemáticas que allí se presentan. Que puedan reconocerse y reconocer a los otros, y del mismo modo compartir con todo lo que es lo otro, factores que comparten o que disciernen de manera que puedan construir, aprender, cuestionarse, o que no le encuentre un servicio pero que pueda establecer una conversación y compartir con el otro. Que el arte, la cultura y las ciencias sean aéreas transversales, es mas que se pueda establecer un debate desde un conjunto y no desde la fragmentación. Esta es la funcionabilidad que le doy a la educación ya que tiene una fuerte responsabilidad con la sociedad, pero mas con todos los sujetos que en ella están presentes. La educación y la pedagogía que allí se presenta deben tener como una de sus mayores preocupaciones, si no la más importante, el desarrollo del sujeto de manera integral.

Existen muchas propuestas sobre como ejercer la pedagogía, y/o varios modelos de cómo debería ser el aprendizaje. La investigación documental que además el creadora que pretendo desarrollar da cuenta de cómo el humor y la pedagogía pueden vincularse a fin de permitir que el sujeto se desarrollo de manera integral y pueda potenciar sus habilidades, intelectuales, sociales, del lenguaje, comunicativas y creativas.

En la cual el docente tiene un arduo trabajo ya que debe estar muy atento a todos los factores y situaciones que se presentan en el espacio en el cual se encuentra. Para de ese modo poder planear de manera adecuada y pertinente, del mismo modo ser el buscador de situaciones de recursos para que sus estudiantes establezcan todo tipo de reflexiones hacer del proceso educativo una enriquecedora experiencia vital.

Pensemos en la educación en términos de la Praxis "practica de la libertad" como nos lo plantea Freire. Pero, en qué medida o bajo que parámetros la educación le permite al sujeto ser libre o desarrollarse libremente.

En Colombia desde distintas visiones pedagógicas se habla sobre la libertad en la educación, de cómo pasar de discursos y prácticas hegemónicos; a prácticas y discursos que humanicen y orienten al sujeto para que en su formación reconozca a los otros en sus diferencias, y establezca vínculos fundamentados en el respeto. Todo ello cobra sentido al pensar en cómo puede hablarse de libertad bajo paradigmas educativos que ejercen todo tipo de controles impidiéndole al sujeto ser, y que además es excluyente.

Colombia, desde su constitución de 1991, se plantea y reconoce como un país Plurietnico y Multicultural. Es fundamental tener claro este aspecto, porque no es posible ni consecuente hablar de educación como practica de libertad, ni de un desarrollo integral del sujeto cuando se

desconoce e invisibilidad la realidad de la cultura y del contexto, es necesario identificar en los ambientes educativos como en la cultura misma las múltiples diferencias étnicas, culturales, raciales, sexuales, religiosas, éticas, en el lenguaje, la forma de vida; y que aun así. Es posible y hace aun más rico y/o fructífero la práctica de libertad y el desarrollo del sujeto ya que tiene un amplio campo del cual puede construirse y construir cultura. Es por ello fundamental siempre identificar en un aula el grupo los sujetos que lo conforman para establecer bajo que dinámicas se impulsa y/o orienta la formación del sujeto y la creación de la cultura.

Identificando y teniendo claro que, la riqueza y búsqueda de la praxis esta focalizado el maravillosa riqueza de la variedad de sujetos que se encentran en un espacio- tiempo para compartir, crecer y crear, ahora si vamos a desarrollar cuales son los elementos a tener en cuenta en el ejercicio pedagógico para la orientación el desarrollo del sujeto.

El Constructivismo por ejemplo es un enfoque fundamental en este proceso, es un elemento que se debe tener en cuenta al momento de pensar en una educación para la infancia ya que permite reconocer y pensar en los sujetos en una globalidad.

En este sentido, es preciso aclara que para sostener la importancia del constructivismo es importante evidenciar como desde los distintos enfoques de Vigotsky, Bruner, Ausubel y Novak, el cómo saber elementos esenciales de ellos, que sean aplicables al contexto es posible elaborar una didáctica pedagógica, que permita cumplir con los objetivos propuestos para el desarrollo de la infancia.

A priori estos pensadores nos aportan las siguientes miradas: Vigotsky, vinculación entre el aprendizaje y la cultura; Bruner, aprendizaje por descubrimiento; Ausubel, aprendizaje significativo; Novak, aprendizaje significativo a través de esquemas.

Cuando hablamos de constructivismo en el aula, se hace referencia al cambio estructural en la que se presenta la clase y en qué medida los sujetos pertenecientes tiene participación y construcción de la misma, es decir, la relación entre los estudiantes y los docentes concibe una comunicación directa y propositiva en pro suavizar las distancias que se presentan entre roles. En este sentido se retoma lo expuesto anteriormente sobre la importancia que tiene el docente, en el que hacer pedagógico al ser un buscador, facilitador y orientador en las experiencias que tienen los estudiantes

En otras palabras De Zubiría en su documento de los modelos pedagógicos, retoma un planteamiento de Rousseau referenciado al aprendizaje por experiencia, que esclarece algunos elementos expuestos anteriormente.

> *El en aprendizaje por experiencia indiscutiblemente, se adquieren nociones más claras y seguras de las cosas que uno aprende por sí mismo, que las que saben por la enseñanza del otro, y, además de que la razón no acostumbra a someterse servilmente a la autoridad, acaba uno siendo más ingenioso para hallar relaciones, ligar ideas, inventar instrumentos, que cuando, adaptándolo todo a la forma como nos lo dan. (Rousseau, 1972- De Zubiría, 2007)*

De acuerdo a la cita anterior, cuando se nos dice que "se acaba siendo más ingenioso (…)" hace una referencia a la labor del docente en el papel de facilitador, en el hecho de brinda las herramientas que se requieran para el trabajo pedagógico ya que aunque los estudiantes quienes son los que construyen, no lo hacen en base de nada, sino por el contrario en la intencionalidad del docente a la hora de planificar bajo que didáctica se abordan los contenidos escolares. Las cuales en el trascurso de las sesiones están sujetas a cambios, modificaciones, al recibir y

aceptar las propuestas que presentan los estudiantes, de allí es donde toma sentido la palabra construcción colectiva, para aprendizajes significativos.

Es por ello, necesario recalcar que es posible hacer uso de los sus planteamientos pero antes es necesario identificar a los sujetos, pensar en el contexto y en los objetivos a desarrollar para con ello ser asertivos en el enfoque que pueden tener las sesiones.

Para Vigotsky el aprendizaje es guiado y está fuertemente influenciado por la cultura. Para él. Se debe fomentar la imaginación creadora en la infancia es de gran importancia para el desarrollo y madurez del niño. Debido a que, este modifica la realidad de acuerdo a sus necesidades y aficiones. En este sentido, ello le permite establecer asociaciones, disociaciones y vinculaciones, en la forma comprende el mundo, como funciona y como va proyectándose a futuro. *"Existe creación donde el ser humano imagina, combina, modifica y crea algo nuevo Vigotsky, Pág. 11."* Cuando la infancia puede comprender y crear a partir de la cultura interioriza.

Además que, toda esa imaginación creadora de la que nos plantea Vigotsky está directamente relacionada a la experiencia. *"Cuanto más vea, oiga y experimente, cuanto más aprenda y asimile, cuanto más elementos reales disponga en su experiencia. Tanto más considerable y productiva será (…) la actividad de su imaginación. Vigotsky, Pág. 18".* En este sentido, es fundamental pensar en proporcionarles a los estudiantes experiencias con las que pueden relacionar, fantasear y o comprender realidades y que además estarán directa o indirectamente relacionados con ello a lo largo de su vida. Y me refiero a llenarlos de experiencias artísticas, con la música, el teatro, la pintura; experiencias con la ciencia, la tecnología, la historia. Es importante destacar que, todas estas experiencias deben ser guidas y /o orientadas por el docente, además que todas experiencias

pueden darse vinculando el humor y la lúdica, y hablaríamos en términos de Herbert Read cuando plantea que por medio del las artes y el juego el niño deja de lado la rigidez para ser el.

Para Bruner, el conocimiento está directamente relacionado a como este se relaciona con la cultura, *"El niño primero aprende rudimentos (…) lo organiza intencionalmente adquiriendo una forma más generalizada (…) en este momento se convierte en conocimiento. Bruner. Pág. 12".* Es decir, todas las experiencias que el niño tenga y las analogías que pueda establecer en relación a ello, le dan las herramientas de codificarlo y entenderlo en relación a sus necesidades las del contexto en el cual se desenvuelve, porque son sus herramientas simbólica y lingüística en su relación con la cultura.

En sus planteamientos es clara su preocupación por la enseñanza que tecnifica, agrupa, en otras palabras limita la visión de las cosas y que a su vez aleja de la experiencia de las relaciones y en contacto que se pueda hacer con la cultura, además que deja de lado, todas aquellas vivencias, exploraciones y significaciones que hace el sujeto en otros contextos, además que se aleja y no tiene en cuenta todas las necesidades que surgen en una cultura que vive en una aceleración dada por la implementación y el desarrollo tecnológico. Cuando el aprendizaje es alejado de la realidad para el sujeto es abrumador ya que no tiene las herramientas suficientes para relacionar una cosa con la otra, no se traduce la experiencia ni los saberes en conocimiento si no en algo complejo o confuso.

> *El alcance del intelecto humano, dada su facultad de acrecentarse con ayuda externa, no puede estimarse en toda su extensión, sin considerar los medios que ofrece su cultura para su capacitación. El intelecto del hombre no le pertenece a él simplemente, si no a la comunidad, en el sentido de que su apertura o capacitación dependen de que su cultura tenga éxito para desarrollar medios con este fin. Bruner. Pág. 21.*

En este sentido, la educación, la cultura y todas las experiencias constituyen el conocimiento en el sujeto, y así su desarrollo del intelecto. Es fundamental dotar a los estudiantes de experiencias que desarrollen y propongan saberes. Que el docente sea un buscador de experiencias y un orientador en el proceso de aprendizaje requiere que el ya con una abstracción del mundo un poco más compleja abra su mente y todo su ser a la experiencia y a la exploración para así. Poder orientar a sus estudiantes, entender la complejidad de lo real y poder construir con sus estudiantes.

Por esta razón, es indispensable hacer referencia al aprendizaje significativo que nos plantea Ausubel dado que todas las actividades y experiencias que la infancia tiene dentro o fuera de un aprendizaje formal permiten que este establezca relaciones e interacciones que le permiten entender y comprender signos y significados y la complejidad de conceptos. Es por esto que en el proceso educativo el docente debe tener conocimiento sobre las experiencias de sus estudiantes y tener como fuente mayor, todo el aprendizaje que el estudiante ya tiene y así, poder orientar su proceso.

Es allí, donde toma relevancia el concepto de Ausubel sobre el aprendizaje significativo, si bien " la condición para que exista aprendizaje significativo es que la nueva información interactué con la estructura cognitiva previa y que exista una disposición para que el aprenda" confirma lo que decíamos anteriormente sobre el conocimiento que debe tener el docente sobre su grupo de trabajo, para así poder planear, ejecutar y orientar el proceso educativo de los estudiantes a fin de que sea "significativo" a fin sean enriquecidos y variados sus conocimientos, conceptos y fortalecer todas las relaciones cognitivas que el estudiante genere, formando nuevos conocimientos "evolucione la información".

Es fundamental tener esto en cuenta, si bien Ausubel plantea como en el proceso de aprendizaje, el conocimiento se da de forma mecánica o significativa, mucho es lo que tiene que ver los maestros con ello, y son evidentes la diferencia a nivel cognitivo en las dos para los estudiantes, aunque en el proceso de aprendizaje existe interacción entre ellas, para el desarrollo del sujeto el docente debe primar su orientación a que sea significativa.

> *"El aprendizaje significativo es cuando los contenidos son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (...) las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno. El aprendizaje mecánico ocurre cuando no existe Subsunsor adecuado de tal forma que la nueva información es almacenada arbitrariamente, sin interactuar con los conocimientos pre-existentes". Ausubel. 1983.*

Muchos son los aprendizajes que los estudiantes adquieren de forma mecánica, que adquieren significación cuando pueden complejizar sobre este y hacer relaciones que le permita sobre los conceptos hacer diferenciación, evolucionarlos, estabilizarlos relacionarlos con otros. Para Novak una de las formas de entender un nuevo concepto y también de saber si un concepto es comprendido, es por medio de los esquemas y mapas conceptuales que organizan conceptos de manera jerárquica.

Para Novak, los esquemas y mapas conceptuales ayudan a los estudiantes a aprender, relacionar y diferenciar conceptos; mientas que a los docentes estos ayudan a organizar el contenido de clase, es decir, organizan el material de enseñanza. Todo ello a fin de que sea significativo para los estudiantes.

El proceso de aprendizaje es una construcción simbólica, cognitiva, relacional que hacen los estudiantes acompañados y orientados por el docente quien se focalizar más en el proceso,

que en el resultado. Convirtiendo así el espacio educativo en un espacio de reflexión, compartir saberes, debatir posiciones y puntos de vista, experimentación, de construcción de saberes "*La escolarización como practica social y cultural "ante todo es un proceso de socialización" (McLaren Pág. 86)* Como nos los platea McLaren, la escolaridad como proceso de socialización debe validar todos los tipos de interacción que se presenten en el aula en pro de involucrar el crecimiento social, cultural, intelectual de los estudiantes.

En este sentido los procesos de socialización deben hacer una reestructuración en la forma de comunicación entre docentes y estudiantes.

"*Un diálogo consciente, intencional, que ayuda a hombres y mujeres a descubrir y nombrar a su ontología, su experiencia humana ideal, porque tomamos posesión del conocimiento con el objeto de transformar el mundo y mejorarlo". (Freire, Pag 77)*Como nos lo plantea Freire en el dialogo y/o los procesos de socialización, forman una parte fundamenteal en el ejercicio pedagogico y escolar

De Zubiría, hace una propuesta muy interente que lo demonina

como un modelo educativo Dialogante del cual se hace una referencia en cómo debería ser la comunicación que se tiene docente, estudiante o como él lo llama mediador, estudiante, este en su propuesta y en su enfoque presenta un movimiento educativo activista. Del cual pone los siguientes puntos:

- *La educación centrada en el desarrollo y no en el aprendizaje.*
- *Reconocimiento de la necesidad de trabajar las dimensiones cognitiva, socio afectivo y praxica.*

- *La educación como un proceso en el que tanto mediadores como estudiantes cumplen un papeles esénciales pero diferenciados. (direccionamiento del docente pero respetando dinámicas y procesos propios y activos de los estudiantes).*

- *El aprendizaje como un proceso activo y mediado*

- *Diversidad de estrategias que garanticen reflexión, aprendizaje y dialogo.(De Zubiría, 2007)*

La orientación de la propuesta, se torna relevante y significativo los procesos que llevan los estudiantes, ya que por medio de este, se hace simultáneo un desarrollo de habilidades, procesos de comunicación, factores que ayudan en la formación del sujeto y de su subjetividad, ya que el sujeto se forma reconociéndose, reconociendo a los otros, entendiendo la cultura, estableciendo formas en las que se relaciona con la cultura – ayudando en su evolución . Además que, De Zubiría en su pedagogía Dialogante plantea que se trabaje con el sujeto integrando el intelecto, las emociones, la afectividad y las relaciones sociales. Dando importancia a los procesos, acciones y construcciones, más que a obtener o buscar resultados del proceso ya que se tiene en cuenta que en el proceso intervienen o se presentan factores que dada la subjetividad en que se presentan son difícilmente evaluables.

Es importante aclarar que la importancia del proceso se centra en cuan activos son los estudiantes, puesto que es con ellos con quien se construye la clase y se enriquece con variedad que estos sujetos presentan ya que son muchas visiones, formas de pensar, de comunicarse, es imperativo que este proceso tenga presencia y participación de los otros ya que es con ellos, o debido a ellos que se complejiza y se amplía la visión del mundo.

Iniciamos este marco teórico cuestionando de qué manera puede entenderse la Pedagogía como practica de Libertad que permita al hombre o a los sujetos redescubrirse mientras se asume reflexivamente, como nos lo plantea Freire en su texto pedagogía del oprimido, y de esta manera buscar bajo que ilustraciones y visiones sobre el ejercicio pedagógico puede llevarse a cabo este proceso como es el caso del constructivismo y las distintas formas en que este pude presentarse.

Una de las formas en que esta libertad se presenta es mediante el constructivismos ya que el proceso mismo requiere del la participación activa de los estudiantes para que de este modo puedan ellos ser motivados o estimulados e influenciados a que dotados de conocimientos dados por la interacción, la investigación, las experiencias. Tengan la habilidad y todas las herramientas para Ilustrase en términos de Kant. Participen y sean activos en la construcción de sociedad y cultura. Es bajo estos términos que se piensa en establecer vinculaciones entre la pedagogía y el humor

3.2 Humor

Conceptualizar lo es el humor, sí que es una tarea difícil, y es que, dependiendo de la perspectiva, se hace un énfasis en su referencia, es decir, dependiendo el punto de referencia o el contexto es que se da una definición de ella.

Si ponemos en el buscador definiciones de humor, estas harán varias referencias, como por ejemplo, el tipo de humor que se tiene para realizar diversas actividades que esta directamente relacionado a la actitud, y el bien o mal llamado humor blanco o negro que parte de una intención y se manifiesta de manera oral o visual.

Para efectos de la investigación que vinculan a la pedagogía y al humor, vamos a conceptualizar sobre los aspectos que permitan desarrollar cual sería la definición de humor. En

este sentido, hay que hablar sobre lo que es la comicidad, lo que es el chiste, la risa, y sobre lo que en general esto hace referencia en lo humano tanto en el razonamiento como en la emoción.

En un artículo del diario el tiempo titulado, *La risa y el buen humor elevan las defensas, disminuyen el dolor y mejoran la autoestima.* Es un claro ejemplo de que para hablar de humor, hay que hablar de risa, de emociones, sensaciones entre otras cosas.

En este sentido, y para efectos de la investigación hay un aspecto que es indispensable tener en cuenta a la hora de hablar de humor vinculado en lo pedagógico y es el Pensamiento Positivo. Consecuente a ello se referenciara un estudio presentado por Jason Silva para el programa Juegos Mentales de Nacional Geographic Channel. Que justamente habla de ello e indirectamente brinda la posibilidad de comprender porque el humor tendría un espacio en lo pedagógico.

Este, es un estudio en el que es evidente como en el pensamiento positivo influye la risa, la reacción que esta tiene sobre el cuerpo y varios factores externos que inciden en como pensar positivo ayuda la salud, es saludable pero además inciden en como elementos externos influyen directamente es ese pensar, sentir y reaccionar positivamente. El estudio no dice de manera explícita pero, de este resalto tres vértices que influyen en el pensamiento positivo y son: la postura de poder. La relación con los sonidos y la música y la influencia externa, la confianza interna.

Cuando se habla de humor, de chiste o de comicidad, la mayoría de las veces sus definiciones involucran la risa. El estudio del pensamiento positivo también, y SRI Sarma de la universidad de Johns Hopkins nos la una explicación de los que la risa genera en el cuerpo diciendo lo siguiente:

"Los estudios demostraron que una sonrisa puede provocar un torrente de endorfinas en el cerebro, similar a comer cientos de barras de chocolate o a recibir un puñado de dinero, tan solo ver a una persona sonreír hace que rías también, lo que pude causar que las hormonas de estrés caigan y que la presión arterial baje"

En consecuencia a lo anterior, podríamos pensar en el aula de clase, o en un espacio académico formal o informal y reflexionar sobre el hecho de, la risa como elemento que muchas veces es frustrado en los espacios educativos; cual es el espacio que tiene la risa; de qué manera es asumida. Un espacio educativo en donde cabe la risa es un espacio, creativo, abierto, sociable, positivo.

En el estudio uno El primero de los elementos es como general el sujeto una postura de poder con el pensamiento positivo, una postura corporal con buena actitud, acompañada de una buena sonrisa tiene una alta influencia en como el sujeto interactúa, se expresa, puede socializar y compartir los otros. Vinculando la pedagogía en este aspecto es imperativo referirse a cual es la corporalidad que el docente tiene con sus estudiantes, además acompañada de un discurso.

A lo cual el estudio dice lo siguiente *"El cuerpo desempeña un papel fundamental (…) poner el cuerpo en una postura de gran poder estimula el flujo sanguíneo, aumenta los niveles de testosterona (…) y disminuye en la hormona del estrés el cortisol."* Referido a los estudiantes esta el pensar de qué manera el docente plantea la didáctica de clase que les permita a los estudiantes comunicarse corporal y verbalmente desde una libertad que le incentive la creatividad y promueva el trabajo en equipo.

En el estudio sobre el pensamiento positivo son nombrados también otros elementos que tiene influencia en este, que podrían ser influenciables en un trabajo pedagógico buscando estimulantes exteriores tales como la música y la influencia externa.

La música ha estado presente a lo largo de la evolución humana, y la relación que el humano tiene con la música se presenta desde que se encuentra desde el vientre de la madre y está presente a lo largo de su vida en su construcción como sujeto y relación con la cultura *"cuanto más respondemos a una pieza de música más activamos los circuitos de bienestar del cerebro produciendo Dopamina (cerebro musical, national geographic cannel)* la cita anterior corresponde a un documental que hace Natgeo con el músico Sting titulado (Mi cerebro musical) del cual, podemos decir que la música es un activador de emociones, e influencia al pensamiento positivo o negativo dependiendo de la tonalidad, el neurocientifico Daniel Dowlin dice " *las notas en tono mayor son similares a las del habla emocionada; mientras que, as notas en tono menor son mas similares a las del habla sombría*" ¿puede asociarse el pensamiento positivo a una emoción?. No lo sé pero, es un elemento que influencia el estado y la disposición de los sujetos, es un elemento que puede ser llevado como un recurso en los espacios pedagógicos.

Para finalizar como el pensamiento positivo influyen en pensar la pedagogía en sus vinculaciones con el humor, se encuentra principalmente en buscar el bienestar de los sujetos, en la disposición del espacio, del tiempo, de los recursos. De cómo el pensamiento positivo puede ser un aspecto elemental en cómo se refuerza externamente y así mismo generando una confianza interna y el reconocimiento de lo otro y los otros.

Continuando en nuestra búsqueda, hay un elemento que está presente en lo humano y puede fácilmente ubicarse cuando se habla de humor, comicidad o chiste y es la risa. Según

Bergson esta es una especie de "gesto social, Pág. 19" la risa necesita de un elemento externo ya sea un sujeto, un hecho, o de algún tipo de asociación que le permita ser expresada como risa, esta surge como una consecuencia de algo que es entendido, que corresponde claramente a de que manera es entendido el pensamiento colectivo.

Ahora bien, sabiendo que la risa es una expresión que surge por una asociación que hace el sujeto, que necesita del saber, de tener unos conocimientos previos para ser entendida. Hay un elemento que se puede decir acompaña o hace parte del humor y es generadora de muchas risas y es el asunto de la comicidad "*La comicidad es una de las vertientes naturales de la risa, Bergson. Pág. 15*"

Pero, ¿Qué es la comicidad? Cuando leemos a Bergson es expresado como las conductas humanas a lo largo del tiempo van adoptando cierta rigidez relacionada directamente a lo corporal, a las formas como el cuerpo es condicionado para permanecer un estado de tensión, o tal vez inexpresividad. Las conductas que incorporan en la cotidianidad para mantener al cuerpo y a sus expresiones controladas.

Estas formas de control del cuerpo, las encontramos en muchos espacios en los que los sujetos interactúan, un ejemplo sencillo es pensar en un niño o una niña en un colegio. Y el cuerpo adopta una postura rígida y estática durante varias horas. Donde el movimiento el reconocimiento del cuerpo y la proximidad con los otros y consigo mismo se limita y se condiciona. Esta es casi que una exigencia social, vista en los espacios educativos y en muchos otros espacios culturales

Bien, entonces que tiene que ver la rigidez, con la risa y la comicidad. Bergson nos da varios aspectos con los cuales podemos entender ello, *"la comicidad es inconsciente: invisible para*

sí mismo, visible para los demás. BERGSON, Pág.17" es un estado involuntario corporal que modifica abrupta su postura rígida es percibido por el otro quien observa quien luego de hacer una relación lógica puede reírse;

Para efectos de ser involuntaria, *"la comicidad es pues, accidental, no va mas allá de la superficie de la persona. Bergson pág. 14"* y del conocimiento de quien observa para poder ser entendida. La comicidad es por tanto corporal, inconsciente, natural y risible, es decir, susceptible a la risa.

Pero, porque es susceptible a la risa, bien, por una lado tenernos claro que es pertenece a lo corporal es decir, puede manifestarse en actitudes, gestos y movimientos del cuerpo y es generalmente para que surja su efecto de comicidad involuntario y/o accidental. Podría decirse que es un momento en el que el cuerpo es esporádicamente liberado de su estática rigidez. Que a su vez la comicidad es a primera vista, vita por el otro, Freud lo explica de la siguiente manera "*(en lo cómico intervienen en general dos personas además de mi yo. La persona en quien descubro lo cómico (el yo y la persona objeto). Freud, Pág., 137).*

Hay otro elemento fundamental en la investigación que para efectos de vincular la pedagogía y el humor, nos brinda uno de los componentes orales con mas variables que hacen que todo este asunto del humor, sea tan complejo de definir y es el chiste, ya que es un elemento premeditado, tiene consigo el uso de la razón, de la inteligencia, requiere un conocimiento sobre los elementos de la comunicación y por lo general tiene un propósito. Como nos lo dice Freud "*el chiste independientemente de su complejidad, de los implícito o explicito que pueda ser enuncian algo valioso".*

Independientemente de su intencionalidad, los chistes son expresados de manera oral, y deben tener un oyente; un interlocutor que comprenda y que le dé el valor al chiste en sí mismo de chiste. Este puede tener muchas intencionalidades y esconder o transmitir de una manera socialmente aceptada una crueldad de la realidad. Todo de pende las asociaciones que pueda hacer inteligentemente con la razón y el saber para darse a entender. Eso sí que es una complejidad en sí misma. Es por ello que muchas personas dicen que hacer chiste es difícil, pero aun mas difícil resulta transmitir esos chistes, y que cumplan con el ser entendidos. Que tengan un verdadero interlocutor. No es lo mismo, quien escucha un chiste a quien entiende un chiste.

Es fundamental para efectos de la investigación esclarecer las intencionalidades del chiste y todos los procesos que acompañan su surgimiento para de este modo poder luego hacer una definición de humor que sea vinculado con los procesos pedagógicos.

Bien, ¿qué es un chiste? Freud en su texto *"El Chiste y su relación con lo inconcienciente"* hace una cita fundamental no sobre los que es en si este, si no en cuál es su intención en esencia, *"el concepto de chiste que más le satisface a la K. FICHER [[el chiste es un juicio juguetón]] Pág. 51]. Freud Pág. 2"* pero porque lo defino como la esencia, el chiste en si es la forma más inteligente de decir de forma bonita o que socialmente sea aceptado una verdad no del todo agradable, es la forma coloquial en la que se una verdad puesta en un juicio es escuchada. Entendido por Freud, un chiste independientemente de su complejidad en su forma ya sea implícita o explícita enuncia algo valioso. Es una de las formas en las que se escapa del peligro que puede llegar a tener decir una verdad o algo que debería ser oculto.

En muchas formas son presentados los chistes en las instituciones educativas, en espacios académicos y no académicos, en la formalidad o informalidad, estos en los estudiantes genera

placer, alivio, satisfacción o un sinfín de emociones dependiendo de su intencionalidad de chiste, teniendo en cuenta el tipo de rechazo o aceptación recibirá tanto en el chiste como en él como sujeto. Y la agilidad mental que debe hacer para racionalizar lo que va a decir asociado a un hecho, o a algo verídico en una cultura colectiva. El chiste es un juego de palabras, asociado a hechos y tiene una intención. Que normalmente es rechazado en la escuela por los docentes y directivos. Muchas veces tachado de inadecuado, grosero, impropio. Falto de carácter y de sentido, una forma de burla y de sabotaje.

"En la época en que el niño aprende a manejar el tesoro verbal de su lengua materna le proporciona un franco placer de «experimentar un juego» (Groos) con este material y une las palabras sin tener en cuenta para nada su sentido, con el único objeto de alcanzar de este modo el efecto placiente del ritmo o de la rima. Este placer va siéndole prohibido al niño cada día más por su propia razón, hasta dejarlo limitado a aquellas uniones de palabras que forman un sentido. Freud. Pág. 71" Pero además de tener un sentido propiamente dicho, debe expresar lo que social o cultualmente es correcto, propiciando esto una adoctrinamiento en el que la razón y la inteligencia se limitan.

No todos los chiste son iguales, tienen la misma intención o propositivo, los chiste podríamos clasificarlos en varias categorías, Freud lo denomina como los motivos del chiste o las fuentes que tiene el chiste para dar placer. Los chistes son entonces el uso de la inteligencia y la razón, con el motivo de decir algo que le produce satisfacción, pero que no es fácil de decir así que lo camufla en un juego de palabras con sentido para así poder expresarse, y llegar a la satisfacción de decir lo que quería.

"La tendencia y la función del chiste, consistentes en proteger de la crítica las conexiones verbales e ideológicas productoras del placer, se muestran ya en la chanza como sus más esenciales características. Freud, Pág.74."

Teniendo claridad, sobre que son los chistes y cuáles son los procesos en su creación y/o elaboración es importante destacar que no todas las intenciones o las formas en que se presenta el chiste son buenas, porque si bien son un juego de palabras y una de sus principales características es la chanza. Esta puede llegar a ser perturbadora y agresiva al oyente o a quien está dirigida.

> *"El chiste, primitivamente exento de tendencias y que comenzó como juego, entra, secundariamente, en relación con tendencias a las que, en definitiva, nada de lo que se constituye en la vida anímica puede escapar. Sabemos ya lo que puede rendir al servicio de las tendencias desnudadora, hostil, cínica y escéptica. En el chiste obsceno, derivado del chiste «verde», convierte a aquella Tercera persona que constituía un estorbo en la situación sexual primitiva -sobornándola al compartir con ella el placer conquistado- en un aliado ante el que la mujer tiene que avergonzarse. En la tendencia agresiva transforma por igual medio al oyente, imparcial al principio, en un secuaz de su odio o su desprecio y hace surgir contra el enemigo un poderoso ejército allí donde antes no existía sino un solo combatiente. En el primer caso, domina la coerción del pudor y de la decencia por medio de la prima de placer que ofrece; en el segundo, elude de nuevo el juicio crítico, que sin él hubiese examinado el caso discutido. En los casos tercero y cuarto, al servicio de la tendencia cínica y escéptica, destruye el chiste, fortificando el argumento aducido y constituyendo un nuevo modo de ataque, el respeto a instituciones y verdades admitidas por el oyente. Freud. Pág. 75-76"*

Era de carácter imperativo tener los conceptos antes mencionados claros, con el fin de tener una base solida con la cual podríamos hace una definición de humor que sea vinculable a la pedagogía y a los procesos educativos.

"Según la definición de Rod. A. Martin, en su Psicología Integral del Humor (2008), una persona percibe una realidad distinta a la información que tiene guardada en su cerebro como esa realidad. Es una incongruencia que le llega por alguna vía (la ve, le dicen, se imagina o crea) en un contexto pseudoscopia. En otra zona de su cerebro encuentra una relación, un vínculo, entre ambas realidades. El cerebro "premia" y ordena segregación de cierto tipo y concentración de hormonas. Llega el placer cómico y la manifestación externa de todo es la risa o la sonrisa. Humor sapiens".

Para empezar a definir el humor hay que tener claro cuál es la naturaleza de este, es decir, si es algo consciente o inconsciente. Y porque está ligado a lo que se llamaría "sentido" del humor. Bien, el humor es un proceso que hacen las personas consiente y premeditado. Que lleva consigo elementos de la comicidad, del chiste, de la lúdica; El humor tiene varias formas en las que puede ser transmitido o expresado que son; corporales, verbales, y/o mezclando lo verbal con lo corporal, en cualquiera de ellas es necesaria la presencia física o virtual de emisor y receptor; El humor es un proceso relacional, consiente ya ligado a la experiencia, a la visión y la interpretación del mundo, del contexto de las coas que le rodean o le inquietan.

En el proceso de entender o de hacer humor es fundamental el conocimiento es decir, no se hace humor, sobre algo que se desconoce, a menos que lo que quiera comunicar sea el desconocimiento mismo, del mismo modo que no se puede entender el humor, si no se entiende el fundamento que este tiene y cuál es el propósito de quien expone y/o es sujeto de humor.

Hay humor que es fácil de entender al publico ya que se hace con un lenguaje coloquial, que fundamentalmente expone factores o situaciones acordes a lo que se llamaría "la cultura colectiva de Pierre Levy" que son aspectos susceptibles a una comunidad, y son fácilmente

entendibles para quien pertenezca a ella, y entenderá fácilmente porque puede hacer varios tipos de relación, según su vivencia y su experiencia, cosa que no podría hacer tan fácil para quien no conozca “un visitante” porque no entenderá cual es el sentido de lo que se dice, no tiene como relacionarlo para entender el sentido, la raíz la esencia lo que quiere transmitir el emisor.

Lo mismo pasa en los distintos campos en los que se divide una sociedad, ya sea la educación, el comercio, las finanzas, la política; ningún de ellos se escapa de tener una manifestación de humor ya que para cualquiera de ellos habrá algo que es necesario comunicar pero también habrá la necesidad de que ello tenga un camuflaje para que sea bien recibido, o porque se tendrá la necesidad de suavizar y/o distencionar la rigidez con la que la sociedad se supone debe comportarse; además que, se toma el humor como un asunto carente de seriedad, y ello es algo erróneo porque si bien el humor rompe con la rigidez, con lo política y socialmente correcto. Es uno de los asuntos más serios, que pueden suavizar una realidad y aun así, causar gracia y llevar a la reflexión.

Volviendo a la importancia del conocimiento en el humor, es preciso decir que hay chistes del mismo modo que hay humor, específicos para los campos sociales, hay humor para físicos, que bueno tendrá unos tecnicismos específicos de la física, que tal vez un historiador o un sociólogo no entenderán tan fácil y no verán cual es el sentido del humor, o el chiste de lo que se está diciendo.

Bien todo lo dicho, anteriormente correspondería a él o los receptores del humor, pero ahora vamos con quien es o quien vuelve el humor objeto que sería el emisor. Para que el humor tenga sentido y que comunicar este debe tener caridad documentada sobre lo que va a tener como objeto en el humor, No se hace humor de inventos, del mismo modo que debe tener claro si con

el humor dará a entender uno o varios puntos de vista, ya sea en una inconformidad, una crítica, una observación. Además de ello, deberá tener habilidades y conciencia en el lenguaje, la oralidad y la corporalidad. Es allí donde tiene sentido y es consiente todo lo anteriormente expuesto sobre la comicidad y el chiste.

Quien hace humor, tiene intencionalidad y conciencia, de lo que dice, como lo dice y cuales son todos los movimientos que acompañan lo que dice o lo que calla, en este sentido, lo que allí se dice pertenece a como confluyen todos los procesos, de lo consiente, de lo inconsciente, de la razón, inteligencia de lo subjetivo y objetivo en pro de comunicar, y comunicar con sentido, y en su forma de ser presentado, proyecta el pensamiento positivo, a descargar la emoción en la risa. La opinión en la reflexión.

El humor da la posibilidad de observar situaciones, aspectos, cosas que suceden o se piensan de forma global, tiene una fuerte influencia de volver lo inconsciente, consiente; lleva a la reflexión, y con él se pueden potenciar habilidades comunicacionales, racionales, sociales, relacionales, entre otras. Además que, permite o llevan a la libertad ya que cortan con la rigidez y el estado estático en el que "se deber estar, o al que se debería llegar". Entonces, se imaginan todo lo que ello podría transformar la escuela, yo todos los procesos que lleva la educación y la forma en que se hace pedagogía. Seguramente serán estudiantes analíticos, instruidos, tendrían pensamiento positivo, y serian más tolerables a la frustración.

3.3 Tecnología

En el momento de la historia en que nos encontramos, llamada *la era de la comunicación y la información* atribuido por el acelerado avance de la tecnología y las redes en muchos campos

sociales. Y la innovación en artefactos que facilitan comunicación e investigación disponible para todo tipo de personas es que este pequeño apartado es relevante.

Hablar de cuáles y cómo son las interacciones sociales es imperativo referirse a la virtualidad que ofrece lo tecnológico provocando mutaciones en las formas de comunicación e información, también generadora de las llamadas "brechas tecnológicas"

> *La Ciudad de la Civilización Occidental* proporciona nuevas claves de interpretación para el pensamiento estético y se infiere que la subjetividad emerge como experiencia cultural en redes de pensamiento desde espacios inteligentes los cuales confieren sentido a la noción de ciberciudad.(Niño, Bernali 2015).

La infancia es susceptible a la forma en cómo Niño Bernali plantea y asume estos cambios o estas transformaciones que sugiere la implementación y utilización de estos elementos que inciden y/o interfieren en la virtualidad y en lo digital.

Hay bastantes intelectuales que piensan y reflexionan el impacto que la era de la tecnología y la información tiene en las infancias, teniendo ello en cuenta, de qué manera es reconocida la infancia, cuáles son las definiciones de infancia que se podrían utilizar calificativo como "Generación digital por Buckingham 2007" y en las implicaciones de ello la comunicación, interacción, formas de aprendizaje, educación, vida social, trabajo, alfabetización (Buckingham 2007) entre muchas otras.

Muchas son las opiniones que se tiene sobre lo positivo o lo negativo que puede llegar a ser, o llegar a influenciar los medios digitales en la infancia, la verdad es que la educación no puede y no debe ignorarlo, porque estaría ignorando a la infancia misma.

Pensemos en la cultura colectiva y en los colectivos inteligentes que nos plantea Levy, que permite a los sujetos pertenecientes a una sociedad, estructurar en su subjetividad algunas reglas correctas de organización. Permitiendo así convivencia, transmisión y enriquecimiento de una cultura.

Los medios digitales han generado dentro de las culturas, una globalidad movida una cultura colectiva digital que le permite al sujeto liberarse de controles políticos y demandas sociales ya que, tiene total libertad de decidir entre la diversidad de ofertas que le ofrece la red, la Pedagogía y el Humor, no se escapan a ello. La tecnología y los medios digitales de comunicación e información, son a mi modo de ver trasversales a ellos.

Son muchas y diversas las opiniones que se tienen sobre los medios digitales y la educación que van desde, sustituir el papel del la educación debido a que se asume al maestro como un transmisor de saberes y en la red encuentran toda la información que deseen y en cualquier momento; hasta ignorar totalmente la cultura y la infancia asumen e incorporan a una forma de vida las tecnologías, la información y la comunicación.

Sea alguna o ninguna las posturas que se tiene al respecto es una necesidad reconocerla y asumirla, como una herramienta facilitadora que debe ser cuidada orientada e implementada.

En Colombia, se implementa bajo el Min TIC, el plan vive digital 2014-2018 que en materia de educación tiene como Retos expandir a todo el territorio nacional rural y urbano internet en 4G, dotar a las instituciones educativas y a los estudiantes de equipos tecnológicos, Capacitar a docentes, estudiantes y a la comunidad en el uso e implementación de los recursos tecnológicos, en programas tales como Revolución, En Tic Confío y Apps.

En ese sentido a nivel educativo el manejo de la información es un tema de mucho cuidado en la forma en cómo los recursos tecnológicos deben ser orientados e implementados en el que hacer pedagógico, Las redes a nivel informativo son difícilmente controlables. Es allí que surgen los interrogantes ¿Qué buscar?, ¿Cómo buscar? ¿Cómo seleccionar todo lo que encontré? Y ¿finalmente que hacer con todo ello?, partiendo de ello, es que se hace fundamental el papel del docente que es orientador y buscador de experiencias para los estudiantes que les permitan desarrollarse como sujetos inmerso en un medio. Haciendo nuevamente referencia a Umberto Eco, los docentes deben organizr y estructurar con los estudiantes era librería; esto con respecto a los contenidos, también hay que tener en cuenta que en la naturalidad que tiene esta generación digital con la tecnología que es casi como "respirar" el uso del lenguaje y la incorporación de un código escrito parte de un nuevo ejercicio.

Por otro lado, el humor en los medios digitales tiene una fuerza que cada vez mas confirma los planteamientos de Haraway donde en su Manifiesto Cyborg, se plantea como la virtualidad pierde o deja de lado los límites de lo público, las redes de las que se quiere ser parte dando múltiples opciones (libre de elegir), y como un especio libre de gobernabilidad que le permite igualdad bajo la misma red. Esta es de la manera más evidente que tiene el humor y la tecnología,

A que me refiero, las manifestaciones de humor le permiten a los sujetos expresarse libremente, en como desde su sentir y su intelecto responden de una manera coloquial o bien recibida por su aparente suavidad a una situación o un suceso especifico. Esto, es bastante explicito a cualquier vista en las redes sociales con los tan usados y vistos "memes". Que rompen barreras sociales, que permiten una masificación acelerada,

4. Metodología

El presente documento es resultado de una investigación documental sobre educación, que establece significados y vinculaciones entre la Pedagogía y el Humor. Siguiendo lo planteado por García Gutiérrez, el sujeto ejecutor del análisis toma la postula de **Investigador** el cual tiene como objetivo inmediato. *"el aprovechamiento directo de la información ence-rrada en un documento con el fin de utilizarla en un colectivo y activarla".* Continuando con García Gutiérrez el análisis documental implica la extracción y ratificación de procedimientos que confluyen en la fuente principal al momento de desarrollar conceptos y términos que convergen en la fuente principal de la investigación.

Para desarrollar mejor el concepto del análisis documental García Gutiérrez cita a *Amat Noguera* quien afirma *[[El tratamiento Documental comprende el conjunto de operaciones realizadas por el documentalista con el fin de transformar las informaciones contenidas en el documento]]* Que es lo que se realiza a lo largo de la investigación en la construcción de vincular la pedagogía y el humor. Donde se recogen investigaciones tales como tesis, artículos, libros y experiencias; que permiten por medio del análisis reflexivo desarrollar un documento solido.

En la investigación documental, el tratamiento de la información consiste en aplicar técnicas para el análisis de documentos en donde los documentos consultados a través de una operación intelectual ayudan en la construcción o facilitan el entendimiento de conceptos que pueden servir como soporte para otras investigaciones.

Para el desarrollo del tema es necesario hacer elección del tema y delimitarlo, esto se hace en consecuencia al desarrollo de los siguientes puntos.

- Acierto bibliográfico: Teniendo el tema de investigación, lo primero consistiría en realizar una búsqueda bibliográfica de autores y documentos que permitan desarrollar el tema. Para ello de los documentos tratados deben tener una ficha.
- Clasificación sistémica: Para efectos de la investigación es el proceso en donde se hace una selección de cuáles de los documentos investigados pueden emplearse para resolver el tema de investigación. Jerarquizando cuales la importancia y pertinencia el desarrollo de la investigación.
- Anotaciones y extracciones: es la fase en la que toda la documentación consultada se unifica en la investigación, transformando la información en el desarrollo de los conceptos principales que son el cuerpo de lo que se quiere desarrollar.
- Traducción científica: Es la fase que permite al cuerpo de la investigación sustentar en la investigación, la practicidad o la utilidad de que un colectivo pueda recuperar aplicar o tomar como soporte en otras investigaciones.

5. Pedagogía y humor vinculaciones

El humor tiene una cualidad importante, evoca en su esencia libertad y su presencia no tiene límites es por ello podemos fácilmente encontrarla en libros, periódicos, televisión, radio, internet y por supuesto en las personas que diaria o esporádicamente nos encontramos, y pueden ser manifestados en gran diversidad como: memes, imágenes, comics, videos, parodias, programas de televisión, canciones, poemas, oraciones, en la oralidad, en la corporalidad, en un stand up comedí o en muchas otras que se pueden ocurrir, el humor puede estar presente en muchos escenarios y contextos en diversidad de formas. Pero además de ello tiene una libertad aun mas importante es el carácter del contenido ya sea político, económico, social, cultural. Todo depende de la intensión, los límites y deseo de lo que se quiere locutor.

Como nos lo dice *Arroyo Fernández* el tener un clima de aula con humor permite liberarse de las tensiones que puede generar un espacio educativo sin embargo no solo se trata de hacer uno que otro chiste en momentos críticos, por el contario el humor debe ir más allá, "*conseguir que en la clase reinara un ambiente divertido y distendido de forma cotidiana, pero, para conseguir esto, el humor debe impregnar tanto la actitud del profesor como los materiales que se emplean en clase" (Arroyo Fernández 1999).* Proponiendo así que no sea una distención momentánea si no que por el contario *"lograr que los elementos humorísticos sirvan para reforzar la adquisición de los contenidos que les estamos intentando enseñar" (Arroyo Fernández 1999).*

Por otro lado, la pedagogía es de carácter formal en esencia tiene una fuerte labor social, que es participar en la formación de sujetos orientando, promoviendo y construyendo cultura. Aun así, esta es inflexible, rígida y necesita urgentemente ya sea de cambio, transformación o reestructurarse porque aunque continua con su gran compromiso social y cultural esta presenta

una fuerte resistencia a las modificaciones del contexto, ciertamente el mundo va acelerado e innovado y la escuela, la educación no ha sabido aun responder a ello.

En efecto, se debe necesariamente romper con el paradigma de que a la escuela se va a aprender todo lo que el docente tiene por enseñar, a obedecer tanto así que el cuerpo se mueve cuando se los es permitido y no se debe hablar si no se le ha dado la palabra; mas que ello, la escuela debe formar y educar en valores como el respeto, la convivencia, la solidaridad, el reconocimiento. Como nos lo expresa el doctor de la *UNAL José Gregorio Rodríguez*

> *"En un sentido más profundo educar no significa enseñar, y mucho menos entrenar para pensar, actuar o sentir de una manera determinada manera. Educar significa abrir horizontes que hagan posible la afirmación del sujeto y su formación de forma responsable, la invención de la vida cotidiana en sociedad" (2005).*

En pro de la infancia y la educación es que se piensa esta propuesta, en como los docentes centran sus objetivos y su didáctica pensando en sus estudiantes a fin de orientar su sesión de clase en la que tanto su contenido temático, lúdica y herramientas para la clase impacten y generan con sus estudiantes saberes con lo que pueden enriquecerse personal, intelectual, social y culturalmente. Ya que, se educa para la vida. Implicando poder brindar a sus estudiantes experiencias vitales. En palabras de Mc Laren y Freire educar *"Aprendizaje centrado en el alumno" Pág. 38.*

Para ejemplificar el humor se tendrá la base de lo que sería la lúdica, la comicidad, el chiste y por supuesto el humor y en la pedagogía el lenguaje, la comunicación y la creación. Vinculadas estas y puestas en un espacio académico implican cambios significativos en las relaciones de enseñanza- aprendizaje, porque implicaría un desarrollo integral del sujeto. Y en las relaciones sociales con sus compañeros, maestros y con la cultura en general.

Es por ello que este apartado implicara describir, ejemplificar y analizar investigaciones en las que el humor infiere fuertemente en un positivo cambio a la didáctica, pedagogía y educación.

5.1 Humor como recurso Pedagógico.

El humor puede ser un recurso pedagógico en la educación formal e informal, que ofrece influir en varios aspectos tales como: la enseñanza, el aprendizaje, las relaciones con los otros. Todo influido en como las cualidades que ofrece el humor permiten: mantener un estado de ánimo positivo y ampliar perspectiva de cómo se pueden abordar participar de contenidos escolares.

Si bien, la educación debe estar en una constante búsqueda de estrategias que posibiliten que el desarrollo académico de los estudiantes les permita explorar entre los contenidos, entenderlos y construirlos. Es que se busca como recurso pedagógico el humor, González Ynfante nos plantea lo siguiente:

> *"La pedagogía del humor es básicamente el buen humor integrado a la pedagogía de forma natural, sistemática y sostenida. Desarrollando una mejor forma de enfrentar la vida y mejorando la capacidad intelectual de los estudiantes aprendiendo contenido y enseñando con alegría.*"

Fernández Solís pone en manifiesto como el humor en la pedagogía les permite a los estudiantes *"fomentar, motivar y reforzar la actitud positiva en los estudiantes"* ya que los

procesos de enseñanza y aprendizaje cambiarían radicalmente en medida que la transmisión de la información o el estudio de la información, sería un proceso de creación y de participación.

Pero, ¿Qué significa una pedagogía con humor? González Ynfante propone que significaría si, decir chistes, los chistes liberan de momentos de tensión pero preferiblemente que su contenido se relacione con la temática de la clase. Y hacer uso de varias estrategias tales como mostrarles a sus estudiantes el contenido de la clase con material didáctico, ilustraciones graciosas, o que de vez en cuando el docente tenga que actuar en sus clases.

Para Fernández Solís y García Cerrada, una pedagogía con humor significaría "una llave maestra que abre las puertas de la creatividad y la imaginación" empleadas con un carácter motivador y didáctico en que materiales tales como talleres incentiven la creatividad además de que el *"humor permite configurar la identidad y personalidad de las personas y grupos, porque los dota de herramientas con las que construir la realidad de su vida en común y compartida."* Permitiendo así, agilizar los procesos de aprendizaje.

Vincular el humor y la pedagogía como recurso pedagógico que integra varios aspectos Fernández Solís, plantea los siguientes:

> *"l. Función motivadora. Mediante esta función el sentido del humor consigue despertar el interés y el entusiasmo por la temática en la que se esté trabajando.*
>
> *2. Función de camaradería y amistad. Ayuda a establecer sanas y correctas interacciones entre los sujetos; suele decirse que la risa es la distancia más corta entre dos personas.*
>
> *3. Función de distensión. El humor y la risa funcionan como válvula de escape ante situaciones imprevistas o conflictivas. Ayuda a liberar la tensión acumulada.*

4. Función diversión. Mediante esta función se experimentan sensaciones de alegría y de estar contento.

5. Función agresiva. Por medio del humor también se puede arremeter contra los iguales y superiores.

6. Función defensiva. En otras ocasiones el humor se utiliza para defenderse de sus adversarios.

7. Función intelectual. La utilización del humor en la educación hace desarrollar en componente cognitivo y racional de los sujetos.

8. Función creativa. Estimula el pensamiento lateral o divergente.

9. Función pedagógica. Ante la pedantería del método el sentido del humor aplicado al campo educativo consigue que se mejoren y agilicen los procesos de enseñanza y aprendizaje.

1 O. Función transformadora. La transformación creadora es posible en un mundo que tenga por bandera el sentido del humor.

11. Función terapéutica. Ayuda a restablecer y a ejercitar técnicas para la resolución de problemas o conflictos."

Como nos lo planteaba González Ynfante una pedagogía con humor también significa mostrar el contenido de clase con material didáctico, Gracias a la internet y a las redes es muy fácil tener acceso a materia didáctico con contendido pedagógico tales como libros, series películas. Es por ello que, en los anexos hay un pequeño pero muy buen inventario de libros,

canciones y series que sus contenidos dependiendo que la necesidad o la temática del docente pudiera hacer uso y volverlo así, su recurso para incorporar el humor y la didáctica en su clase.

El humor como recurso pedagógico podría fácilmente emplearse en como se conoce el mundo. Formas, lenguaje, sonidos, signos. Como nos lo dicen nuestros referentes abriendo la puertas de la creatividad y ser recursivo y didáctico en cómo se emplean en la clase los contenidos y como es la participación e interactividad entre los docentes y los estudiantes.

5.2 El humor y el aprendizaje.

Hacer uso del humor como facilitador de aprendizaje trae consigo varios aspectos a tener en cuenta como por ejemplo: las relaciones en cómo se aprende en efecto de las elaciones docente- estudiante; tanto en las motivaciones hacia aprender, como en las emociones que se generan en los ambientes de aprendizaje.

Fernández Solís y Jáuregui Narváez Plantean que el humor y el aprendizaje están unidos por la naturaleza, como un sistema dado por el juego, que es una herencia natural que tenemos para aprender todos los seres humanos. De esta manera se desarrollan habilidades, competencias y se adquieren conocimientos fundamentales para la vida.

En este sentido, el aprendizaje mediado por el humor infiere que las relaciones entre docente- estudiante- contenidos y didáctica tengan un componente en el que están presentes tanto las motivaciones como las emociones y la comunicación es la que permite esta interacción.

Como nos lo plantea Tafur Rincón, La comunicación genera estímulos que permiten mantener atención en los estudiantes, Uno comunicación con humor le permite al docente establecer vínculos con sus estudiantes porque puede interactuar con sus conocimientos previos.

"El humor es transversal a las materias, el humor depende de los individuos, no del tema a tratar". Es por ello que el docente es quien de una u otra manera es quien propone un clima de aula en el que *"El uso del humor contribuye a reducir el acogotamiento y el estrés, así como evitar la monotonía en las clases. (Tafur Rincón).*

El aprendizaje asociado con el humor está fuertemente vinculado a las emociones, como lo plantean Fernández Solís y Jáuregui Narváez La emociones positivas estimulan a ampliar y construir conocimientos y a su vez establecer relaciones con la realidad; Para Leiva Araya y Rozas Huertas las emociones influyen en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Cuando los estudiantes se sienten emocionalmente seguros de si, y aceptados por el grupo. Esto les permite que los contenidos expuestos por el docente puedan debatirse e interpretarse grupalmente.

Lo anteriormente expuesto permite explicar claramente cómo es que el humor y el aprendizaje en un ambiente educativo se da por la comunicación que a su vez moviliza tanto en los estudiantes como en el docente emociones positivas que permiten crear vínculos y establecer una convivencia de participación, creación y respeto lo que sería para efectos educativos. El humor y el aprendizaje implican la interacción social del aula.

> *"Un ambiente donde comparten docente y estudiante generado vínculos y afectos, que en toda su amplitud tendrán repercusiones en la calidad del proceso enseñanza-aprendizaje, Por medio del sentido del humor. Es posible plantear escenarios positivos como estrechar lazos de confianza, crear ambientes distendidos, en el cual los estudiantes se sientan atraídos a aprender y el docente a enseñar. Transformando el aula en un proceso de interacción" (Leiva Araya – Rozas Huertas).*

El humor y el aprendizaje pueden ofrecerles a los estudiantes experiencias ya que por medio de la comunicación, haciendo uso de las experiencias y ampliando los recursos a la hora de presentar y abordar los contenidos. Se pueden contextualizar y debatir los contenidos. Además de elaborar una visión del mundo y de cómo se establece interactividad con el contexto.

Para efectos del aprendizaje el humor puede ofrecerles varias experiencias a los estudiantes como lo mencionábamos anteriormente en la motivación y en las emociones dado por que en la comunicación el docente y los estudiantes pueden hacer uso del Chiste. **"***El docente que cuenta un chiste o emplea un recurso divertido a menudo consigue atraer poderosamente la atención de sus estudiantes. Incluso se ha podido comprobar que se produce un efecto mnemónico: los elementos divertidos resultan también más memorables" (Fernández Solís y Jáuregui Narváez*). Con varios motivos ya sea distencionar el ambiente o relacionándolo con su contenido ya sea aclarando o explicando. *"Cuando el aprendizaje resulta ser muy difícil y agotador puede emplearse un chiste para aclarar un poco el tema, o para buscar concentración en los estudiantes y mantener un buen ritmo de clase" (Tafur Rincón).*

Ya sea un acto dado por el chiste o la comicidad, el humor en el proceso de aprendizaje genera un acción que para los sujetos es un movilizador de sensaciones y es la risa. Esta es liberadora a los sujetos y para efectos de la educación y el aprendizaje es como nos lo dicen Fernández Solís y Jáuregui Narváez una *"Recompensa Emocional"*

Del mismo modo, Fernández Solís y Jáuregui Narváez a lo largo de su artículo plantean una ventajas del humor en el aula para efectos del aprendizaje tales como: Estimular la Hilaridad espontanea de una persona dada por la comunicación, Regular el estado de ánimo propio y el de los otros, mejor capacidad de análisis y toma de decisiones, suaviza tenciones y reduce barreras.

la risa como consecuencia de algo, que tiene efectos sobre la flexibilidad mental, la creatividad y los procesos cognitivos.

> *El uso adecuado del humor en el aula, para crear un clima positivo y divertido en el que la equivocación no implica rechazo, en el que las tensiones interpersonales se resuelven con ingenio, y en el que predominan las emociones positivas, sin duda contribuirá a fomentar la salud mental de todos los participantes en el proceso también servir para motivar el esfuerzo educativo tanto para profesores como para alumnos. Una clase en la que prolifera la risa y las emociones positivas es un lugar en el que apetece estar, aprender y prestar atención, o, en el caso del profesor, de trabajar y enseñar. (Fernández Solís y Jáuregui Narváez)*

En conclusión, el humor y el aprendizaje permiten establecer conexiones entre los sujetos y entre el aprendizaje, dados por la comunicación, la convivencia y la participación. En una interacción donde es permitida la comicidad, el chiste y el humor. Además que ”*La creación del humor es la capacidad para percibir relaciones originales entre los seres, los objetos, las ideas y las situaciones antes de comunicar esta percepción a los demás. La esencia del humor reside en relacionar ideas, conceptos o situaciones diferentes de una manera sorprendente o inesperada” (Perandones González, Lledó Carreres, Herrera Torres).*

5.3 El Humor, la Comunicación y Creatividad.

Como lose menciona a lo largo de la investigación, el humor es bastante beneficioso porque le permite a los sujetos experimentar sensaciones de placer, distencionar, ayuda a mantener la

concentración, puede facilitar la comprensión y el hacer análisis, entre otras cosas puede evocar al acto de reír provocando en el cuerpo y en la mente varias propiedades curativas.

Pinto Lobo, hace un énfasis sobre el poder curativo de la risa, basándose en varios autores tales como: Spencer, Darwin, Dearborn, McDougal, Menon entre otros atribuyendo que el humor y el reír le ofrecen al cuerpo beneficios como *"Estabilizar la presión sanguínea, masajear los órganos vitales, estimular la circulación, facilitar la digestión, relajar el sistema y producir un sentimiento de bienestar"*.

Estos son beneficios que le ofrece al cuerpo y a la mente que llevándolo al aula de clase puede generar varios beneficios tanto a los docentes como a los estudiantes.

En este apartado particularmente se establecerá de manera sencilla de qué manera se ha usado el humor la comicidad y el chiste para comunicar cosas que tal vez no sean tan fáciles de entender o explicar, pero han tenido éxito porque han usado estos aspectos como un recurso comunicativo.

En el proceso de Humor y comunicación hay varias teorías que abordan como el sujeto convierte el producto del humor en objeto. Pinto Lobo, hace una referencia a Lipps señalando que El sujeto representa su concepción humorística del mundo volviéndolo objeto y representándolo, donde el humor propiamente dicho no es la representación, si no la manera de presentarlo.

Hay varios exponentes de lo anteriormente expuesto, en Colombia Ha sido el humor el recurso para expresar la inconformidad frente la corrupción del gobierno. el hacerlo humorísticamente suaviza fuerza de la crítica además de, logra una mejor aceptación por parte

de interlocutor. El humor en la política ha tenido dos fuertes exponentes. Jaime Garzón, quien ha causa de su crítica fue asesinado en el año de 1999. Y el programa primero radial y luego televisivo Voz Populi, que es una programa de noticias, opinión y humor. Del humor extranjero solo tomaremos tres referentes cada uno de ellos hacen un referente importante en la expresión de la comicidad, el chite y el humor. Charles Chaplin, Cantinflas y Le Luthiers.

Para efectos de la educación volver el humor objeto ha tenido un horizonte diferente porque se ha empleado como un recurso de atracción para las nuevas generaciones que se influencian y movilizan en la virtualidad que ofrece los artefactos tecnológicos y las redes virtuales como la internet.

Muestra de ello está expuesta en dos artículos uno de la BBC y el otro del tiempo; El artículo de la BBC evidencia como la profesora Chilena *Jacqueline Bustamante* pidió a sus estudiantes del colegio público, *Liceo Carmela Carvajal* que representaran a través de un meme algunos capítulos del *libro Cien años de soledad* de la autoría *Gabriel García Márquez*. Tarea que tuvo una gran acogida por parte de sus estudiantes porque como la maestra Bustamante lo afirma "se acerco a la realidad de sus estudiantes". Luego de publicar algunos memes elaborados por sus estudiantes en facebook y volverse viral su publicación. Se dio cuenta que se puede educar a través de recursos que ofrecen las redes.

El profesor Peruano, *Pierre Castro Sandoval*, inspirado en el trabajo de la maestra Bustamante, pidió a sus estudiantes que leyeran *La cuidad de los perros de Mario Vargas Llosa* e hicieran un resumen con memes. Luego de su experiencia afirma que *"cada vez que incluye memes en las representaciones… capta mejor la atención de sus estudiantes"* Porque los memes están incluidos en un lenguaje que los estudiantes manejan diariamente.

Con lo anteriormente expuesto, es evidente como el humor y la pedagogía pueden tener infinidad de recursos a la hora de interactuar con los otros y construir una visión compleja del mundo.

5.4 Innovación en educación (acercarse a los estudiantes incluyendo didáctica, tecnología y humor).

En la actualidad hay muchos docentes preocupados por la educación, saben que El mundo cambia a pasos grandes cambios a los que la educación aun opone gran resistencia pero, actualmente hay muchos docentes preocupados por la educación, saben que educar implica un trabajo pedagógico informativo y didáctico largo y arduo.

Aun así hay machismos maestros que inspiran al cambio y evidencian como el trabajo de la docencia es largo y arduo.

6 VINCENT GADEA (PROFESOR DE EDUCACIÓN FISICA)

Vincent Gadea Mira, de origen valenciano, Licenciado en ciencias de la actividad física y el deporte, es un innovador educador en sus empleos se destaca.

- Profesor Master Online de la Universidad Alfonso X el Sabio (UAX) Cargo que desempeña desde el año 2016 hasta la fecha.
- Microsoft teacher ambassador del grupo Sorolla, cargo que desempeña desde el año 2015 hasta la fecha.
- Coordinador TIC, Docente de educación física de La Devesa Bilingüal School.

El imaginario común que tiene las personas sobre el video juegos es el sedentarismo que produce en las personas en los espacios de ocio. Gadea, es un innovador que incorporo las nuevas

tecnologías a su área y desarrollo un proyecto llamado: “Kinect and physical education”. Que surgió por una sugerencia que le hacia su coordinador TIC, de La Devesa Bilingüal School el Claret, y el pensar como innovar su pedagogía haciéndola más visual y atractiva incorporando las tecnologías incluyo el XBOX y el sensor de movimiento Kinect, de allí en adelante, empezó a tomar cuerpo y relevancia su proyecto.

El proyecto “Kinect and physical education” tiene como Objetivo: Incorporar la nueva generación de videojuegos que incluye deportes, bailes y otras actividades en las que hay que ponerse en movimiento.

Los recursos o herramientas que requieren el proyecto son: Pizarra Digital, Consola de XBOX, Sensor Kinect y un reloj de pulsaciones.

Utilizando la competición como herramienta educativa se emplean tres juegos que son:

- ***Kinect Adventures****: propicia una mejora de las habilidades coordinativas y permite al alumnado trabajar y mejorar diferentes cualidades físicas básicas (fuerza, velocidad gestual y de reacción, flexibilidad, etc.).*

- ***Kinect Dance Central****: favorece la desinhibición por parte del alumnado, mejora su condición física, fortalece su autoestima y desarrolla su creatividad.*

- ***Kinect Sports****: nos brinda la posibilidad de conseguir una mejora de la técnica deportiva dentro del aula, que posteriormente se puede aprovechar para el trabajo de dicho deporte en el contexto real.*

Este proyecto empezó a probarse con los estudiantes de los grados tercero y cuarto. Posteriormente con toda la secundaria y actualmente se implementa en todos los colegios del grupo Sorolla.

El proyecto del profesor Gadea, incorpora las nuevas tecnologías al aula de clase en el área del deporte y la educación física, incluyendo un artefacto al que se le atribuye el sedentarismo y que esta por fuera de toda visión educativa. Esta es una perfecta muestra de cómo los docentes deben pensarse en su rol, y no temer a la implementación y el uso de tecnologías, que complejizan y enriquecen el aprendizaje además de a los estudiantes brindarles la posibilidad de ampliar la visión de las funciones que se le pueden atribuir e todo este tipo de aparatos electrónicos.

- **JAVIER SANTAOLALLA (CIENTIFICO YOUTUBER)**

Javier Sataolalla, Nacido en Burgos España. En sus estudios se destaca:

- Físico en la Universidad Complutense de Madrid, (UCM)
- Maestría en Física Fundamental. (UCM)
- Doctorado en Física de Partículas. (UCM)
- Fundador del proyecto de divulgación internacional The Big Van Theory.
- Participo en la investigación que descubrió la partícula “bosón de Higgs” también llamada “ partícula de dios”

Santaolalla es un científico divulgador de la ciencia, una muestra de ello está en desarrollarse como Youtuber en sus dos caneles. 'Date un Voltio' y 'Date un vlog'.

Es autor de libros como: *El bosón de Higgs no te va a hacer la cama, Inteligencia física.*

The Big van theory, es un proyecto Fundado por Santaolalla, al que pertenecen además un grupo de científicos e investigadores que tiene por objetivo “Transforma la comunicación científica en un producto atractivo para todo tipo de público” tiene publicaciones como: Cómo explicar genética con un dragón mutante, Cómo explicar física cuántica con un gato zombi, Si venimos del mono ¿Por qué somos tan cerdos? y Si tu me dices GEN. Lo dejo todo.

Santaolalla se ha dedicado a ser un divulgador de la ciencia, en agosto del presente año estuvo en Colombia y tuvo una entrevista para la revista El Tiempo en la que manifestaba cuán importante era hacer vinculo con las personas a las que se les quiere transmitir algo, porque de esta manera se entiende como ellos piensan, de este modo es más fácil transmitirles algo. Además que en materia de educación esta debería basarse en la curiosidad de los estudiantes para de este modo hacerla mucho más participativa.

- **WALTER LEWIN (PROFESOR DE FISICA)**

Walter Lewin, es un holandés investigador y profesor de Física. Se considera como “un artista de la física” en una entrevista se refirió a como la física y el arte son formas de ver y entender el mundo, por ello cuando enseña física colecciona arte. Para él prepara una clase debe ser un trabajo supremamente creativo en el que necesariamente debe estar presente por su parte el teatro, la declamación, la oratoria entre otras, a fin de lograr emocionar a sus estudiantes con las cases de física y hacerlos pensar.

Con sus afirmaciones de “quien aburre en una clase de física comete un crimen” es por ello, que sus clases son ricas en didáctica y los videos de estas llegaron a ser populares y a tener gran éxito, fácilmente pueden ser encontrados en internet. Al igual que sus conferencias en donde

expresa como la educación debe y está cambiando drásticamente y como los profesores son los directamente implicados en este cambio.

Sus estudios son los siguientes: Estudió física nuclear en la Universidad Técnica de Delft, donde posteriormente obtuvo su Doctorado. Trabajo en el Instituto Tecnológico de Massachusets (MIT) como profesor emérito de física posteriormente como colaborador postdoctoral y como profesor ayudante.

A lo largo de su carrera a recibido premios como: the NASA Exceptional Scientific Achievement Medal (1978), the NASA Group Achievement Award for the Discovery of the Bursting Pulsar (1997), y el premio Everett Moore Baker Memorial Award for Excellence in Undergraduate Teaching, en 2003. Es miembro de la Real Academia Holandesa de las Artes y las Ciencias y de la Sociedad Americana de Física desde 1993.

Ha publicado varios libros en los que se encuentra. Compact Stellar X-Ray Sources: Cambridge Astrophysics Series del año 2006. Y Por amor a la Física del año 2011, y ha publicado mas de cuatrocientos cincuenta artículos científicos fácilmente encontrados en internet.

6. Interpretación de los resultados.

El humor no es una cosa de solo risa o gracia como se ha planteado anteriormente, el humor es diciéndolo en palabras de Freire como alguien dice su propia palabra, el humor puede proporcionarle a la persona libertad en el uso de la palabra y en el manejo del cuerpo, establecer interacción con lo otro, desarrollarse intelectualmente, conocer, entender y comprenden la infinita diferencia que mueve el mundo. La pedagogía y el humor tienen en esencia la libertad, el desarrollo intelectual, afectivo, emocional y social. Tanto del sujeto como del maestro.

Hay estudiantes que dicen *"me gusta la pintura, pero de pintura no sé nada, no conozco pintores o muchas pinturas, diseñadores, técnicas de pintura o del trazo, tipos de trazo. Pero sí, tengo que aprender sobre la historia, las ciencias naturales, las matemáticas, la literatura."* Y pienso en la forma como se recibe la educación, y si hubiera tenido un proceso educativo diferente. En donde el humor y la pedagogía hicieran uso de sus múltiples recursos y beneficios para ampliar la visión del estudiante y permitirle ser.

En el artículo del tiempo titulado *Los profesores hartos de las redes y los que ahora enseñan con memes* hace evidente y explicito como algunos educadores se rinden en su labor porque hacen oposición al contexto de sus estudiantes rodeados de artefactos tecnológicos que virtualizan la comunicación a través de las redes sociales. Son maestros que no reconocen a sus estudiantes.

Las generaciones de los Millennials y centennials, o generaciones Y- Z, son las dos últimas pero que han traído un significativo cambio social y cultural ya que traen consigo el inicio,

implementación y desarrollo de la bien llamada era tecnológica o era de la información y comunicación.

Como nos lo menciona el artículo de la revista Semana educación, los Millennials viven del desarrollo y consolidación de las nuevas tecnologías; Los Centennials viven una sobreexposición a la información y la expansión de la era digital. Un aspecto que tiene en común las dos generaciones y que es relevante para la investigación está en *La democratización de la información, la instantaneidad de las respuestas y la inmediatez en la forma de relacionarse con los otros.* Esta es una realidad y evoca a que sus intereses educativos van más allá de indicaciones a un sistema que les permita crear y participar activamente, es decir sus intenciones van encaminadas no a ser solo consumidores de contenidos, si no por el contario ser creadores de contenido.

Todo ello implica que la educación este a la vanguardia en innovación obedeciendo a las necesidades de los estudiantes, no a lo que el maestro quiera ofrecerles. Ser maestro implica estar en una constante documentación y búsqueda de estrategias pedagógicas que le permitan establecer una interacción con los estudiantes donde puedan debatir y construir contenidos, formas de interactuar con su cultura y con el mundo. Es por ello que esta investigación documental tiene por objetivo establecer las interacciones que se dan entre la pedagogía y el humor a fin de los procesos educativos permita a los estudiantes y maestros generar interactividad en el proceso educativo.

Es por esto que haciendo una reflexión sobre la educación y en mi papel de educadora, puedo establezco las siguientes apuestas por la educación.

Hacer una gran cambio, implica muchas veces hacer pequeñas cosas, visionemos lo siguiente, un aula de clase donde no sea reprimida la oralidad (el chiste – el humor), la corporalidad y todo tipo de desplazamiento (la comicidad), opinar o diferir de lo que el docente indica (humor, razonamiento, libertad). Solo ello tan sencillo y hasta irrelevante implicaría un cambio bastante significativo reconociendo que los estudiantes tienen no solamente una relación directa son saberes en la escuela si no que por el contario las personas con las que se relacionan, los lugares que visitan, lo que escuchan, lo que ven y lo que buscan, infieren significativamente en su construcción de sujeto, por tanto en cómo interactúan en la escuela.

"La relación con los compañeros inciden de forma decisiva sobre aspectos tales como el proceso de socialización en general, la adquisición de competencias y de destrezas, el control de los impulsos agresivos, el grado de adaptación a las normas establecidas, la relativización progresiva desde el punto de vista propio, el nivel de aspiración e incluso el rendimiento escolar" (Coll, Pág. 106).

Ya sea propiamente desde la comicidad, el chiste y el humor, las vinculaciones que pueden hacer con la pedagogía le permiten al sujeto ser. Libre, autónomo, cooperativo, además de convertirse en actividades que "*tienen por meta ganar placer a partir de los procesos anímicos, intelectuales y otros" (Freud, Pág. 90).* Estos procesos no solo los vivencia el autor, si no todos los participantes de la acción.

Para concluir cuando se vincula el humor con la pedagogía hay instantáneamente un cambio en la educación. La educación por si sola tiene una ambiente escolar tenso que es fácilmente susceptible a la frustración por parte de docentes y estudiantes. En cambio cuando el buen humor, la comicidad y el chiste están presentes, las personas son menos susceptibles a la frustración, y por el contario son más hábiles en la resolución de conflictos. En palabras de

Bergson *"La comicidad exige pues, para surtir todo su efecto, algo así como una anestesia momentánea del corazón. Pues se dirige a la inteligencia pura" Bergson. Pág.11).*

7. Conclusiones y Recomendaciones

Hacer uso del humor en los procesos educativos Implica un trabajo de conciencia, respeto y paciencia. Como se planteo a lo largo de la investigación cuando la pedagogía hace uso de las cualidades del humor le permite a la educación ser interactiva en la presentación y en el abordaje de los contenidos. Ofreciendo un ambiente escolar donde las relaciones entre los docentes y estudiantes. Presenta un cambio significativo en las relaciones enseñanza – aprendizaje. En la comunicación docentes- estudiantes y entre pares. Donde confluyen las motivaciones y las emociones.

Lo importante en el proceso es poder documentar a los niños y niñas en ello, de manera integral, didáctica y participativa. Que puede ser más interesante para los estudiantes.

Lo que se propone concretamente es una exploración a nivel integral de literatura, en las ciencias, en las artes. De todo lo que ha generado un gran impacto en distintas aéreas, integrando en ello, no solo el hecho y su impacto si no el reconocer también a los sujetos.

¿Cuál es la trascendencia de esto? Anteriormente se exponía como la educación debería preocuparse por el sujeto en su formación social, intelectual, emocional… pero también en como en el proceso de formación desarrollan habilidades. Eventualmente este apartado nos brinda la posibilidad de hacer exploración en dos niveles.

El primero es importante que los estudiantes comprendan que el conocimiento no se aleja de la realidad abriendo la puerta construir y construirse. De empoderarse y apropiarse para mover al mundo significativamente; segundo porque les permite identificarse a cada uno de ellos, ser

consientes de que es lo más atractivo al gusto, bajo que campos o estudios tiene afinidades. Permitiendo así potenciar y promover su desarrollo en esas afinidades y habilidades, esto posibilita un desarrollo en libertad.

El hecho de que esta interacción con el conocimiento permita a los estudiantes identificarse y reconocerse en sus habilidades y gustos permitirá o influenciara a que su creatividad e ingenio se focalicen en cosas positivas, tendría sentido participar y compartir con otras personas. Aunque los estudiantes y los maestros quienes orientan el proceso entiendan de las habilidades y necesidades que tiene cada estudiante o cada grupo de estudiantes, no significa que exclusivamente van a hacer ello de único objeto de estudio.

Cuando los docentes y los estudiantes son consientes de sus talentos, es mucho más fácil orientar su formación, porque se educaría para la vida. Esto le permitiría a los estudiantes emplear su tiempo para construirse en su destreza, esto no significa que solo se dedicaran a ello, será un punto focal prioritario pero también está la necesidad de permitirse interactuar y conocer de otras aéreas, habilidades talentos.

Aunque a lo largo del documento no se menciono pero, hay que resaltar que llevar el humor al aula tiene varios aspectos a tener en cuenta para que su propósito dado hacia lo positivo no tenga repercusiones negativas y es lo siguiente.

- Generar una didáctica de clase en las que el chiste, la comicidad y el humor son el instrumento que medio el aprendizaje, las relaciones sociales y el intelecto. En algún momento iniciando o a mitad de un proceso puede y de hecho es necesario que se presente un *caos.* La verdad es que la pedagogía y el humor cortan el tradicionalismo que ha tenido la educación.

Los cambios son tan simples pero significativos. *Los estudiantes pasan de pedir permiso para hablar, a un constante dialogo con sus pares y su maestro, su limitación de estar sentado obedeciendo pasa a explorar y apropiarse de sus espacios; pasa de recibir contenidos a construir y proponer otros. Se apropia de su corporalidad y tiene conciencia de lo que implica la palabra.* En esta transición pueden generar un punto de quiebre que ponga a prueba al docente y a los estudiantes. Tal vez lo significativo del proceso este en el éxito de la resolución del caos.

- Pensar el humor en el aula con una perspectiva desde todo lo positivo que esta puede brindarle a la educación y a los sujetos tanto estudiantes como docentes implica un trabajo de conciencia y de respeto porque. El humor no es ajeno al aula, pero está presente bajo la negatividad dada por la ridiculización del otro, (las bromas y chistes pesados o subidos de tono, el insulto chistoso, la comparación agresiva). Usado así el humor como mecanismo de defensa, que sería como un escudo de guerra. En las investigaciones, más que nada en las tesis de investigación en el aula hacen evidente como. Esta negatividad del humor afecta significativamente todo el ambiente educativo.

8. Referentes Bibliográficos.

DEBESSE, M y MIALARET, G (1972) “Introducción a la pedagogía” Dikos-tau, s.a Ediciones, Segunda edición 1972.

COLL SALVADOR, Cesar (1997) “Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento” Cuarta edición, Pardos educador 1997.

BRUNER, Jerome “*El aprendizaje por descubrimiento es el mejor medio para estimular el aprendizaje simbólico y creativo del individuo*”

CARRETERO DIOS, Hugo (2005) “sentido del humor: construcción de la escala de apreciación del humor”. Directores: Meléndez Pérez Cristino; Casal Buela Gualberto. Tesis Doctoral, España, Universidad de Granada.

BARRIO de la PUENTE, José Luis y FERNÁNDEZ SOLÍS Jesús Damián (2010) "Educación y Humor: Una experiencia pedagógica en la Educación de Adultos" Universidad Complutense de Madrid.

PINTO LOBO, María Rosa (1992) "La influencia del humor en el proceso de la comunicación" Tesis Doctoral, Director Dr. VALBUENA DE LA FUENTE Felicísimo, Universidad Complutense de Madrid, Madrid.

JÁUREGUI NARVÁEZ, Eduardo y FERNÁNDEZ SOLÍS Jesús Damián (2009) *“Risa y aprendizaje: el papel del humor en la labor docente”* Articulo Revista Universitaria de formación del profesorado, ISNN 0213 8646, Saint Louis University. Campus de Madrid. Madrid.

TAFUR RINCON, Jhon Jairo. (2014). "*Motivación y comunicación: el humor como elemento modificador de la motivación en el proceso de aprendizaje en estudiantes de grado décimo del colegio Emmanuel (Bogotá)*" Tesis Maestria, Directora. ACERO GLORIA AMPARO. Universidad Nacional de Colombia. Colombia.

LEIVA ARAYA Tamara Andrea, ROZAS HUERTAS Ximena Paz, (2010) "*El sentido del humor en la práctica docente, como facilitador de aprendizajes significativos en los estudiantes, en las clases de historia y ciencias sociales".* Tesis pregrado Profesor de Historia y Ciencias Sociales, Directora: AYALA VILLEGAS Stella. Universidad Academia de Humanismo Cristiano, Escuela de Educación, Santiago, Chile.

RIVERO GONZALEZ Francisco Manuel, (2010) *"El uso del humor en la enseñanza: Una visión del profesorado de ELE"* Tesis para Maestría, Directora: Dra. FERNANDEZ HOYOS Sonia, universidad de Jaén en colaboración con la Fundación Universitaria Iberoamericana (FUNIBER). Jaén. España.

PINZON, Ramírez Maritza (2016) Anotaciones para una pedagogía intercultural en contextos urbanos. Magisterio.com.co

http://www.magisterio.com.co/articulo/anotaciones-para-una-pedagogia-intercultural-en-contextos-urbanos

VIGOTSKY, Lev. (1986). La imaginación y el arte en la infancia, Ediciones Akal. S.A 2003. 2006, 2007, 2009. Madrid España.

BRUNER, Jerome (1971). La importancia de la educación, Paidos Educador. 1987. España.

AUSUBEL, David "Teoría del aprendizaje significativo" PDF.

MENDEZ, Zayra. () “Aprendizaje y Cognición” EUNED, Editorial Universidad Estatal a Distancia, Costa Rica.

CAMPOS, Arenas Agustín (2005) Mapas conceptuales, mapas mentales y otras formas de representación del conocimiento. Cooperativa editorial Magisterio, Bogotá Colombia.

DE ZUBIRÍA SAMPER, Julián (2007) “*Los modelos pedagógicos*” conferencia en Popayán, Instituto Alberto Merani, Mayo de 2007.

Diario el Tiempo. *(2009) La risa y el buen humor elevan las defensas, disminuyen el dolor y mejoran la autoestima* Fuente: el mercurio, de chile (GDA). Redacción salud "Diciembre 22 de 2009.http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-6824448

Nacional Geographic Channel, ( ) Juegos Mentales, Pensamiento Positivo. Presentador Jason Silva. https://www.youtube.com/watch?v=tDEupRFvAAg

Nacional Geographic Channel, ( ) Cerebro musical, Sting https://www.youtube.com/watch?v=eQGqNlevh2o

BERGSON, Henri (2011) “*La risa, ensayo sobre el significado de la comicidad*” ediciones Godot, Argentina 2011.

FREUD Sigmund (1905) “*El chiste y su relación con los inconsciente*” Amorrotu editores 1993.

HUMOR SAPIENS. Definición de “humor”, Conjetura de humor sapiens. http://humorsapiens.com/definicion-de-humor-conjetura-humor-sapiens

Rod A. Martin, (2008) The Psychology of Humor: An Integrative Approach

NIÑO Bernali, Raúl (2015) “La cuidad como interfaz de cambios culturales” Revista Z Cultural 2015.

http://revistazcultural.pacc.ufrj.br/la-ciudad-como-interfaz-de-cambios-culturales-de-raul-nino-bernali-2/

BUCKINGHAM, David (2007) “Mas allá de la tecnología, aprendizaje infantil en la era de la cultura digital” Manantial Buenos aires, Capitulo 5 “¿Infancias digitales? Nuevos medios y cultura infantil”

LEVY, Pierre (1999) “¿Qué es lo virtual? Paidós editorial, Barcelona, Buenos Aires, México. Capitulo 7, “Vitalización de la inteligencia y la construcción del sujeto”

CHOMSKY, Noam “El objetivo de la educación “Learning Whithow Frontiers (Video) https://www.youtube.com/watch?v=W9aalxJGy_Y

MinTIC, Plan vive digital (2014-2018) PDF http://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-5193_recurso_2.pdf

Haraway, Donna. (1991). Manifiesto Ciborg en Simios, ciborgs y mujeres: la reinvención de la naturaleza. New York: Routledge. pp. 149-181.

RODRIGUEZ José Gregorio, (2005) Educar y enseñar, mucho más que ser maestro, Pdf. http://www.humanas.unal.edu.co/red/files/6712/7248/4190/Artculos-educar_ser_maestro.pdf

ARROYO FERNANDEZ Miguel, (1999*),” ¿caben los chistes en el aula? Algunos principios para la aplicación del humor en clase y para su integración en los materiales de ele.”* Artículo, Centro virtual Cervantes

FERNANDEZ SOLIS Jesús Damián. (2003) “Sentido del humor como recurso pedagógico: Hacia una didáctica de las didácticas. Departamento de Teoría e Historia de la Educación, Universidad Complutense de Madrid.

FERNANDEZ SOLIS Jesús Damián, GARCIA CERRADA Juan. (2010) *“El valor pedagógico del humor en la educación social”* Editorial Desclée De Brouwer, 2010

GONZALEZ YNFANTE Freddy A. (2009) “Escuelas con humor” Articulo Revista iberoamericana de Educación ISSN: 1681-5653, n.º 50/5 – 10 de octubre de 2009.

PERANDONES GONZÁLEZ Teresa María, LLEDÓ CARRERES Asunción, HERRERA TORRES Lucia. ( ) *“¡sonría, maestro! Aprendizaje sentido. Con humor la letra entra mejor”* Articulo, Universidad de Alicante (España)

Artículo: Millennials y centennials, las generaciones que cambiarán el mundo. Revista Semana educación. Edición número 23. Febrero 6 de 2017http://www.semana.com/educacion/articulo/millennials-y-centennials-caracteristicas-de-los-millennials-y-los-centennials/527174

Federal Communications Commission, Televisión educativa Infantil. https://www.fcc.gov/consumers/guides/television-educativa-infantil

Innovación educativa: Enseñar con memes

https://www.evirtualplus.com/innovacion-educativa-ensenar-con-memes/

Los profesores hartos de las redes y los que ahora enseñan con memes. Articulo editorial el tiempo http://www.eltiempo.com/vida/educacion/uso-de-memes-y-redes-sociales-para-la-educacion-45752

Cien años de soledad" en memes: las creativas estrategias de la profesora que conquistó a las redes con una tarea de literatura. Articulo BBC.

http://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-36500294

GARCIA GUTIERREZ Antonio Luis, (1984) “Lingüística Documental. Capitulo 4: Análisis documental”, Mitre, Barcelona.

Vincent Gadea

https://www.facebook.com/vicent.gadea.3/about?lst=1246450934%3A100004586224870%3A1507003294&section=education&pnref=about

https://www.xataka.com/entrevistas/kinect-como-profesor-de-educacion-fisica-vicent-gadea-profesores-innovadores

Javier Santaolalla

http://javiersantaolalla.com/quien-soy

http://www.bigvanscience.com/

http://www.eltiempo.com/vida/ciencia/javier-santaolalla-en-colombia-entrevista-con-el-cientifico-y-divulgador-120160

Walter Lewin

http://www.poramoralaciencia.com/2012/09/18/walter-lewin/

http://www.lavanguardia.com/lacontra/20120413/54284733880/walter-lewin-solo-podemos-ver-algo-si-sabemos-su-porque.html

Bibliografía Anexos

Lineamientos Curriculares. Ministerio de Educación Nacional.

http://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-339975.html

Cancionero: Producto final Electiva intrínseca: Experiencia Sonora: Canto para la infancia, Docente, Márquez López Natalia. Año 2016

Acervo Literario: Producto final Electiva intrínseca: Literatura para niños, Docente Tapiero Omaira. Año 2014.

El autobús mágico.

Lupa del cuento, literatura infantil y juvenil.

http://www.lupadelcuento.org/index.php/libros/coleccion/coleccion/El+autob%C3%BAs+m%C3%A1gico

https://www.covercaratulas.com/El_Autobus_Magico_El_Cuerpo_Humano~23119.html

https://es.scribd.com/doc/239109810/El-Autobus-Magico-Tematicas

Cyberchase Visto Julio 2017

http://pbskids.org/cyberchase/

https://www.ecured.cu/Cyberchase

https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_epis%C3%B3dios_de_Cyberchase

Las tres mellizas

http://www.rtve.es/infantil/padres/noticias/tres-mellizas-tve/317378.shtml

https://www.lastresmellizas.net/capitulos/

El mundo de beakman. Visto Julio 2017

http://www.cinefilica.es/series/110571-el-mundo-de-beakman/seasons/1

http://www.descargatelocorp.com/el-mundo-de-beakman-serie-completa-latino/

http://cinicosdesinope.com/cine-y-series/el-mundo-de-beakman-experimentos-caseros-de-quimica-y-fisica/

Las leyendas del templo escondido Visto Julio 2017

http://cinicosdesinope.com/cine-y-series/recuerdas-las-leyendas-del-templo-escondido-de-nickelodeon/

¿Dónde el mundo está Carmen Sandiego? Visto Julio 2017

http://seodiv.com/carmen-san-diego/

http://aminoapps.com/page/dibujos-animados/5468887/donde-en-el-mundo-esta-carmen-sandiego

http://www.enter.co/cultura-digital/entretenimiento/291905/

http://animes.serie-online.com/donde-en-el-mundo-esta-carmen-sandiego/

Phineas y Ferb Visto Agosto 2017

http://disneyxd.disneylatino.com/phineas-y-ferb

http://disney.es/phineas-ferb

http://www.pyflatino.com/p/lista-de-episodios-de-phineas-y-ferb.html

Anexos

Los anexos que a continuación se presentan, corresponden a un inventario que va incluye textos literarios, Programación televisiva y un cancionero que tiene como propósito ser recurso didáctico que permita una interactividad en los procesos enseñanza aprendizaje facilitando la comprensión e influyendo en la motivación en los procesos de construcción de conocimiento.

1. Reflexión de un quehacer pedagógico

Los estudiantes son sujetos que deben ser escuchados, reconocidos es por ello que anteriormente exponía la importancia de conocerlos para así poder planear las didácticas, a fin de ser más acertadas, tengan pertinencia e influencia; puede cualquier temática transformarse y convertirse en algo asombroso para sus estudiantes, que les inspire a documentarse, a crear a conocer. A darle importancia a la fantasía. Es por ello, que para vincular al humor con la pedagogía y del mismo modo explorar y fortalecer habilidades en los estudiantes. La forma en que estas serán presentadas es la siguiente:

1. Como se conoce el mundo. (Formas, lenguaje, sonidos, signos).
2. Las maravillas del mundo.
3. Los personajes y sucesos asombrosos.
4. Como interactuó en el mundo (¿Qué quiero de él, como me relaciono con los otros?)
5. Como muevo al mundo conmigo.

Es importante aclara que, lo que a continuación se expondrá tiene la intencionalidad de ejemplificar como se puede fortalecer el trabajo pedagógico desde una visión docente, valorando el humor en el aula, mas no son un instructivo.

1. Como se conoce el mundo (Formas, lenguaje, sonidos, signos)

La infancia no tiene predisposiciones a nada. Llegan al colegio, el jardín o a donde sus padres deseen que inicie su vida escolar, todo inicia como un libro que ya ha escrito algunas de sus páginas y quiere escribir, rayar trazar o dibujar las demás. El inicio de la vida escolar implica en la infancia un paso importante para la interacción y comunicación con los otros. En la construcción de lo que le puede significar el aprendizaje, la educación y la institución.

Que se abra la mente, pensemos en el inicio de la vida escolar en el cual aplique el simple cambio que veíamos al inicio donde no sea regla estar sentado, callado y dispuesto a obedecer. Y se cambian por interactuar, reconocer y conocer siendo exportadores del mundo. *Resultando así que los primeros puntos de apoyo que encuentra el niño para su futura creación es lo que ve y lo que oye, acumulando materiales de los que luego usará, para construir su fantasía., Vygotsky pág. 11* La fantasía e imaginación van a hacer unas más importantes en este punto. Tanto para los docentes como para los estudiantes. El arte, la música, el lenguaje, las ciencias, la tecnología y la cultura van a ser los ejes transversales durante todo el proceso.

Cuáles son los recursos con los que contamos y que es lo que el maestro prepara a sus estudiantes. Vamos a ser exploradores a conocer el mundo y su cultura. La música puede transportar a varios estados reflexivo, imaginativo o dinámico. Estos estados pueden ser mentales y corporales. Pensemos en el ambiente que queremos para los estudiantes y también en como asombrarlos con cosas realmente sorprendentes.

El mundo es un lugar fantástico las cosas que pasaron y pasan en el son realmente asombrosas. Conocer el mundo en su diversidad implica en un inicio escolar entender y comprender sus múltiples **Formas, lenguaje, sonidos, signos.**

Pensemos en cómo se conocería el mundo y como fácilmente con las habilidades del docente puede ser esto algo significativo para sus estudiantes. Para la infancia es fundamentar reconocer el contexto en el que vive. Pero también hay lugares emblemáticos. Es ahí donde reconocer sus estudiantes es impórtate porque hace una elección acertada de que es lo que trabajara con sus estudiantes. Luego de ello empieza la magia.

Personalmente dedicaría esta primera parte a explorar el mundo haciendo transversales todas las aéreas es decir, utilizaría las aéreas para dotar a los estudiantes de experiencias y ser una influencia en las cosas que ellos busquen en la red y se documenten.

Pensemos en la disposición de los estudiantes, en la adecuación del ambiente, en incitarlos al pensamiento positivo y la libertad que evoca el juego. En el invitar a los estudiantes a hacer una exploración del mundo. Realizando una estimulación sonora, donde la música y la literatura podrían jugar un papel fundamental ya que despertarían sensaciones y empezarían a fantasear, imaginar, crear vincular, que la educación les despierte la curiosidad por el conocimiento.

Porque no complejizar el razonamiento estimulando visualmente los estudiantes y explorar la arquitectura que podría ser in vínculo perfecto para conocer inicialmente formas geométricas que posteriormente esta arquitectura o estas forma hacen un preámbulo a los países y la historia lo que permitiría adentrarnos en temas del lenguaje, (tradición oral, dialecto, modismo) a los signos (la escritura, la simbología) la geografía y la cultura.

Lo importante está como la educación abre la puerta de conocimiento para que sus estudiantes desarrollen el intelecto y la razón.

2. Las maravillas del mundo.

Esta propuesta de como se vincularía el humor con la pedagogía también corresponde al constructivismo que nos propone Vygosky. Él sujeto se construye en relación a su interacción con la cultura.

La educación en primera infancia debe proveerle a sus estudiantes innumerables experiencias con las que pueda construir su visión de mundo, para que él pueda pensarse en las innumerables formas en las que él pueda participar.

Queremos romper con el paradigma de que el profesor lo sabe todo y le coparte el conocimiento a sus estudiantes, pero, si debe concientizarse de su labor y documentarse para ser orientador en los procesos y quien abre a sus estudiantes una puerta al mundo, mostrárselos en la integralidad. En las artes, la ciencia, la música, la cultura. Ser un influenciador para sus estudiantes en las búsquedas que hacen por internet, en ampliar su visión por el arte y la música. En entender como cada suceso que ha pasado en la historia de la humanidad tiene sus implicaciones en como funcionan las sociedades, crece la cultura, y en general como se mueve el mundo.

La educación formal para la infancia en sus inicios tiene unas preocupaciones enfocadas hacia un aprendizaje por representaciones donde un objeto y una codificación dada por los signos “la escritura” pueda significar lo mismo. Siempre nos enfocamos en que entienda, que relacione que interactué y pueda comprender como funciona el mundo, esa sería como una virtualización del mundo. De cómo lo real se codifica. Esto estructuralmente es bastante

importante porque como nos lo diría Ausubel las representaciones se vuelven relevantes en la estructura cognitiva el niño. Pensarse en cómo se estructuran los aprendizajes amplían el cómo deberían llevarse a cabo el proceso con los estudiantes.

Este sentido, la vinculación que tiene el humor con la pedagogía esta en como con estas se puede complejizar la visión del mundo y cuál es la forma en que interactuamos y participamos de él.

Normalmente la educación se preocupa por un fin; en finalmente que deberían saber, entender o hacer los niños y niñas. Pero se olvidan del proceso dejan de lado tal vez el quiénes son sus estudiantes y que es lo que necesitan.

Esta propuesta se basa en el proceso, en cómo deben orientar los docentes la formación integral de sus estudiantes. El hecho de decir que las primeras configuración en que se vincula el humor con la pedagogía se relaciona con "las formas del mundo y las maravillas del mundo" siendo exploradores, está en el hecho de documentarlos. Como se van a reconocer ellos el mundo, en el contexto, en la cultura, si no la conocen. Como desarrollar un pensamiento complejo si no conocen toda la complejidad que hay a su alrededor, como conocerse y reconocerse a sí mismo y a los otros validando sus creencias, saberes y demás, si no entienden que el mundo en conjunto es bastante complejo y diverso.

La actividad creadora de la imaginación, se encuentra en relación directa con la riqueza y la variedad de la experiencia acumulada por el hombre (…) cuanto más rica sea la experiencia humana, tanto mayor será el material del que dispone esa imaginación. (Vygotsky, Pág. 17). El compromiso más grande de los educadores esta en pensarse en la adecuación de espacios, en la presentación de contenidos y disposición de recursos; como desde la lúdica y la didáctica de clase. Vivenciar

múltiples experiencias que le permitan interactuar, participar y construir con los otros. *"si hacemos que los niños sean más creativos, más imaginativos y todo con el tono lúdico y risueño que caracteriza la infancia, entonces podemos lógralo esa es la base de la pedagogía del humor. (Pepe Pelayo).*

3. Los personajes y sucesos asombrosos.

Esta infiere a una exploración más profunda, si iniciar a los estudiantes mostrando el mundo es bastante complejo, utilizar como pretexto los personajes y sucesos asombrosos lo es aun mas, y es que este apartado requiere de fantasía, imaginación y en docentes tener claridad sobre cuáles son las pretensiones que se tienen para la clase. Explorar el mundo inicialmente nos da la base de como en el mundo hay diversos contextos, riquezas culturales, idiomas, naturaleza, arquitectura. Literatura, sonidos. Como el mundo es diverso, que tiene unas estructuras, unos códigos, y del que puede explorarse, visitando contextos cercanos, explorando por medio de videos, imágenes, sonidos y todos lo que nos puede proporcionar el internet. Pero también con películas, libros, literatura. Realmente son muchos los recursos con los que los docentes cuentan para pensar, planear y ejecutar actividades que le permitan a los niños y niñas educarse, física, moral, social e intelectualmente reconociendo que hacen arte de un lugar más grande que su familia o su escuela. Del que interactúan y construyen.

Es justo el reconocer que pertenecen a un lugar mucho más grande que su contexto, es que este apartado cobra viveza. Esta es una exploración a segundo nivel mucho mas consiente e importante. Porque entran en juego varias cosas, la creatividad, la fantasía, el trabajo en equipo, además de constituirse como uno de los apartados en los que debe tener mucha responsabilidad en cuanto a contenido, fuentes y desarrollo de la didáctica.

Podemos explorar personajes que han tenido influencia y relevancia en todos los campos y aéreas, las ciencias naturales, anatomía, historia, matemáticas, literatura, en las artes visuales, en la pintura, en la música, etc. Que han sido precursores y promotores de todo un movimiento, un cambio o un descubrimiento. Que surgió por una idea, un cuestionamiento, una necesidad. El hecho de tener la tenacidad de desarrollar una idea. Ha provocado para el mundo en todas las aéreas del conocimiento una revolución que ha tenido trascendencia y consecuencia hasta nuestros días.

El hecho de que esta interacción con el conocimiento permita a los estudiantes identificarse y reconocerse en sus habilidades y gustos permitirá o influenciara a que su creatividad e ingenio se focalicen en cosas positivas, tendría sentido participar y compartir con otras personas. Aunque los estudiantes y los maestros quienes orientan el proceso entiendan de las habilidades y necesidades que tiene cada estudiante o cada grupo de estudiantes, no significa que exclusivamente van a hacer ello de único objeto de estudio.

Cuando los docentes y los estudiantes son consientes de sus talentos, es mucho más fácil orientar su formación, porque se educaría para la vida. Esto le permitiría a los estudiantes emplear su tiempo para construirse en su destreza, esto no significa que solo se dedicaran a ello, será un punto focal prioritario pero también está la necesidad de permitirse interactuar y conocer de otras aéreas, habilidades talentos.

4. Como interactuó en el mundo (¿Qué quiero de él, como me relaciono con los otros?

Mostar a los estudiantes el mundo, y como interactuamos en él de modo didáctico, interactivo. Donde ellos se reconozcan en sus similitudes como en sus diferencias con los otros, acepten que hay gran diversidad en lenguas, en contextos en pensamientos. Pero que esas

diferencias son las que enriquecen el aprender. De cada idea diferente que se logra desarrollar surgió algo significativo para el mundo.

Cuando en el proceso de orientación es multi y transdiciplinar donde todas las aéreas de conocimiento son importantes porque amplían y enriquecen la visión que se tiene de él, y el conocimiento tiene una trascendencia mayor de simplemente saber a entender, comprender y analizar, es que se re significa e proceso de aprendizaje.

Cuando un docente, en su proceso educativo puede ayudarle a su estudiante a identificar su talento y cosas que le apasionan infiere que la orientación el docente y como se llevo a cabo el proceso. Fueron significativos para sus estudiantes. El ser docente implica entonces estar en un continuo aprendizaje, en una continua documentación estando a la vanguardia en investigación, tecnología, ciencias, artes. Reconocer las tendencias que sus estudiantes siguen, no para reprimirlas, si no para de ellas hacer otro recurso y focalizarlos en un proceso educativo interactivo, participativo.

Cuando la visión del mundo en los estudiantes cada vez se vuelve más amplia y diversa, en donde además en el proceso van descubriendo sus habilidades, afinidades y gustos. Y se les apoya en el fortalecimiento de sus talentos; es indicio de que se va llevado un buen proceso, porque la exploración les llevo identificarse en como participa del mundo, un aspecto fundamental para el desarrollo de su vida intelectual, emocional, procesional.

Teniendo un primer indicio de cuales serian las habilidades de los estudiantes es momento de explorarlas y reafirmarlas. Pero ¿Cómo se haría? Hay muchísimas cosas por explorar aun, el nivel de esta exploración es cada vez más complejo porque es claro como cada área de conocimiento es amplio y transdiciplinar en otras áreas. Es decir siempre se documentara a los

estudiantes y se les ilustrara en el conocimiento. De manera didáctica y práctica, solo que la forma en que ellos participan no es igual a como lo hacían anteriormente. Porque en la participación es donde pueden emplear sus talentos y gustos.

Es deber de los docentes mostrar ampliamente las temáticas a fin de que los estudiantes sientan y puedan participar de la manera más cómoda y puedan poner en ello todo su talento, sus ganas y puedan compartirlo mostrándoselo a sus compañeros.

Es importante hacer varios grupos de trabajo. El primer grupo seria donde estén niños y niñas con gustos y habilidades parecidos, Este grupo permite una interactividad cómoda y de mucha libertad para desarrollar su talento. Además que tener un talento similar no implica que todos piensen igual, conozcan lo mismo o hayan tenido las mismas experiencias, lo genial de este grupo es que cada participante participa desde su subjetividad, es decir son variedad de formas de pensar a un mismo objetivo.

El segundo grupo seria donde participen niños y niñas con gustos y habilidades que aunque no sean parecidos no tengan mucha oposición de este modo en cada uno de los participantes se ampliara la visión, además de significar el poder interactuar, compartir y aprender, sobre las distintas formas en que se puede ver y entender algo con lo que trabajan en común.

Un tercer grupo seria donde participen niños y niñas con gustos y habilidades opuestas, además de cada vez complejizar el conocimiento, aprender y construir con los otros pensamientos que pueden ser muy distintos se afianza el trabajo en equipo y el reconociendo que se tiene del otro, además de ampliar su visión sobre sus gustos el explorar otras habilidades le permite reafirmar sus ideas o identificar sobre otros gustos en los que le gustaría explorar.

La finalidad está en que los estudiantes pueden interactuar abiertamente con sus compañeros, entender y comprender las múltiples formas en las que se puede participar de un mismo tema, Como la interacción se vuelve significativa cuando ayudo en la construcción del otro y me construyo a mí mismo.

5. Como muevo al mundo conmigo.

Cuando la educación le permite a la infancia acercase al conocimiento de manera interactiva y participativa, puede esta pensar en hacer realidad todos esos proyectos que surgen como algo fantasioso.

Durante el proceso educativo los estudiantes son activos, participan, proponen, reconocen como se construyen subjetivamente en la interacción que tiene con los otros. Estudiantes que se tuvieron una real interacción con el conocimiento, tanto así que les permitió descubrirse a ellos mismo.

Este último apartado involucra el desarrollar proyectos o experimentos, no quiere decir que con ello se deje de lado el conocimiento o el documentarse; de hecho, esto implica un trabajo en equipo entre los docentes y estudiantes porque el documentación y presentación de las temáticas no será exclusivo de los docentes, por el contrario los estudiantes tendrán una fuerte influencia, ellos que se mueven con mucha facilidad por las redes y la actualidad.

El hecho de que los estudiantes identifiquen sus habilidades y sus gustos abre una gran ventana para que cada uno de ellos haga exploraciones internamente y se reafirme. Además de contar con todo el apoyo de su docente orientador y de sus compañeros.

El propósito de este apartado final está en cómo muevo al mundo conmigo desarrollando proyectos, es el momento de arriesgarse y proponer. Implica poner en acción todas estas cosas que piensa, sueña o imagina. El poner en acción un proyecto infiere continuar con una documentación que inicialmente es amplia y poco a poco se va decantando a fin de quedarse con lo que necesita para luego apostarle a su proyecto y proponer, hacer de toda su imaginación y fantasía una realidad.

Ampliar el saber implicaría en términos de Freire el poder decir su palabra, el que los estudiantes se propongan ante el mundo por medio de proyectos válida para él y para los otros la experiencia, se reconoce en el mundo y es por ello que en el proyecto hace manifiesto como se ve en él.

2. Anexo Uno, Literatura.

La literatura le permite a la infancia aventurarse en el mundo de la fantasía escrita, quien se adentra en la literatura y se deja cautivar por ella permite encantarse, por la creatividad en su narrativa y su imagen. El narrar o escuchar un texto literario mueve emociones y pensamientos además de, mediar el proceso de lectura y escritura. Complejiza la lógica y la racionalidad.

Tanto en la educación para la infancia como para la vida, la literatura le permite a su lector escapar del estrés de la realidad pudiendo descansar y reflexionar. La literatura mueve a la creatividad y los pensamientos en intimidad. La literatura enriquece también la lógica y le permite a los estudiantes enriquecer su vocabulario y el significado que le atribuyen a las palabras.

La Literatura infantil permite justamente incorporar y entender el humor gracias al juego de palabras y significados que nos da propiamente la lingüística que se leen en estas obras. Además de comprender la abstracción que hace el escritor a la hora de pensarse y plasmar su lógica, emociones, sensaciones y fantasías. En una obra que es arte expresada en letras o en imágenes.

Es por ello, que a la hora de proponer literatura en el aula, los autores y títulos serian innumerables. Todo está en ¿Qué es lo que se busca con el libro? Aunque sea cual sea la intención la lectura de una pieza literaria siempre enriquecerá al oyente y al lector.

Pepe Pelayo es un escritor y humorista cubano, es el creador de una pagina web, titulada "Humor Sapiens. Crear, pensar y vivir con humor" en ella recoge textos, investigaciones, libros, talleres, todo su contenido gira en torno al humor,

En ella hace un trabajo en equipo con sus lectores para recoger todas esas piezas valiosísimas que se escriben entorno al humor, ampliando su bibliografía y que esta esté al alcance de quien la necesite. La literatura infantil por supuesto hace parte de ello, ha recopilado una amplia bibliografía de literatura infantil en la que su contenido influencia la risa o las sonrisas en sus lectores y oyentes.

Esta bibliografía la componen no el libro, solamente el título del libro y el autor. El link donde encontramos esta lista titúlala: Bibliografía de literatura humorística infantil. Su link es el siguiente: http://humorsapiens.com/bibliografia-infantil-recomendada. Así como Pelayo en su página ofrece una bibliografía, construí para una de las asignaturas un pequeño acervo literario que contiene titulo, autor, editorial, una corta observación que describe para que pudiera utilizar el libro en relación a su contenido y una fotografía del ejemplar. El acervo no corresponde a literatura exclusivamente humorística, es solo literatura infantil y es el siguiente:

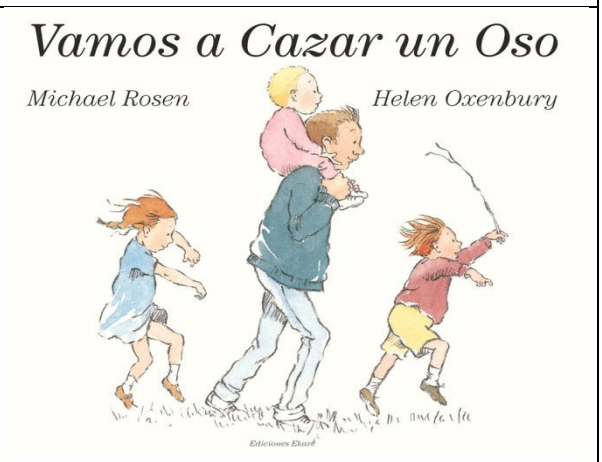
Vamos a Cazar un Oso

Autor: Michael Rosen

Ilustradora: Helen Oxenbury

Editorial: Ediciones Ekant

A modo personal: Este es un libro increíble en su totalidad nos brinda la posibilidad de manejar suspenso, aventura, emociones. Podría trabajarse con niños y niñas a partir de los seis años, con el fin de que poder integrar una ambiente de aventura.



DONDE VIVEN LOS MONSTRUOS

Autor: Maurice Sendak

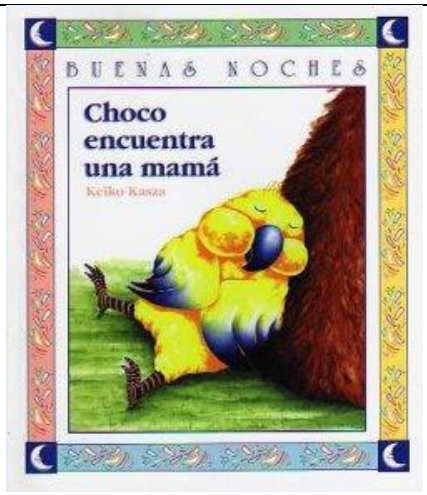
Ilustrador: Maurice Sendak

Editorial: Alfaguara

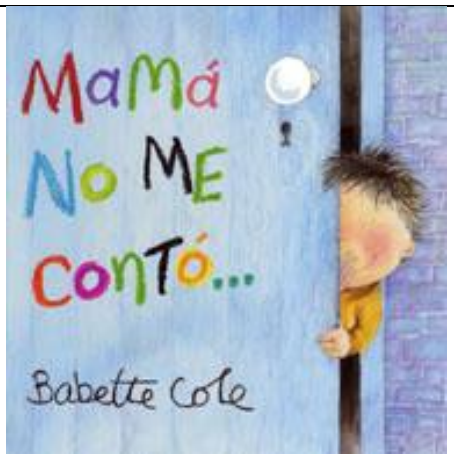
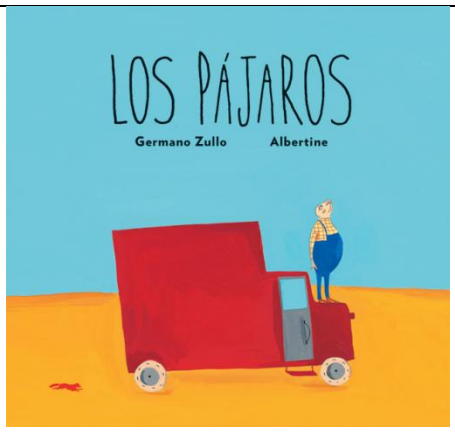
A modo personal: Esta historia nos evoca a todas las posibilidades fantasiosas que tiene los niños y niñas, al salir de la realidad y crear un mundo fantástico en donde al protagonista de la historia le suceden una serie de situaciones que asimila a su realidad y a sus interese, podría trabajarse con niños a partir de los seis años.

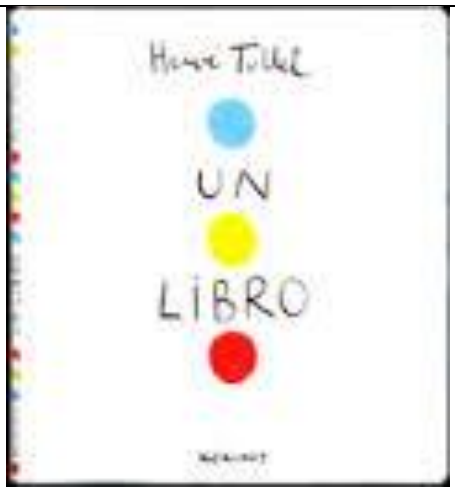
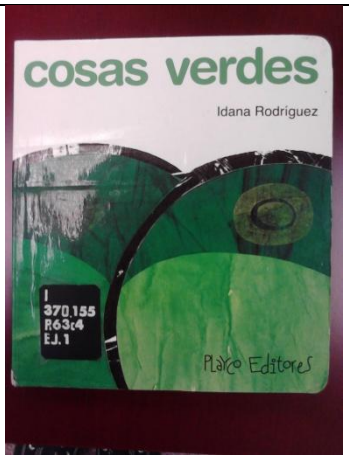


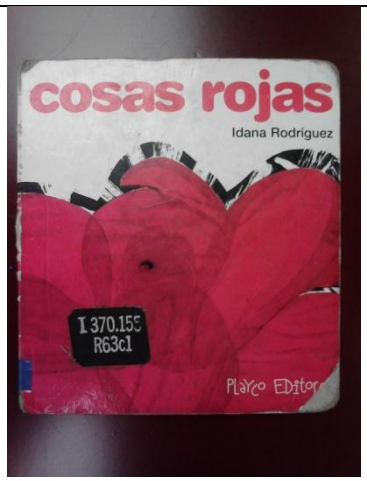
Mi Día de Suerte

Autor: Keiko Kasza **Ilustrador:** Keiko Kasza **Editorial:** Grupo editorial Norma. Buenas noches **A modo personal:** Nos brinda la posibilidad de trabajar con los estudiantes la picardía, y a medida que va transcurriendo la historia los niños y las niñas podrían hacer parte de lo que sucede dando comentarios o opiniones sobre lo que va a suceder.	
Choco encuentra una mamá	
Autor: Keiko Kasza **Ilustrador:** Keiko Kasza **Editorial:** Grupo editorial Norma, Buenas Noches. **A modo personal:** este libro nos brinda varias posibilidades uno trabajar por el lado del los sentimientos, el amor, lo maternal y por otro lado el trabajar con mas animales, esta historia nos brinda unas imágenes de animales estupendas para trabajarlas con los niños y niñas.	

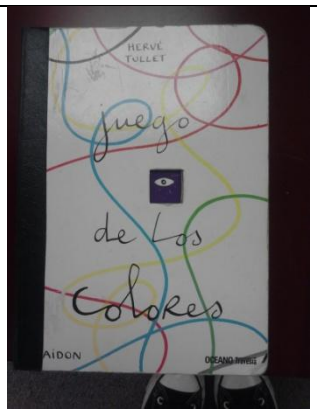
má no me contó

Autor: Babette Cole **Ilustrador:** Babette Cole **Editorial:** Serres, Barcelona **A modo personal:** nos brinda la posibilidad de fantasear con las curiosidades que tiene los niños hacia cierto tipo de cosas que ocurren cotidianamente, y maneja muy sutil y con mucha naturalidad la sexualidad. Tema que inquieta a los niños y niñas.	
Los Pájaros	
Autor: Germano Zullo **Ilustrador:** Albertine **Editorial:** Libros del zorro rojo. **A modo personal:** Este bellísimo cuento con poca letra nos llena de ternura y nos incluye en la historia. Sus ilustraciones son hermosas. Es poco común pero con gran sentido.	
UN LIBRO	

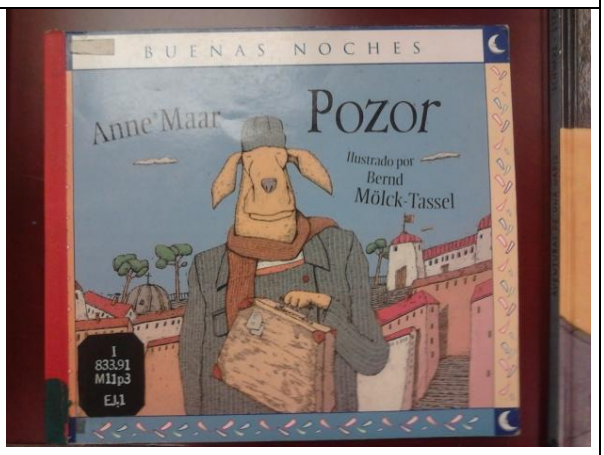
Autor: Hervé Tullet **Ilustrador:** Hervé Tullet **Editorial:** Kókinos España. **A modo personal:** este es un fantástico libro que impulsa a que el lector sea quien continúe la historia, con los niños y niñas podemos trabajar el punto, el circulo, los colores, la espacialidad, es tanto para niñas pequeños como grandes.	
Cosas Verdes	
Autor: Idana Rodríguez **Ilustrador:** Idana Rodríguez **Editorial:** Playco Editores **A modo personal:** con este libro se puede trabajar la similitud del color con diferentes sujetos y objetos. Da la posibilidad de trabajar con los niños y las niñas más posibilidades de color, de trabajar bajo rimas y asociaciones.	
Cosas Rojas	

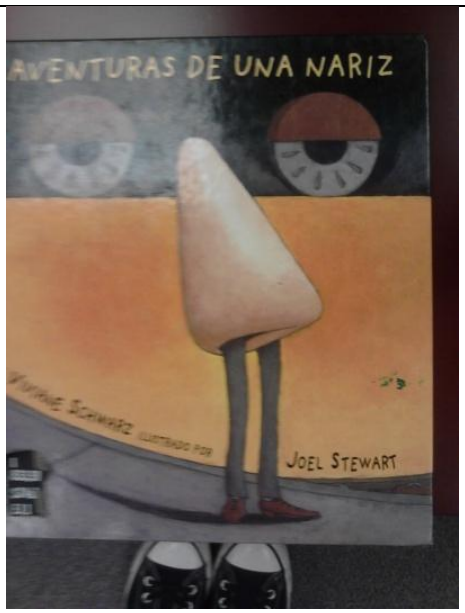
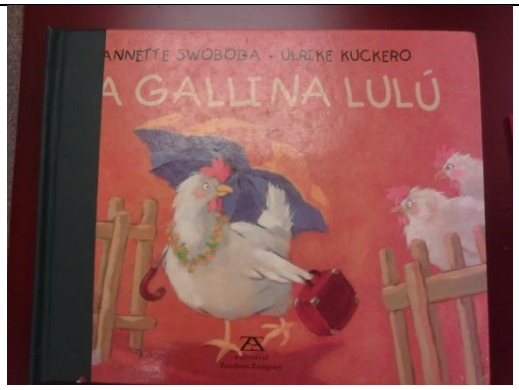
Autor: Autor: Idana Rodríguez **Ilustrador:** Idana Rodríguez **Editorial:** Playco Editores **A modo personal:** con este libro se puede trabajar la similitud del color con diferentes sujetos y objetos. Da la posibilidad de trabajar con los niños y las niñas más posibilidades de color, de trabajar bajo rimas y asociaciones.	
Cosas Amarillas	
Autor: Idana Rodríguez **Ilustrador:** Idana Rodríguez **Editorial:** Playco Editores **A modo personal:** con este libro se puede trabajar la similitud del color con diferentes sujetos y objetos. Da la posibilidad de trabajar con los niños y las niñas más posibilidades de color, de trabajar bajo rimas y asociaciones.	
Qué pasaría si…	

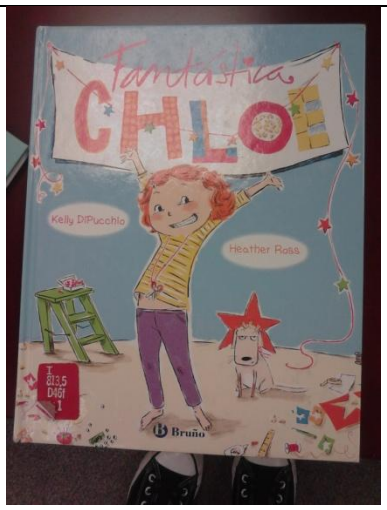
Autor: Jorgen Stamp **Ilustrador:** Annie Misfeldt **Editorial:** Una Luna **A modo personal:** Nos brinda la posibilidad de hacer similitudes entre las características de las cebras y las características de otros animales como el caparazón de las tortugas, la bolsa del canguro entre otras.	
¿Qué hace el bebé?	
Autor: Klaas Verplancke **Ilustrador:** Klaas Verplancke **Editorial:** Combel **A modo personal:** En este libro se trabaja, sobre las cosas que tienen los bebés y lo que normalmente hacen cuando están muy pequeños, sirve para y trabajar con los niños y niñas sobre que más cosas hacen. Y es para trabajar en edades de 0 a 2 años.	
Juego de los colores	

Autor: Hervé Tullet **Ilustrador:** Hervé Tullet **Editorial:** Océano travesía **A modo personal:** Con este libro se trabaja sobre los colores primarios, la mescla entre los colores y las figuras geométricas como el cuadrado, circulo y triangulo.	
Gato Rojo Gato Azul	
Autor: Jenni Desmond **Ilustrador:** Jenni Desmond **Editorial:** La lata de sal. **A modo personal:** este libro es maravilloso trabajar con niños y niñas porque es referente a los colores, situaciones, compañerismo, rivalidad, amistad y cualidades que nos hacen especiales.	
El monstruo al que le gustaba leer	

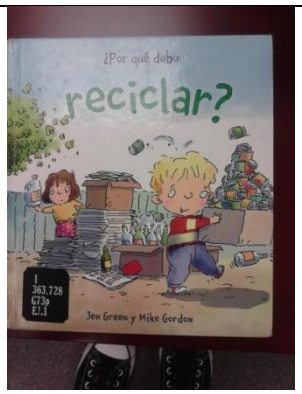
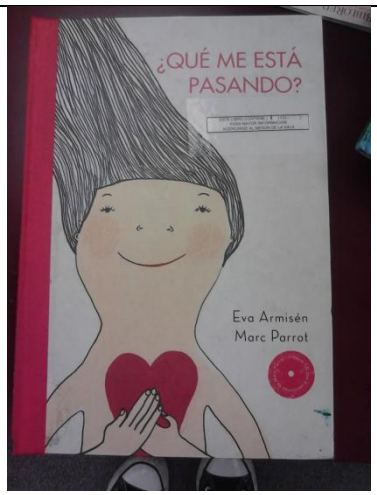
Autor: Lili Chartrand **Ilustrador:** Rogé **Editorial:** Panamericana **A modo personal:** Esta historia cautiva al lector, introduce al lector en la narración y lo lleva a la fantasía y permite perder miedo a lugares y a personajes.	
Yo, mi pupitre y un misterio.	
Autor: Gemma Cortabitarle **Ilustrador:** Lemniscates **Editorial:** Tramuntana **A modo personal:** Con este libro podemos hacer referencia a la sensibilidad, las emociones, el reconocimiento del otro. El ser feliz y disfrutar de la vida.	
El Buen Lobito	

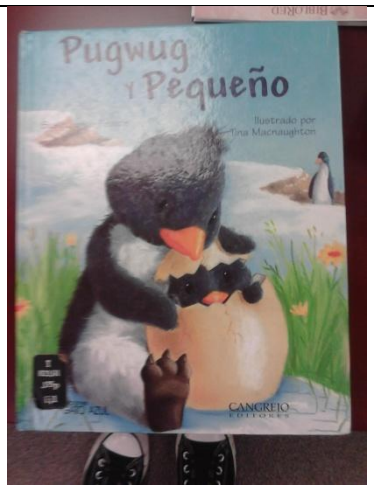
Autor e ilustrador: Nadia Shireen **Editorial:** Cubilete **A modo personal:** Es una combinación bastante particular entre caperucita roja y los tres cerditos, y aun así forma una historia diferente, porque toma aspectos particulares y los transforma.	
POZOR	
Autor: Anne Maar **Ilustrador:** Bernd Molck – Tassel **Editorial:** Norma. **A modo personal:** Esta es la historia de un perro llamado Pozor a quien le temían por el tamaño de su boca y la fuerza de su voz. Pero el encuentro con un niño muy pequeño llamado Lucas le dio un giro bastante particular a lo que Vivian por separado.	
AVENTURAS DE UNA NARIZ	

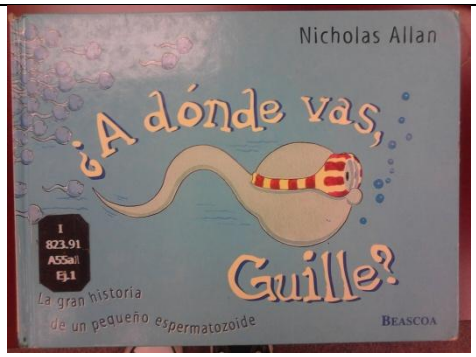
Autor: Viviane Shwarz **Ilustrador:** Joel Stewart **Editorial:** Lumen **A modo personal:** Nos muestra una parte del cuerpo, la nariz y la exploración que hace por unos lugares para saber cual lugar le correspondía, y se llega a la conclusión de que son todos los lugares. En las ilustraciones hacen un juego con la nariz para mostrar acompañamiento de ojos y boca.	
La gallina Lulú	
Autor: Annette Swoboda **Ilustrador:** Ulrike Kuckeno **Editorial:** Zendrera Zariquiey **A modo personal:** muestra el viaje de una gallina y la decisión que tiene para hace las cosas que ella a decidido como ir de vacaciones y aunque se burlaban los demás ella fue persistente. Aunque es una buena historia le falta emoción.	
Cómo esconder un León	

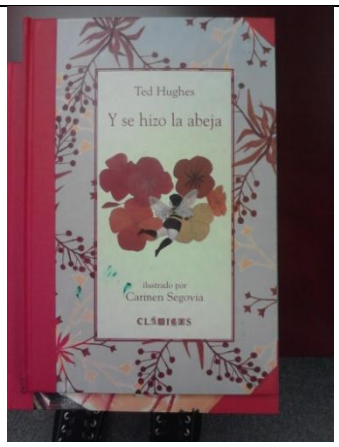
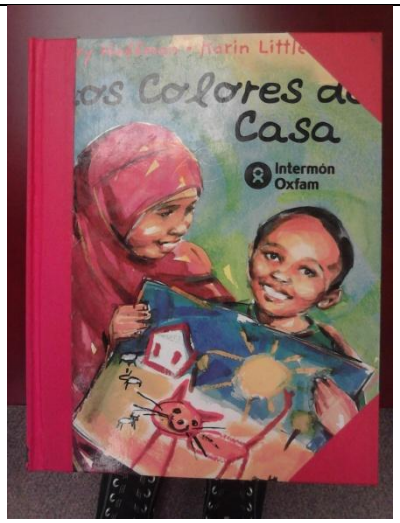
Autor: Helen Stephens **llustrador:** Helen Stephens **Editorial:** B de Blok **A modo personal:** Esta historia nos brinda varios recursos como la espacialidad, la amistad, amabilidad, cualidades y características de los leones y de las mamás.	
Fantástica Chloe	
Autor: Kelly Dipucchio **Ilustrador:** Heather Ross **Editorial:** Bruño **A modo personal:** Este libro nos muestra las habilidades y la recursividad que tienen los niños y niñas a la hora de crear añadiéndole a sus creaciones valor sentimental, amistad, amor.	

¿Por qué debo reciclar?

Jen Green **Ilustrador:** Mike Gordon **Editorial:** Anaya **A modo personal:** este libro resulta como una gran herramienta didáctica, para trabajar entorno a temas sociales en lo que pueden intervenir y participar como lo es el reciclaje.	
¿Qué me esta pasando?	
Autor: Marc Parrot **Ilustrador:** Eva Armisén **Editorial:** Lumen **A modo personal:** Esta historia hace una relación entre los sentimientos, objetos, sujetos y colores, y evoca a cuando se empiezan a sentir los que no se entiende como el amor.	
Pugwug y Pequeño	

Autor: Susie Jenkin **Ilustrador:** Tina Macnaughton **Editorial:** Cangrejo edición Gato Azul. **A modo personal:** este es un libro muy lindo para trabajarlos con niños y niñas que van a tener o tiene hermanitos porque evoca al amor, al cuidado, al compartir. Con quien esta o con quien legara pronto.	

¿A dónde vas Guille? **La gran historia de un pequeño espermatozoide**	
Autor: Nicolás Allan **Ilustrador:** Nicolás Allan **Editorial:** Beascoa **A modo personal:** Este es un muy dinámico libro que nos lleva a responder la pregunta de como viene los niños al mundo.	
Y se hizo abeja	

Autor: Ted Hughes **Ilustrador:** Carmen Segovia **Editorial:** Fondo de cultura económica **A modo personal:** este libro nos trae dos posibilidades una sobre dios y el diablo, lo bueno lo malo y el trabajo que hacen las abejas para a naturaleza y la relación con dios y los demonios.	
Los colores de casa	
Autor: Mary Haffman **Ilustrador:** Karin Littlewood **Editorial:** Intermón Oxfam **A modo personal:** Este es un muy interesante libro que nos lleva y relaciona la lo que viven los niños y niñas de oriente medio, los cuales crecen en medio de un constante conflicto, y cuando llegan a reconstruir su vida en otro lugar lo complicado que resulta adaptarse a un espacio, idioma, cultura.	

3. Anexo dos, Estimulación visual (contenido televisivo)

La televisión juega un papel importante en la vida de las personas, son muchos los momentos de ocio en los que se busca entretención con este. Aunque estemos en la era de la información y comunicación, desde la generación del televisor este ha sido y seguirá durante un buen tiempo todavía uno de los productos más consumidos para la entretención.

La televisión ofrece un amplio catálogo de productos ha elección del espectador, aun así, es un fuerte influenciador en tendencias y modas para el consumo tal como la internet, buscar de ellos no es malo, malo sería no saber buscar y elegir que ver, si no solo dejarse llevar por los medios.

De hecho, hay varios programas de televisión que tiene un contenido rico y variado del que el docente podría hacer recurso a la hora de explorar el mundo didáctica e interactivamente; En los noventas hubo una ley que regulaba el contenido televisivo para la juventud y la infancia a fin de que sus programas fueran educativos.

A Colombia por la década de los ochentas y noventas, llego la influencia televisiva de países extranjeros, así como canales privados, desde ese tiempo hasta ahora, en su mayoría se consume contenido televisivo proveniente de Estados Unidos y México. En Estados Unidos por los 1990, el Congreso aprobó la Ley de Televisión Infantil (*Chidren's Television Act).* Que básicamente se preocupa por el contenido que consume la infancia, es por ello que este tiene el fin de velar por que las cadenas televisivas produzcan y transmitan contenido educativo y cultural apto para la infancia.

Por la década de los noventas se transmitieron programas de muy buena calidad con contenido cultural e informativo, que ahora podemos encontrar por internet es por ello que Los programas

que a continuación se expondrán tienen como propósito demostrar que en internet, google ola la televisión son un gran servidor del que hay que saber buscar y que hay mucho contenido no educativo del que se puede hacer recurso para fortalecer y enriquecer la didáctica de clase.

3.1 El autobús mágico

El autobús mágico, es la adaptación televisiva que se hizo del libro The magic bus (1953) de Joanna Cole. Esa es una serie canadiense presentada en dibujos animados donde la maestra la señorita Rizos con ayuda de su autobús que puede transformarse en lo que sea, levan a sus estudiantes a explorar ya sea algún lugar de la naturaleza o alguna parte del cuerpo. Teniendo así la experiencia de aprender haciendo vivencia.

Esta serie canadiense fue transmitida para Latinoamérica por la cadena Nickelodeon tuvo cuatro temporadas en las que sus viajes exploratorios se realizaron con las siguientes temáticas.

El autobús mágico

- **Temporada 1**

(Espacio exterior, sistema digestivo, glóbulos blancos/sistema inmunológico, el océano, hábitat, alimentos podridos, el desierto, el sonido, el pan, Teorías físicas en beisbol, semillas/plantar, las hormigas, meteorología).

- **Temporada 2**

(Las islas, huesos músculos y articulaciones, mariposas, dinosaurios, ciclo del agua, pepinillos, vehículos, como vuelan las cosas, murciélagos, energía, espacio exterior/asteroides, reptiles, lago monstruos).

- **Temporada 3**

(El ártico, mantis religiosa, estructuras/ inodoro, las abejas, la luz, arqueología, colores/haces de luz reflejo y refracción, natación, ejercicio, reciclaje, auto alimentación de plantas, selva tropical, esculpir piedra).

- **Temporada 4**

(Como se hacen los huevos, la vida en la costa, presión atmosférica, pantano como hábitat, células, moléculas, estrellas, gravedad, batería de pilas, aromas, mapa del tesoro, animales salvajes, la computadora).

Hay una página que se referencia en la bibliografía, donde pueden encontrarse libros que son los ejemplares de la colección no de la serie si no, de la autora.

3.2 Cyberchase

Esta es una serie estadounidense Financiada por la Fundación Nacional de Ciencias, la Fundación JPB, Ernst & Young LLP, Fundaciones Arthur Vining Davis, la Fundación Helena Rubinstein, PBS y la Corporación para la Radiodifusión Pública. Financiamiento adicional proporcionado por la Fundación Tiger Baron. Y escrita por George Arthir Bloom y Ronnie Krauss.

Su contenido se desarrolla con la premisa del bien lucha contra el mal, para lo cual tres niños y un pájaro robot, entran en el ciberespacio para salvarlo del mal que desea dominarlo, para ello emplean el uso de operaciones matemáticas, en la resolución de problemas para así cumplir su objetivo de ganarle al mal.

Eta serie Cuanta con nueve tempradas que iniciaron en el año 2002 y finalizaron en el 2014 en cada temporada sus desarrollo en torno al tema matemático son los siguientes:

Temporada 1

- Navegación.
- Usando datos.
- Probabilidad.
- Estimación.
- Área.
- Fracciones.
- Estándares.
- Números y operaciones
- Marcado del tiempo.
- Simetría.
- Combinaciones.
- Lógica.
- Formas tridimensionales y bidimensionales.
- Volumen.
- Algebra.
- Códigos.
- Graficas de líneas.
- Solución de problemas.
- Multiplicación.
- Sistema monetario.
- Números negativos.
- Modelos.
- Mediciones lineales.
- Escala y proporción.
- Ecuaciones de equilibrio.
- Estándares en música.

Temporada 2

- Medios.
- Aéreas y perímetro.
- Contraextuales.
- Medición de ángulos.
- Números decimales.
- Medición de ángulos.
- Números decimales.
- Operaciones inversas.

- Sentido.
- Crecimiento por duplicación.
- Gráficos de barras.
- Solución de problemas.
- Puntos de vista.
- Horas y minutos.
- Funciones.

Temporada 3

- Cuerpos.
- Círculos.
- Cero.
- Porcentajes.
- Dirección y distancia.
- Estimación.
- Tesselación.
- Proceso de eliminación.
- Ahorrar dinero.
- Gastar dinero.
- Fracciones mixtas.
- Solución de problemas.

Temporada 4

- Presupuesto de dinero.
- Factoración.
- Ángulos.
- Previsión de datos.
- La elección de unidades de medida.
- Interpretar cambios en la línea de los gráficos.
- Falta de información.
- Engranajes.
- Tiempo, distancia y velocidad.
- Estándares en la naturaleza.

Temporada 5

- División.
- Invenciones- persistencia.
- Invenciones – diseño.
- Invenciones – prueba.
- Invenciones – reflejos y optimización.
- Paralelogramos.
- Matemáticas en la naturaleza: cristales.
- Razonamiento robótico.

- Propiedades de una línea.
- Fracciones.

Temporada 6

- Lectura de termómetros.
- Muestreo de población.
- Obras de matemáticas: medición y geometría.
- Obras de matemáticas: palancas.
- Obras de Matemáticas: solución de problemas.
- Matemáticas en los deportes: números y operaciones.
- Matemáticas en los deportes: representación.
- Matemáticas en los deportes: Recolección de datos.
- Círculos: diámetro, circunferencia y rayo.

Temporada 7

- Matemáticas en el clima, Niebla.
- Matemáticas en el clima: previsión de tormentas.
- Matemáticas en el clima: El poder de la multiplicación.
- Matemáticas en el clima: medición de la velocidad del viento.
- Estándares de códigos.
- Comportamiento de animales.
- Rejillas, utilice una cuadricula para dividir una imagen en pixeles.

Temporada 8

- Solución de problemas con números.
- Análisis de anuncios publicitarios (raciocinio).
- Números fraccionarios.
- Medidas de ejecución (análisis de datos).
- Medición de sombras para encontrar altura (Razonamiento proporcional).

Temporada 9

- Especies claves y ecosistemas.
- Paneles solares.
- Fracciones, efectos de la basura y el reciclaje.

- Espacio de vivencia.

3.3 Las tres mellizas

Esta es una serie de cuentos Española, Su escritora catalana *Roser Capdevilla* se inspiro en sus tres hijas para la creación de los personajes fue adaptada a la televisión por la cadena Cromosoma S.A., junto a TV3. Iniciaron con un número limitado de capítulos pero gracias a su existo pudieron extenderse hasta los 104.

La historias inician su desarrollo cuando las tres mellizas hacen alguna travesura, razón por la cual la bruja malvada las trasporta las transporta algún lugar sin importar el tiempo espacio a fin de que se queden atrapadas, pero ellas siempre logran volver a su tiempo.

Para todas las historias la trama es la misma.

- **Primero:** las niñas hacen alguna **travesura**.
- **Segundo:** La Bruja Aburrida, como **castigo**, las envía a algún cuento o a algún hecho histórico para que aprendan la lección.
- **Tercero:** las niñas **superan todas las dificultades** que se les presentan en los cuentos y ganan a La Bruja Aburrida que, enfadada, las devuelve a su mundo.
- **Cuatro:** alguien ajeno a la aventura les hace algún comentario que les hace recordarla y **se echan a reír**. (Fuente Clan RTVE)

Las aventuras que se desarrollan en sus 104 capítulos son las siguientes:

- Capítulo 1: Pulgarcito
- Capítulo 2: Blancanieves

- Capítulo 3: Cenicienta
- Capítulo 4: Alí Babá y los cuarenta ladrones
- Capítulo 5: Juan sin miedo
- Capítulo 6: El soldadito de plomo
- Capítulo 7: La princesa y el guisante
- Capítulo 8: El flautista de Hamelín
- Capítulo 9: Barbazul
- Capítulo 10: Hansel y Gretel
- Capítulo 11: Los tres cerditos
- Capítulo 12: El traje nuevo del Emperador
- Capítulo 13: Caperucita Roja
- Capítulo 14: El patito feo
- Capítulo 15: Aladino y la lámpara maravillosa
- Capítulo 16: Los siete samuráis
- Capítulo 17: Los músicos de Bremen
- Capítulo 18: El dragón rojo
- Capítulo 19: La bella durmiente
- Capítulo 20: El gato con botas
- Capítulo 21: Don Quijote
- Capítulo 22: Pinocho
- Capítulo 23: San Jorge y el dragón
- Capítulo 24: El ladrón de Bagdad
- Capítulo 25: Jack y las habichuelas mágicas
- Capítulo 26: Los caballeros de la Mesa Redonda
- Capítulo 27: El mago de Oz
- Capítulo 28: La isla del tesoro
- Capítulo 29: Sandokán
- Capítulo 30: Oliver Twist
- Capítulo 31: Helena de Troya
- Capítulo 32: Robinson Crusoe
- Capítulo 33: Robin Hood
- Capítulo 34: La Atlántida
- Capítulo 35: El libro de la selva
- Capítulo 36: Viaje al centro de la Tierra
- Capítulo 37: Merlín
- Capítulo 38: Buffalo Bill
- Capítulo 39: Ulises
- Capítulo 40: Romeo y Julieta
- Capítulo 41: King Kong
- Capítulo 42: Tarzán

- Capítulo 43: Leonardo da Vinci
- Capítulo 44: Los tres mosqueteros
- Capítulo 45: Cleopatra
- Capítulo 46: Cristóbal Colón
- Capítulo 47: El hombre de Cromañón
- Capítulo 48: El lobo y los siete cabritillos
- Capítulo 49: Las minas del rey Salomón
- Capítulo 50: El hombre de Mayapán
- Capítulo 51: Marco Polo
- Capítulo 52: Frankenstein
- Capítulo 53: Veinte mil leguas de viaje submarino
- Capítulo 54: Kim de la India
- Capítulo 55: Amadeus Mozart
- Capítulo 56: Papá Noel
- Capítulo 57: El circo
- Capítulo 58: En el espacio
- Capítulo 59: Colmillo Blanco
- Capítulo 60: Tom Sawyer
- Capítulo 61: La balalaika de cristal
- Capítulo 62: El fantasma de la Ópera
- Capítulo 63: La vuelta al mundo en 80 Días
- Capítulo 64: Moby Dick
- Capítulo 65: En África
- Capítulo 66: La flauta mágica
- Capítulo 67: La ratita presumida
- Capítulo 68: Garbancito
- Capítulo 69: El tamborilero del Bruch
- Capítulo 70: El taller de Gaudí (1ª parte de Gaudí)
- Capítulo 71: Los fantasmas de la Pedrera (2ª parte de Gaudí)
- Capítulo 72: Sherlock Holmes
- Capítulo 73: La hormiga y la cigarra
- Capítulo 74: El cuento de la lechera
- Capítulo 75: Cyrano de Bergerac
- Capítulo 76: El mundo del cine
- Capítulo 77: El indio Gerónimo
- Capítulo 78: En el Everest
- Capítulo 79: Vincent van Gogh
- Capítulo 80: Gutenberg

- Capítulo 81: La gaita maravillosa
- Capítulo 82: Cueva Xuroi
- Capítulo 83: Watt y la máquina de vapor
- Capítulo 84: Thor
- Capítulo 85: Velázquez
- Capítulo 86: El sastrecillo valiente
- Capítulo 87: La bella y la bestia
- Capítulo 88: Guillermo Tell
- Capítulo 89: Capitanes intrépidos
- Capítulo 90: Zeila la Gacela
- Capítulo 91: La sirenita
- Capítulo 92: La flor Romanial
- Capítulo 93: El Dr. Jekyll y Mr. Hyde
- Capítulo 94: El príncipe y el mendigo
- Capítulo 95: Tristán e Isolda
- Capítulo 96: La reina de las nieves
- Capítulo 97: Agatha Christie
- Capítulo 98: El príncipe feliz
- Capítulo 99: Tutankhamon
- Capítulo 100: La máquina del tiempo
- Capítulo 101: Piratas
- Capítulo 102: Holet el Duende
- Capítulo 103: El hombre invisible
- Capítulo 104: La fiesta de cumpleaños

3.4 El mundo de Beakman.

El mundo de Beakman (en inglés: "Beakman's World") fue un programa de televisión educativo basado en la tira cómica You Can With Beakman And Jax, creado por Jok R. Church1 y producido por ELP Communications, Columbia Pictures Television, y Columbia TriStar Television Distribution.

Esta serie cuenta con cuatro temporadas con un total de 91 capítulos. Su personaje principal *Beakman el cual es interpretado por Paul Zaloom, un científico un tanto excéntrico que realiza experimentos y demostraciones para responder a las cartas con preguntas que envían sus tele videntes de todo el mundo, ilustrando y explicando varios conceptos científicos los cuales tratan varias temáticas, que van desde la densidad a la electricidad y las flatulencias. Otro personaje de esta serie es una rata de laboratorio llamada Lester (Mark Ritts), compañero de Beakman, quien sirve de público incrédulo y retador a la vez que otorga gran comicidad a los experimentos con sus ocurrencias. Otro de los personajes fue una chica la cual fue cambiando en cada temporada. Para la primera fue Josie (Alanna Ubach), para la segunda y tercera, Liza (Eliza Schneider) y para la cuarta y última temporada, Phoebe (Senta Moses). (Fuente descargatelocorp.com).*

Sus mejores capítulos son donde hace los siguientes experimentos:

- La fuerza centrípeta.
- Presión de aire.
- Motor eléctrico.
- Experimento de energía potencial.
- Experimento casero de densidad.

Algunas veces los experimentos que realizaban eran a petición del público.

3.4.1 Las leyendas del templo escondido

Este programa de televisión fue producido por Kirk Fogg y trasmitido por la cadena Nickelodeon. el programa concurso estaba muy enfocado en la cultura Maya y un poco la Azteca. Esta es una serie dinámica en la que sus participantes debían atravesar por estaciones realizando tareas físicas, o respondiendo interrogantes sobre geografía, historia y mitología.

Para el juego participaban seis (Jaguares rojos, Barracudas azules, Monos verdes, Iguanas naranjas, Cotorras púrpuras, Serpientes plateadas) los participantes de cada equipo debían atravesar por las siguientes estaciones. El puente colgante, la escalera del saber, los peldaños del conocimiento y el objeto perdido.

Esta serie tuvo tres temporadas, cada una cuenta con 40 capítulos, En el 2016 se estreno una película inspirada en la serie que lleva el mismo nombre.

3.5 ¿Dónde el mundo está Carmen Sandiego?

Esta serie originalmente estaba enfocada a enseñar geografía e historia posteriormente amplio su campo a las matemáticas e ingles. Carmen es una villana una de las criminales más espectaculares de la historia la cual se dedica a robar por el mundo piezas de inconcebible valor, razón por la cual es perseguida por todo el mundo. Mientras ella huye de quienes quieren atraparla se explican hechos históricos y monumentos de lugar en el que se encuentra.

Este es un programa emitido por la cadena FOX, este tuvo cuatro temporadas con un total de cuarenta capítulos. Para el 2019 Netflix una de las compañías que vende cine y series piensa en relanzar esta serie de los 90

Estos son cas temporadas y los nombres de los capítulos de la serie.

Temporada 1

- La sonrisa robada
- La llamada del espacio.
- Obsesión por los dinosaurios.
- Sueños de la luna.
- Por los pelos.
- Los viejos duros del oeste.
- Las reglas del juego.
- Información detallada.
- Música para mis oídos.
- Lo importante es actuar.
- La separación.
- Una cita con Carmen, primera parte.
- Una cita con Carmen, segunda parte.

Temporada 2

- Calaveras y huesos cruzados.
- El tesoro escondido.
- Hielo caliente.

- Todos para uno.
- Cuando llueve.
- Deja vu
- El final de la infancia, primera parte
- El final de la infancia, segunda parte.

Temporada 3

- La tigresa.
- Los restos
- Maldiciones sin parar.
- Cosa de plumas.
- El espíritu del shaman.
- Sigue las huellas.
- Laberinto, primera parte.
- Laberinto, segunda parte.
- Laberinto, tercera parte.
- Justo como en los viejos tiempos.

Temporada 4

- El juicio de Carmen Sandiego.
- ¿truco o trato?
- Carmen Sandiego, la insumergible (la venganza, primera parte).
- El funeral (La venganza, segunda parte).
- La venganza de Maelstrom (la venganza, tercera parte)

- El tiempo es oro.
- Cupido Sandiego.
- Podrás volverá casa algún día, primera parte
- Podrás volverá casa algún día, segunda parte.

3.6 Phineas y Ferb

Esta es una serie de comedia creada por Dan Povenmire y Jeff Marsh. Presentada por la cadena Disney Channel. Las vacaciones de verano el tiempo en que la historia se desarrolla, y sus personajes principales Phineas y Ferb no quieren desperdiciar este tiempo y con ayuda de sus amigos se aventuran a construir estructuras para su diversión; mientras que ellos construyen Perry el ornitorrinco quien es su mascota es también un agente secreto que frustra los malévolos planes del Dr. Doofenshmirtz. Antes de que Candice hermana mayor de los personajes principales pueda acusarlos con su mama debido a la creación que han elaborado, los enfrentamientos entre Perry y el DR. Doofenshmirtz hacen como por arte de magia desaparezca lo que construyeron. Y las acusaciones de Candice no tengan ningún sentido, posteriormente aparece Perry.

Esta serie Cuenta con Cuatro temporadas y 142 capítulos que son los siguientes:

Temporada 1

- La montaña rusa/ Candice pierde la cabeza
- El rápido y Phineas/ terror y nomos en una fiesta de playa.
- Los pocos magníficos / invierano.

- ¿Eres mi momia? Súper estrellas.
- Bravucón salvaje/ ¡luces, Candice, acción!
- Quita a pie grande de mi vista /pelea de arboles.
- La máquina del tiempo.
- El cirque de phineas y Ferb / juguetes para el mundo.
- ¡Un buen susto te ayudara!
- La leyenda del caballero negro / Yo hermano bot.
- El cumpleaños de mamá / Viaje al centro de Candice.
- El desfile de modas / la máquina de helados.
- El desfile de modas / la máquina de helados.
- Es un mondo de lodo / la balada de barba fea
- Si, vamos a reunir a la banda.
- Un día con Bettys / el pescador volador.
- Al fin.
- Carreras en Grecia / nosotros lo atraparemos.
- El látigo / el día más tranquilo de todos.
- Novio de 27,000 A.C. / viaje a los sentimientos de Buford.
- Vamos a jugar golf /¿Este ornitorrinco me hace gorda?
- La cámara de transito / el drama de los bolos.
- El monstruo de Phineas y Ferbenstein / arte enorme.
- Feria científica injusta / Feria científica injusta, el regreso.
- Viaje al espacio.
- ¿Sabes jugar? / el cometa Kermillian.

- Héroes de caricatura / ¡Diva Doofania!

Temporada 2

- El monstruo del lago Nariz.
- Entrevista con el ornitorrinco / la palabra del día.
- El ataque de la gigante Candice / El acuario de Phineas y Ferb.
- El monstruo gelatinoso / Elemental, mi querida Stacy.
- No parpadees / la casa del ornitorrinco.
- Perry puso un huevo / el gran video juego.
- Las crónicas de Meap.
- Thaddeus y thor / ¡el avión, el avión!
- Un reto mas /el lavado de autos.
- ¡Oh ahí estas Perry! / náufragos.
- Cliptástico: Top 10 musical de phineas y Ferb.
- El viaje cuántico de Phineas y Ferb.
- Las escondidas / un crucero romántico.
- Los Baljeatles / Rudeza Vanessaria.
- Adiós conejito / un día en el Spa.
- Viaje en burbuja /Isabella y el templo de la savia.
- Animando a Candice / la fiesta de las exploradoras.
- El código del bravucón / buscando a Mary McGuffin.
- ¿Qué es lo que hace? / la Atlántida.
- El foto transportador / el concurso de baile.
- Un robot maduro /de pronto Suzy.

- Vacaciones de navidad Phineas y Ferb.
- Carl al descubierto / el gran desfile.
- Atravesando muros / el gran día de Candice.
- La invasión de los alienígenas / no es un juego de niños.
- El mago de ocio.
- Halcón.
- No son Phineas y Ferb / ¡Cazando a Phineas y Ferb!
- El encantador de lagartos / Rodeo Robots.
- El secreto del éxito / el lado oscuro de la luna.
- La alcaldesa / el puesto de limonada.
- El laberinto / Damas y caballeros ¡Él es Max Modem!
- Convención de nerds.
- Vacaciones en Hawái con Phineas y Ferb.
- Doble personalidad / fuga cerebral.
- La doble / la fiesta de Candice.
- Tuyo el verano es.
- La montaña rusa el música.

Temporada 3

- Corre, Candice, Corre / El último tren a Atrapalandia.
- Interiores / Canderemy.
- Dentro del tiburón / la granja lunar.
- Retrospectiva.
- Haz una pregunta tonta / El monotrema equivocado.

- Candice incomunicada /Un viaje en la alfombra mágica.
- Un mal día / El mega fabuloso súper palacio brincolín de Phineas y ferb
- El área prehistórica / la dinastía Doof
- Ingenio interrumpido / un chico de verdad.
- Mamá, ¿puedes oírme? / la excursión.
- Oca loca /Tour de Ferb.
- Mi fiel fútbol.
- Perry, el actortorrinco / ¡ en el blanco!
- ¡Viva Halloween! / La maldición de Candice.
- El escape de la torre Phineas /los restos del ornitorrinco.
- Latín Ferb / tortas de papá.
- La navidad familiar de Phineas y Ferb.
- El cocodrilo / cambiando canales.
- Mamá está en casa / el menor monograma.
- ¡Excaliferb!
- El subconsciente de Candice / Enorm-igas.
- El agente Doof / Phineas y Ferb y el templo de “Kestanacién”
- La entrega del destino / ¡a rebotar!
- El día más silencioso / extrañando al bravucón.
- En busca de doonkelmoras / el secreto de Buford.
- Sorpresa sonámbula / la nave espacial.
- La misión de Meap en Seattle.
- E “atractor” de mamás / Cranius Maximus.

- Una cita con el enemigo / El tesoro del área limítrofe: la bota de los secretos.
- Doof-nitorrinco / Norm desatado.
- El choque de los mundos / Camino a Danville.
- ¿Y Perry?
- El apagón / ¿De qué me perdí?
- Esta es tu historia.

Temporada 4

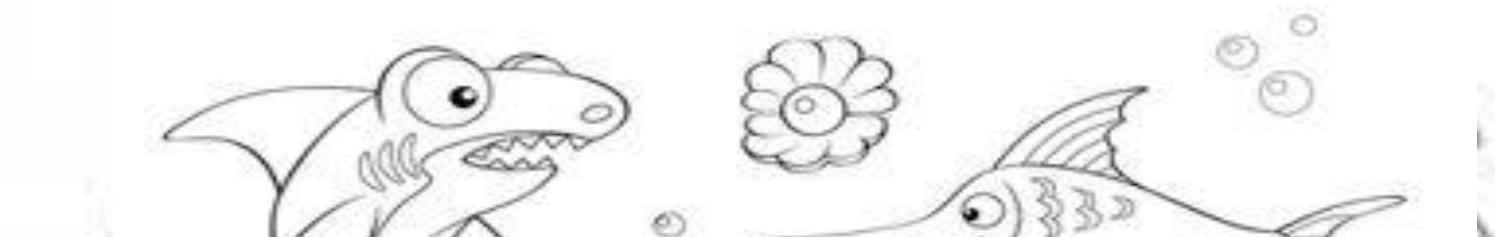
- Una mosca en la pared / mi auto ideal.
- Un juego helado / Feliz año nuevo.
- Bravucón gritón / Armatoste en casa.
- El kinderlumper / Muchos postres.
- Una piscina para Isabela / Una historia con abejas.
- Desviación.
- Nudo problemático / mentes compartidas.
- Perry primitivo.
- ¡El Candice-cabras! / Feliz cumpleaños Isabella.
- Grandes gotas de agua / ¿Y Pinky?
- Phineas y Ferb: Misión Marvel.
- Gracias, pero no gracias / La historia de Troya.
- ¿Qué es el amor? / Un buen giro.
- Vivan los miedos / un día de suerte.
- Política de devoluciones / tormenta imperfecta.
- La era del vapor / no es un día de campo.

- La aterradora trilogía del horror del área limítrofe.
- Drusselsteinoween / enfrenta tus miedos.
- El ultimátum de klimpaloon.
- Doof 101 / el día del padre.
- Operación terroncito / él es Candice.
- Crónicas de la resistencia: El regreso a la 2da dimensión.
-
- El regreso de Dennis / el gran premio.
- Perdidos en Danville / El método inador.
- Adolecentes.
- Phineas y Ferb salvan el verano.
- La noche de los farmacéuticos vivientes.
- Phineas y Ferb: Star Wars.
- Phineas y Ferb: último día de verano.
- Cliptástico 3
- Los expedientes O.S.B.A.

4. Anexo tres, Musical

Regiones Colombianas





Región Insular

Una niña morena en la ronda, tra la lalala

Hay una niña morena en la ronda tra la lalala

Una niña morena en la ronda tra la lalala

Ella luce como azúcar y dulce ciruela, la la.

Muéstrame tu movimiento, tra la lalala

Muéstrame tu movimiento, tra la lalala

Muéstrame tu movimiento, tra la lalala

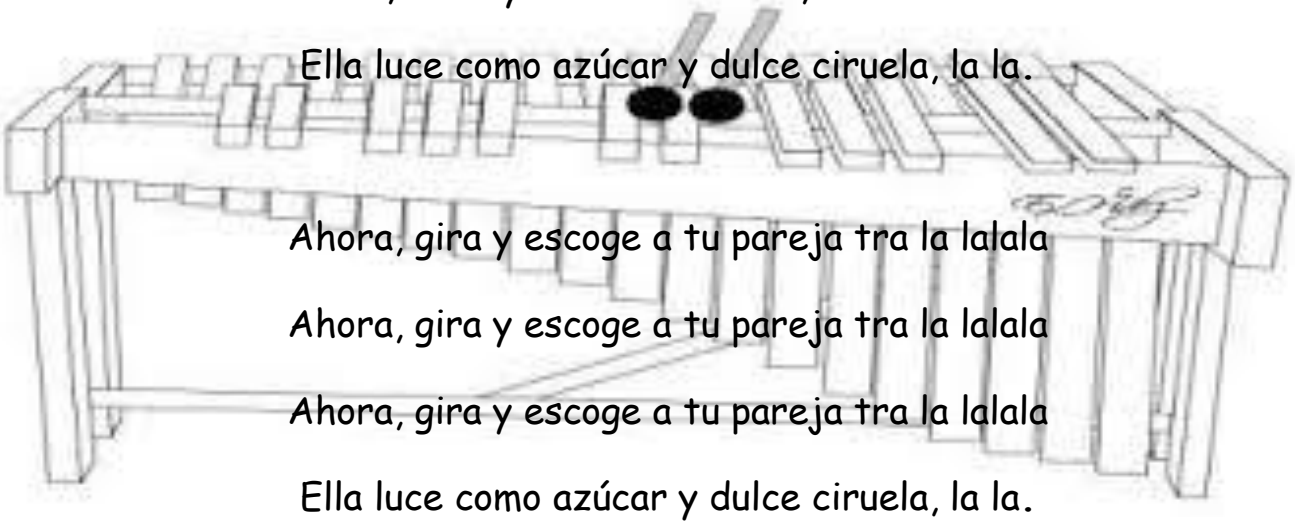
Ella luce como azúcar y dulce ciruela, la la.

Ven, salta y cruza el océano, tra la lalala

Ven, salta y cruza el océano, tra la lalala

Ven, salta y cruza el océano, tra la lalala

Ella luce como azúcar y dulce ciruela, la la.



Ahora, gira y escoge a tu pareja tra la lalala

Ahora, gira y escoge a tu pareja tra la lalala

Ahora, gira y escoge a tu pareja tra la lalala

Ella luce como azúcar y dulce ciruela, la la.



Región Pacifica

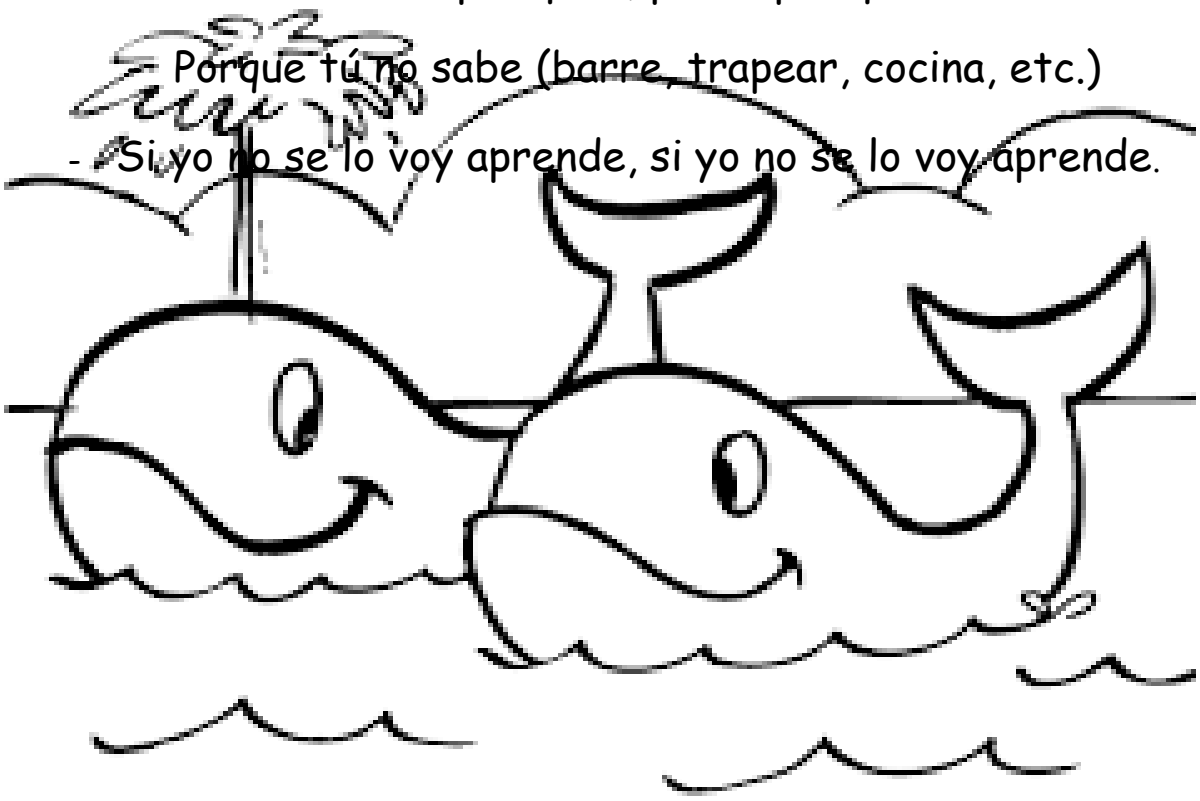


Somos cinco negritos

Somos cinco negritos y todos cinco somos hermanos

Tenemos una guitarra y en ella todos cinco tocamos

- ¡Pero mi negra!
- ¿Mande señor?
- Tu amo te a vendé
- Pero ¿por qué?, pero ¿por qué?
- Porque tú no sabe (barre, trapear, cocina, etc.)
- Si yo no se lo voy aprende, si yo no se lo voy aprende.



MAQUERULE



Maquerule era un combo

Panadero de Andagoya

Lo llamaban maquerule

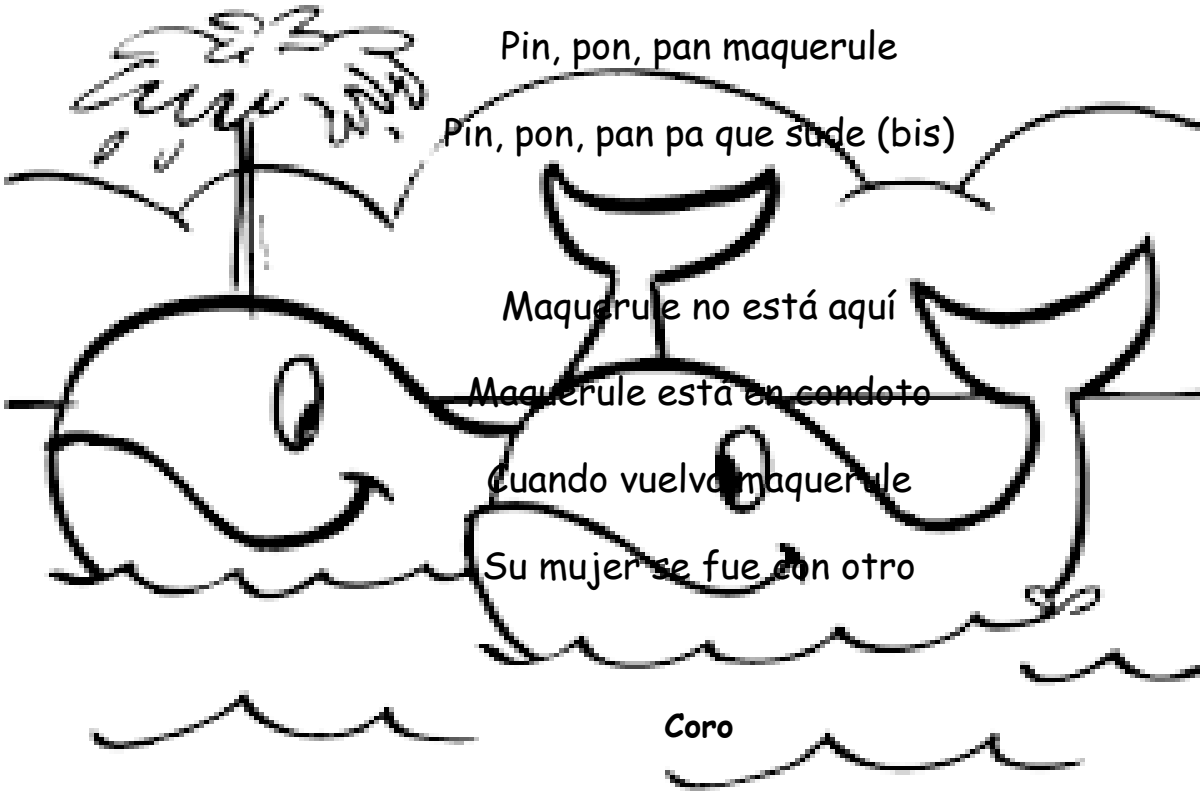
Se arruino fiando mogolla.

Coro: póngale la mano al pan, maquerule

Póngale la mano al pan pa que sude (bis)

Pin, pon, pan maquerule

Pin, pon, pan pa que sude (bis)



Maquerule no está aquí

Maquerule está en condoto

Cuando vuelva maquerule

Su mujer se fue con otro

Coro

Bogotá

La Ronda es "El puente está quebrado"

El puente está
quebrado,
¿Con qué lo curaremos?
Con cáscaras de huevo.
Burritos al potrero.

Que pase el rey.
Que ha de pasar,
con todos sus hijitos
¡menos el de atrás!



ATAQUE DE RISA

Aterciopelados



Disparo flores, bombardeo amores (x2)
Ataque de risa, invasión de sonrisas (x2)
Le canto y le baile las milicias (x2)



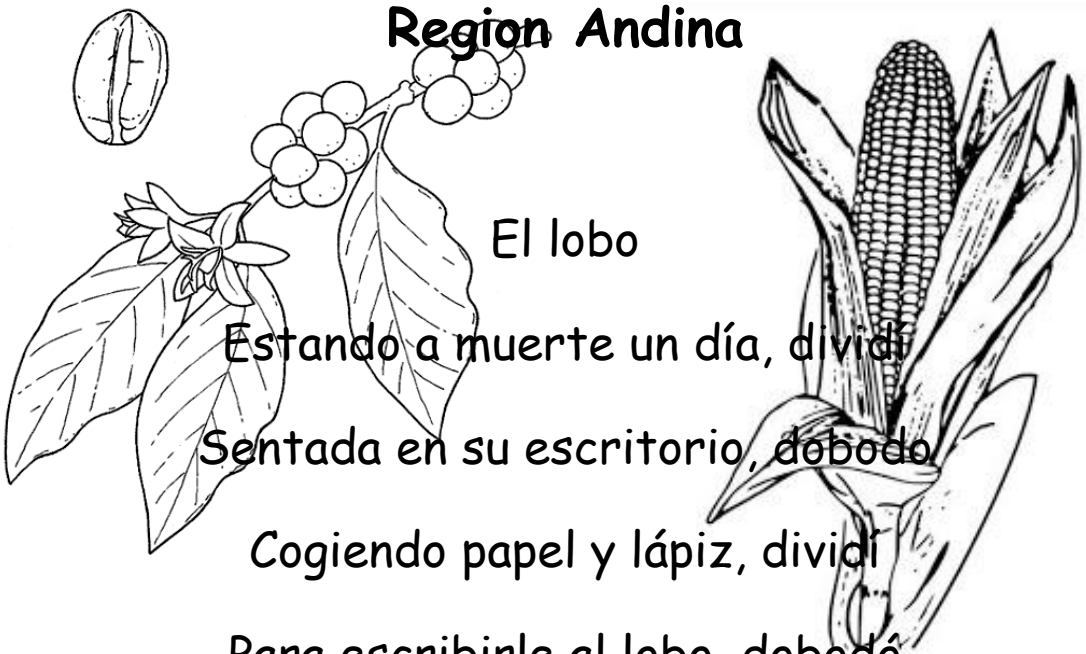
En vez de karate, propongo caricias
En vez de bomba bombón
En vez de que te maten, tomate un rico mate
En vez de pelear, propongo enamorar

Disparo flores, Bombardeo amores (x2)
Ataque de risa invasión de sonrisas (x2)
Le canto y le baile las milicias (x2)

En vez de trincheras, propongo trineos
En vez de bunker, el yunque
En vez de soldados, mejor hermanos
En vez de pelear, propongo enamorar
En vez de matanzas, prefiero la danza
En vez de minas, mininas
En vez de combates, prefiero chocolates
En vez de pelear, propongo enamorar
En vez de una guerra, millones de estrellas
En vez de balas, yo quiero alas
En vez de muerte, prefiero suerte

En vez de llorar, mejor voy a cantar (x2)
En vez de pelear, propongo enamorar♥

Region Andina



El lobo

Estando a muerte un día, dividí

Sentada en su escritorio, dobodo

Cogiendo papel y lápiz, dividí

Para escribirle al lobo, dobodó

Y el lobo le contesto, dividí

Que sí, que si, que no.



Como se juega:

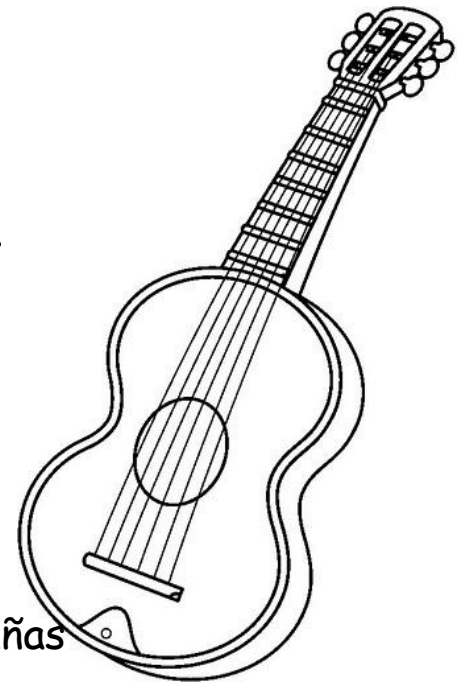
Los jugadores giran en circulo y cantancuando el lobo contesta se percuten con la mano dos veces.

Fuente: festival de juegos y rondas de Armero.

Aire folclorico: canción infantil tradiconal que recge acentuaciones de dialecto antioqueño.

Región Orinoquia





Tema: Curruquito

Curruquito amigo mío

Yo también se me tus mañas

Curruquito amigo mío

Yo también se me tus mañas

Pues te gusta poner huevos en el nido e los demás

Pues te gusta poner huevos en el nido e los demás

Es que ustedes no me entienden, solo los quiero ayudar

Es que ustedes no me entienden, solo los quiero ayudar



Solo me acerco a su nido, para ayudar a empollar

Solo me acerco a su nido, para ayudar a empollar

Don don don don dorondodon don don don

Don don don don dorondodon don don don

Don don don don dorondodon don don don

Don don don don dorondodon don don don





Región Amazonia

Yun che che

Yun che che, Yun che che

Yun che chererere, Yun che chererere

Yun che chererere, Yun che chererere

Yun che che

Yun che che, Yun che che

Yun che chererere, Yun che chererere

Yun che chererere, Yun che chererere

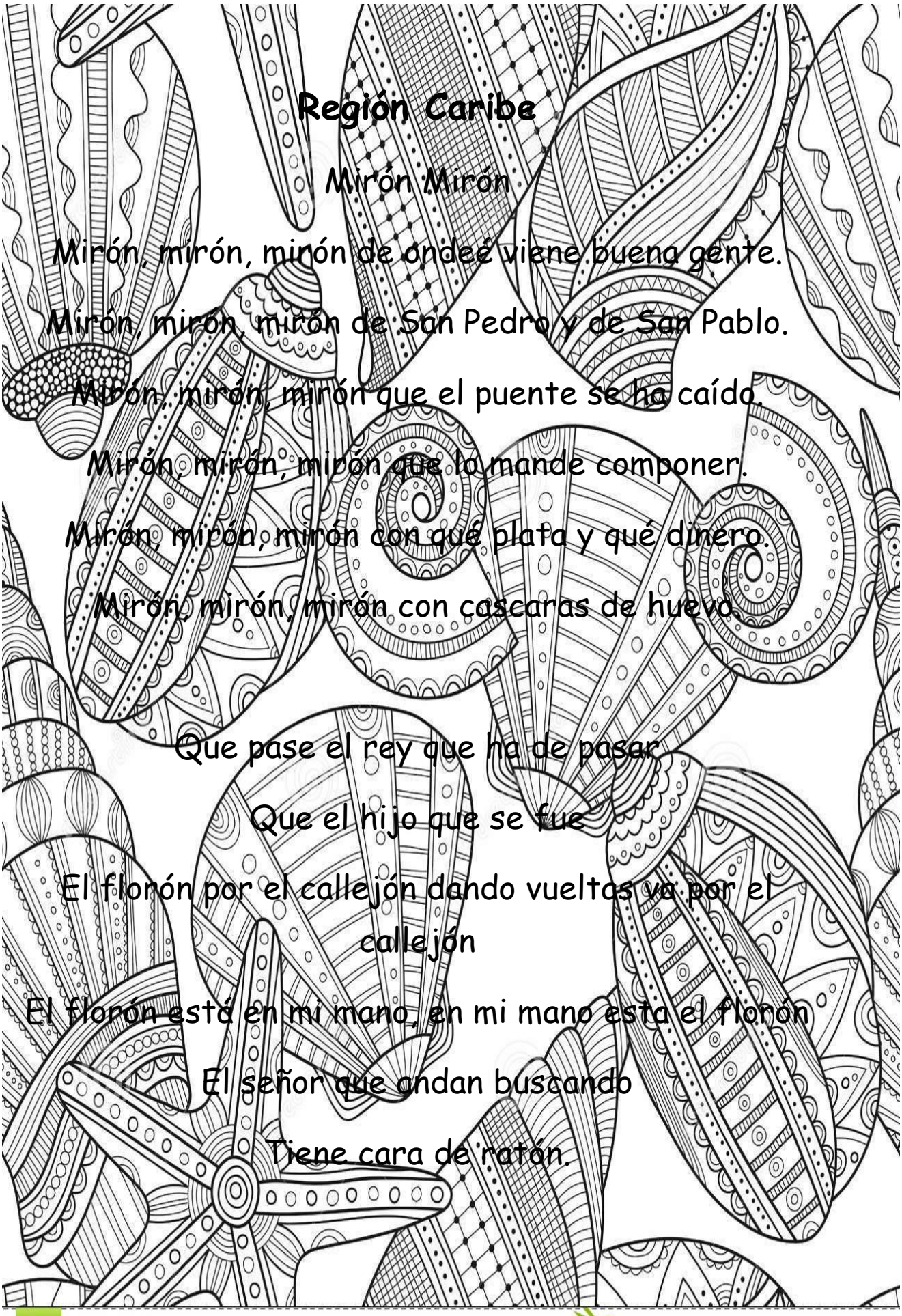


Yun che che

Yun che che, Yun che che

Yun che chererere, Yun che chererere

Yun che chererere, Yun che chererere



Región Caribe

Mirón Mirón

Mirón, mirón, mirón de ondeé viene buena gente.

Mirón, mirón, mirón de San Pedro y de San Pablo.

Mirón, mirón, mirón que el puente se ha caído.

Mirón, mirón, mirón que lo mande componer.

Mirón, mirón, mirón con qué plata y qué dinero.

Mirón, mirón, mirón con cascaras de huevo.

Que pase el rey que ha de pasar

Que el hijo que se fue

El florón por el callejón dando vueltas va por el callejón

El florón está en mi mano, en mi mano esta el florón

El señor que andan buscando

Tiene cara de ratón.

Chiriguare

Cerca a la laguna, vive un chiriguare.

Cerca a la laguna, vive un chiriguare.

Con cara de burro y cola de bagre.

Con cara de burro y cola de bagre

Chiriguare, chiriguare, chiriguare te va a comer

Chiriguare, chiriguare, chiriguare te va a comer

Te va a comer.

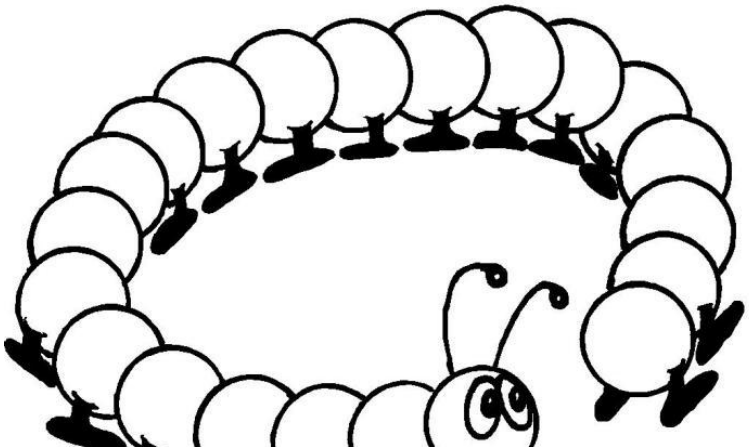
Te va a comer.

Te va a comer.

Te va a comer.

Ya te comió.





El ciempiés

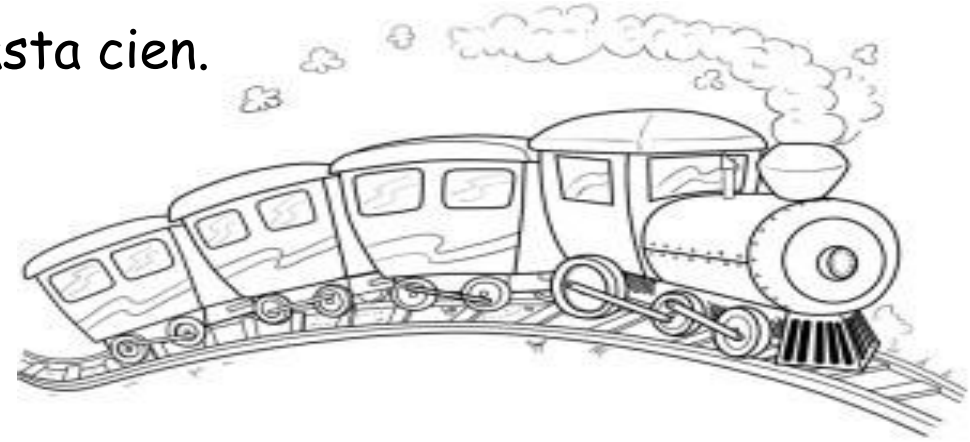
El ciempiés es un bicho muy raro

Parece que fueran muchos bichos atados

Yo lo miro y me acuerdo de un tren Chu… chu

Le cuento las patas…

Y llego hasta cien.



¿Qué tan triste estas?

Autora: Dayan Arcos Barrera



Cuando triste estas

¿Qué tan triste estas?

Que no te dan ganas de jugar

Gruñes tu cara y hasta te dan ganas de llorar.

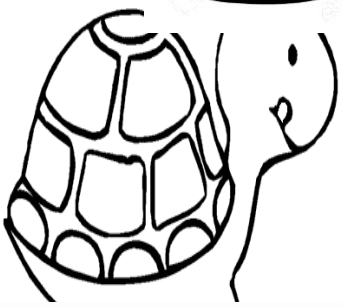


Pero se acerca una mariposa

Que en tu nariz se pone a bailar

Y saca en ti una sonrrisota

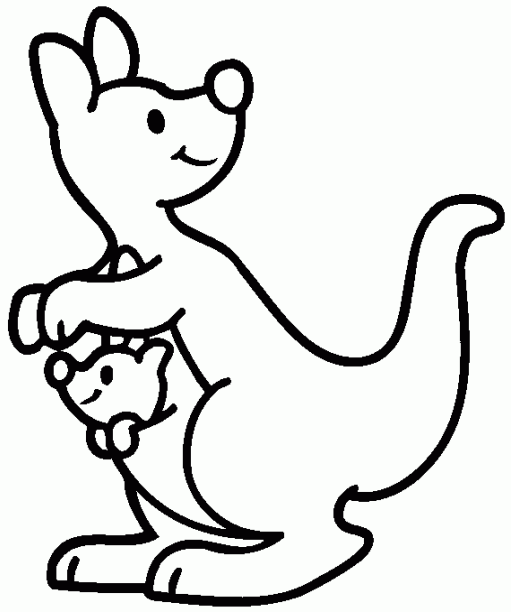
Levantas tus manos y pones tus pies a andar



Y corriendo por el bosque

Muchos animales encontraras

Caminaras lento como una Tortuga



Como un Canguro Saltaras

Se alzaran tus alas y un ave serás

Sonrrisotas aquí y allá

Que hasta cinco a un árbol le darás

Luego a tu compañero de al lado abrazaras.

Hay Epo

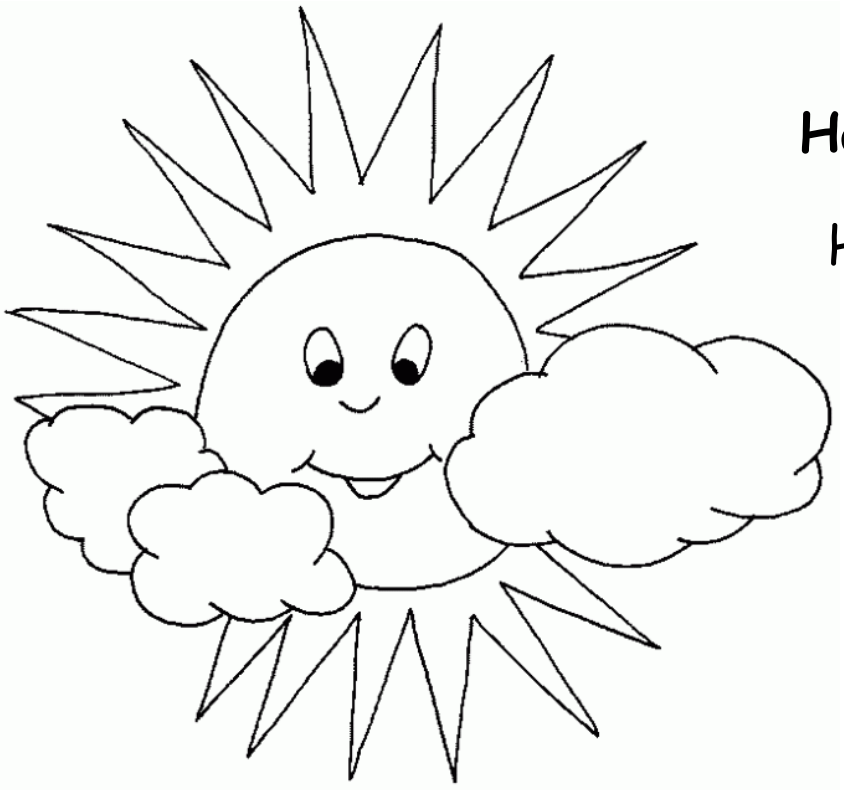
Hay epo tata eee

Hay epo tata eeee

Hay epo

Tata epo tuqui, tuqui, tuqui

Epo tuqui, tuqui, tuqui eee



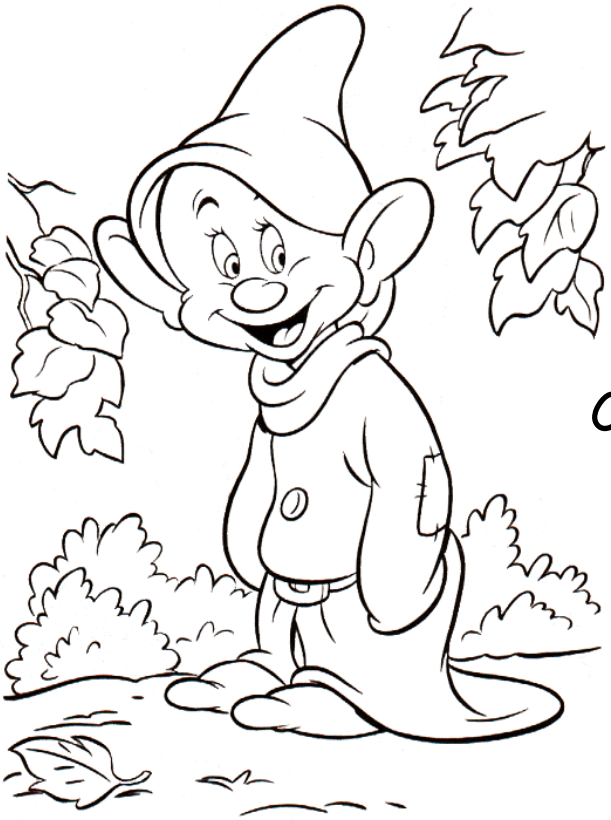
Hay que lindo día

Hay que lindo día

Cuanta alegría

Una melodía

Voy a cantar



El Enano

El enano sube, sube

Con deseos de crecer

El gigante baja, baja

Hasta desaparecer

El Cangrejo

El cangrejo salió pasear

Con sus amigos de Barrizal

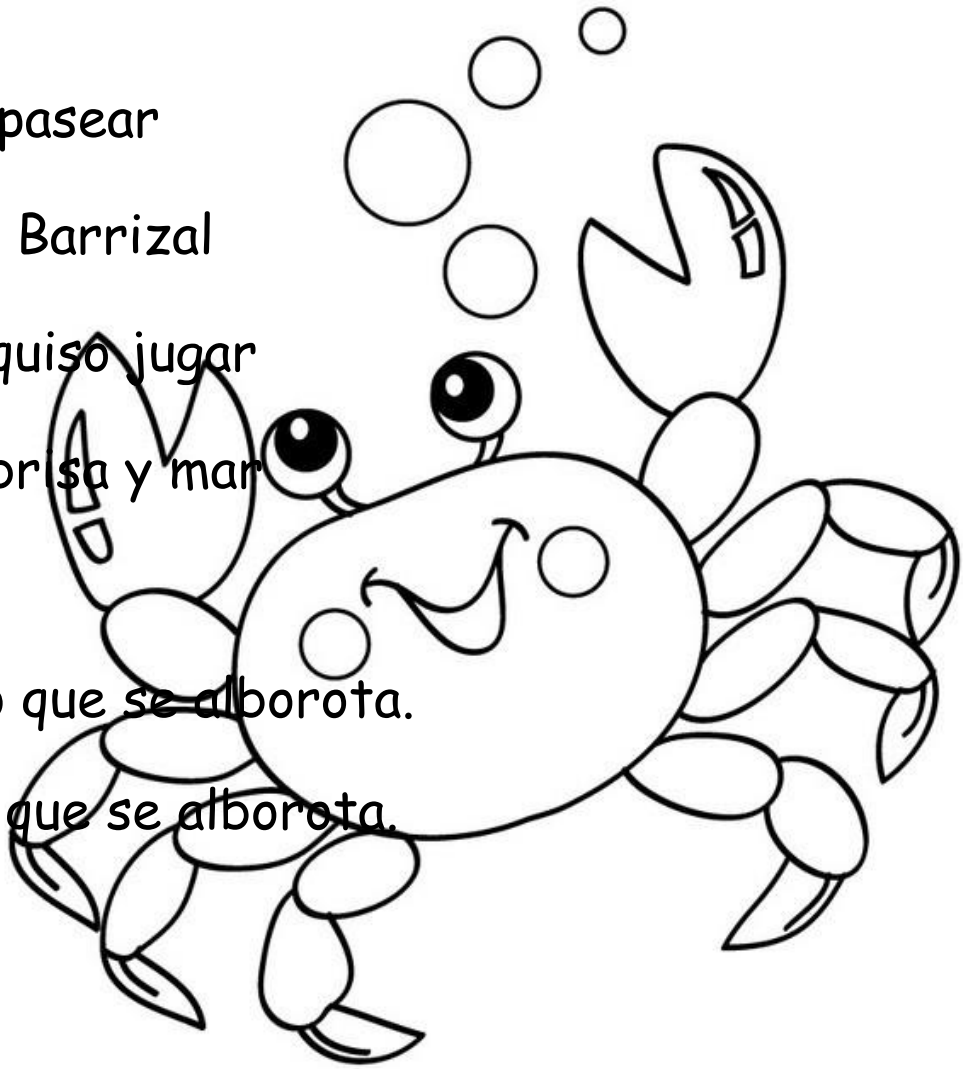
El viento al verlo quiso jugar

Llamó a la arena, brisa y mar

CORO:

Menealo, menealo que se alborota.

Menealo, menealo que se alborota.



ZIMBA



Zimba, zimba,

Zimba papayuzca

Zimba, zimba

Zimba papagai

Tralala, tralala

Zimba papayuzca

Tralala, tralala

Zimba papagai.





El Gallo Pinto

El gallo pinto se durmió

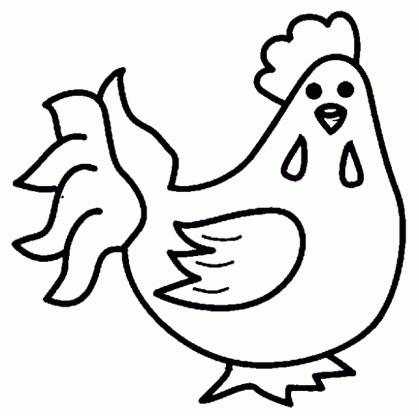
Y esta mañana no canto

Todo el mundo espera su cocoroco

El sol no salió porque aun no lo oyó

Coco cocodi cocoda.

La Gallina Parlanchina



Al juzgado de una lora parlanchina, na

Fueron llevadas, das, dos gallinas, nas

Por armar un alboroto en la cocina, na

En la casa, en la casa de la vecina, na

No, señor juez yo no me he robado nada, da

Como dice, ce, esa malvada, da

Eso es mentira señor juez, eso es mentira

Se robo el pollo que yo mas quería



DUERMETE

Duérmete
duérmete, que ya viene tu mamá.
Duérmete, pajarito blanco.
Duérmete, pajarito rojo.
Duérmete, mi blanco pajarito.
Duérmete, niño recién nacido
Duérmete, niño que ya viene tu mamá
Con la comida y con la chicha.
Viene ya, ya viene, con la chicha.
Con la masita de maíz y con la chicha viene,



Duérmete, no llores,
Niña no llores, niña.
Vas a estar bien
Vas a estar bien
No llores, chiquitica,
Desde ahora, vas a estar bien
Vas a crecer.
Alégrate con todo lo que tienes,
Pues ha llegado un conejito
Y vas a reír con él

