

Información Importante

La Universidad de La Sabana informa que el(los) autor(es) ha(n) autorizado a usuarios internos y externos de la institución a consultar el contenido de este documento a través del Catálogo en línea de la Biblioteca y el Repositorio Institucional en la página Web de la Biblioteca, así como en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad de La Sabana.

Se permite la consulta a los usuarios interesados en el contenido de este documento para todos los usos que tengan finalidad académica, nunca para usos comerciales, siempre y cuando mediante la correspondiente cita bibliográfica se le de crédito al documento y a su autor.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, La Universidad de La Sabana informa que los derechos sobre los documentos son propiedad de los autores y tienen sobre su obra, entre otros, los derechos morales a que hacen referencia los mencionados artículos.

BIBLIOTECA OCTAVIO ARIZMENDI POSADA
UNIVERSIDAD DE LA SABANA
Chía - Cundinamarca

La verdad no es de nadie; fue creada antes que nosotros y es tan vieja como el mundo; la buscamos, pero con mayor frecuencia la negamos; se le halla, pero no se la inventa.

Jacques Boucher de Perthes

LA MOTIVACIÓN, ESTRATEGIA VITAL
DEL CONOCIMIENTO

MARTHA LUCÍA CELYS ZEA

UNIVERSIDAD DE LA SABANA
FACULTAD DE EDUCACION
CHIA, CUNDINAMARCA
2004

LA MOTIVACIÓN, ESTRATEGIA VITAL
DEL CONOCIMIENTO

MARTHA LUCÍA CELYS ZEA

Trabajo de Grado Para Optar al Título de Licenciada
en Lingüística y Literatura

Asesora
ROSA DELIA FIGUEROA PANQUEBA

UNIVERSIDAD DE LA SABANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
CHÍA, CUNDINAMARCA
2004

DEDICATORIA

DEDICATORIA

A

<< YO SOY EL QUE SOY >>

El Dios Vivo, Dios, Jehová o Yavé.

Por el gran amor con que me mantiene en sus manos,
que él nos bendiga a todos.

Pedro Jesús Celys G. y M. Betulía Zea E.

Los padres que permitieron mi existencia y cuidaron de mi, gracias porque yo no me hice sólo.

Francisco J. Avella Gómez.

Por dejarme un hijo amado y la libertad mutua.

Rosa Delía Figueroa P.

Mi asesora por todo el apoyo y ánimo que me brinda. Sin su constante estímulo y afecto no habría logrado llevar a cabo mi proyecto motivacional y sentir satisfacción por el trabajo realizado.

Todos mis amigos y amigas.

Los que he conocido por más o por poco tiempo, pero que de una u otra manera son aliento y alegría, preocupación y tristeza, perdón y amor, consejo y camaradería, nada es más grato al volver a ver, a los que pasado un tiempo no veías, ni escuchabas y de repente aparecen ante tus ojos, te hiere esa luz fraterna y te hace dar una especie de alarido vergonzoso, los demás no te aprueban, pero igual ya no puedes amordazar tu ilusión, hay tienes a un amigo.

Víctor Hugo Rivas Sosa.

No sólo aprendí un poco de semiología, también aprendí sobre el profesionalismo, la ética, el emprendimiento, el compartir y el amor al hogar, El Dios Vivo cuida de sus seres amados.

Marcelita.

Por todo el tiempo que me dedico, ningún tiempo en mi vida había sido tan justo, preciso y vital, gracias por ayudarme a encontrar el camino a la luz.

Juan Manuel Avella Celys.

Mi hijo, por permitirme formar y ver crecer su ser, ya que le toco nacer de mi, permita Yavé que pueda cumplir con dignidad y entereza este encargo.

CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCIÓN	9
1. LA MOTIVACIÓN	14
1.1 LA MOTIVACIÓN MANERA DE SUPLIR NECESIDADES	17
1.2 LAS NECESIDADES DE LOS ANIMALES	19
1.3 LA MOTIVACIÓN Y EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO	21
1.4 LA MOTIVACIÓN Y LA LIBERTAD	25
1.5 LA COMUNICACIÓN Y LA MOTIVACIÓN MEDIOS PARA VIVIR EN SOCIEDAD	27
1.6 LA MOTIVACIÓN Y EL LENGUAJE	28
1.7 LA MOTIVACIÓN Y LA ESCRITURA PRIMITIVA	31
2. LA AMBIENTACIÓN	34
2.1 PICTOGRAFÍA MEDIO PARA PLASMAR EMOCIONES	37

2.2	EL MEDIO AMBIENTE MENTAL O CONTEXTO INTELECTUAL	39
2.3	INFLUENCIA DE LA TECNOLOGÍA EN LA TRANSFORMACION DEL MEDIO	45
3.	LA CREATIVIDAD	50
3.1	TECNOLOGÍA Y CREATIVIDAD CON RAÍCES PRIMITIVAS	55
3.2	DESARROLLO DE: IMAGINACIÓN, CREATIVIDAD Y LENGUAJE VISUAL	56
3.2.1	Función y lectura de la imagen	57
3.2.2	Semiología de la imagen	59
4.	PROPUESTA PEDAGÓGICA	62
4.1	LA IMAGEN EN DIVERSOS CONTEXTOS, DIVERSOS SIGNIFICADOS	64
4.2	SECUENCIAS DE IMÁGENES PARA ABORDAR UN TEXTO	71
4.3	DIFERENTES AMBIENTACIONES Y MOTIVACIONES CON ESPÍRITU DIVERGENTE	80
4.4	CONVERSATORIO SOBRE LA PELÍCULA: EL COLOR DEL PARAÍSO	87
	CONCLUSIONES	97

RECOMENDACIONES

99

BIBLIOGRAFÍA

100

RESUMEN

Dentro de las últimas críticas que desata el comportamiento en el ambiente educativo, está la desmotivación y falta de conciencia, para lograr las metas, razón por la que resulta interesante valorar los rastros motivacionales que persisten desde las primeras especies humanas, quienes también participan de un ambiente que las afecta. LA MOTIVACIÓN, ESTRATEGIA VITAL DEL CONOCIMIENTO, hace una aproximación desde el lenguaje (visual, escrito y oral), la socialización, la comunicación, las necesidades, la tecnología, la ambientación y la creatividad; basada en diferentes estudios antropológicos y teorías del comportamiento, que aplicados en actividades de aula arrojan resultados satisfactorios los cuales conllevan a optimizar el trabajo y por ende un mayor gusto por el conocimiento.

Abstract

Within the last criticisms about what behavior causes in the educative environment there are unmotivation and lack of conscience to get goals. For this reason it is interesting to ponder the motivating steps that have been followed since the earliest human kinds because there are in the environment that affect them. THE MOTIVATION, ESSENTIAL TOOLS TO CONTINUE KNOWLEDGE, this makes an approach from the language (visual, writing and oral), the socialization, the communication, the needs, the technology, the right conditions and the creativity; based on anthropological studies and theories about behaviour can produce good results which get work better and a major like for knowledge.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo centra su atención en la forma como el hombre, desarrolla su aprendizaje y asimila los conocimientos, logrando desde su mismo origen hasta hoy grandes cambios en la evolución de la especie. Tales cambios están valorados bajo un importante factor como es la **MOTIVACIÓN**, para generar conductas adecuadas que han permitido a los individuos crear ciencia.

A medida que se avanza en la lectura, se hace un recorrido por el origen y la evolución del lenguaje oral, escrito y visual; del mismo modo, se plantea la problemática entre la socialización, la tecnología, la comunicación y sus influencias en la educación; sin olvidar las presiones del ambiente, las necesidades y la creatividad, como grandes impulsores en los logros de las personas.

En este estudio se relaciona la investigación teórica sobre comportamiento, estudios antropológicos, creatividad, conocimiento y procesos pedagógicos, con la reflexión y análisis del contexto educativo; por otra parte, se hacen inferencias y aproximaciones sobre el desarrollo de la inteligencia, la trascendencia de los procesos creativos y perceptivos; los cuales apuntan hacia la productividad y buen desempeño del hombre, en especial, si se mira su aplicación dentro del aula una vez se lleva a la práctica la acción de motivar.

Es de interés y utilidad retroceder en la historia a través de la información para encontrar antecedentes antropológicos que constantemente abren ventanas hacia el pasado y lograr mediante la tecnología, la ciencia y los procesos analíticos, una mayor visualización del ambiente en que se desempeñan los primeros humanos; significa hallar personajes que sienten necesidades como el hombre actual, al mismo tiempo que, conciben metas y modos de alcanzar sus propósitos. También se pone de manifiesto sus capacidades para elaborar procesos de pensamiento, no obstante su conformación física, diferente al hombre de hoy; en efecto resultan ser hallazgos reveladores y emocionantes no sólo en el campo antropológico, sino también en el pedagógico.

En cuanto al hombre prehistórico se conoce que su longevidad no es mayor a treinta años, mide aproximadamente metro y medio de estatura, camina inclinado hacia delante, de brazos largos que casi tocan el suelo, peludo como un mono y de cerebro muy pequeño. Pudo ser un hombre físicamente adulto, pero

experimentando estadios cognoscitivos* propios de un niño, alguien real y a la vez menos parecido al humano de hoy, con rasgos físicos que todavía, lo asemejan al animal; aunque, dotado con lo preciso para sobrevivir, como un niño grande olvidado en un paraíso muy peculiar, con climas que se caracterizan por largas temporadas de frío y calor abrumador; sin embargo, logró un reto que parece moderno: APRENDER ¿Cuál es su coeficiente intelectual?. No se sabe, lo que sí se puede afirmar es su alto grado de *perseverancia y audacia*, puesto que la especie humana aún existe, sin saber si el hombre moderno sometido a la misma prueba, con las mismas herramientas, logre superarla tan eficientemente como su antecesor, inmerso en ese medio terrestre, el más grande de todos los laboratorios.

El origen de "La motivación, estrategia vital del conocimiento", parte desde una tarea reflexiva sobre lo que es ya una problemática en los jóvenes, al demostrar un comportamiento apático y aburrido frente al desarrollo de su propio conocimiento intelectual; dando la impresión de creer equivocadamente que el mismo hecho de ser seres inteligentes, da automáticamente una facultad mágica que no necesita desarrollarse; a pesar del esfuerzo con que no sólo los científicos, sino conocidas personalidades han logrado éxito en sus campos de acción, incluyendo en esta carrera al hombre prehistórico.

Otro hecho que aumenta el ánimo de relacionar la investigación del pasado con el contexto educacional, es la problemática a la que se ven enfrentados los investigadores a la hora de formular sus hipótesis y cómo ellos gracias a su capacidad de inferir sobre los hechos, han podido lograr que la información sea útil y precisa. Así por ejemplo, reseñando uno de esos casos, en 1830, en ABBEVILLE (Francia) un trabajador, Jacques Boucher de Perthes, encuentra herramientas de pedernal y fósiles de especies extintas, asocia los hallazgos entre sí a una época bastante remota, aduciendo que para el momento de su existencia en Europa el clima es totalmente diferente, lo que permite encontrar huesos de animales tropicales, extintos y no especies domésticas, herramientas de pedernal y no de hierro o cerámica; inicialmente sus argumentos son rechazados, finalmente los objetos se clasifican arqueológicamente en el período paleolítico – Antigua Edad de Piedra -.

Otro motivo que dio origen al presente trabajo, tiene que ver con la forma como el hombre ha mejorado su estilo de vida, a través de importantes procesos que

* La cognición es el proceso en el que se adquieren conocimientos para ponerlos en práctica y según Jean Piaget antes de los dos primeros años, el niño aprende mediante la relación sensorio motor y medio ambiente. Él lo llamo "periodo sensoriomotor del desarrollo cognoscitivo". En el caso de los hombres del paleolítico el conocimiento surge instantáneo ante cada reto, situación que abarco varias generaciones, también teniendo en cuenta que la longevidad de estos seres es muy corta.

ocurren en el interior del ser humano; *procesos mentales*, que le permitieron no sólo la *transformación de un ambiente*, sino la *transmisión de conocimientos*, los cuales no pudieron ser previstos, dentro de una normatividad, sino por *observación del medio* y la *interrelación de los sujetos*.

Dichos procedimientos aún son indispensables en la *formación de todo ser humano* y académicamente son prioritarios en el *desempeño escolar*; por ejemplo, la observación, la asimilación, la creatividad, la práctica, la sensibilidad, el reconocimiento de situaciones, la corrección del error, la evaluación constante, el desarrollo de procesos y de ensayos, etc. No obstante para ejercer tal capacidad mental de raciocinio, deben mediar potentes *impulsos, estímulos o necesidades* para conseguir los objetivos y mejorar el *estándar**.

Es por eso que se contemplan objetivos para realizar por medio de esta investigación la importancia que guarda la motivación como instrumento metodológico de la enseñanza, la que comienza con el origen de la humanidad. También se propone confrontar los procesos motivacionales de estas primeras culturas, con la nueva construcción del saber social y sus influencias en el contexto educativo; de igual manera, infiere y valora otros conceptos que hacen relación al proceso motivacional, como auxiliares para optimizar el desarrollo pedagógico y la transmisión del conocimiento; por ejemplo, libertad, imaginación, percepción, actividad creadora, imagen y su significación. Al mismo tiempo, se busca lograr desde la semiología la inclusión de la imagen en los procesos teóricos de la lengua y la comunicación.

El enfoque del presente trabajo, valora desde la antropología, la *actividad creadora y motivacional* de los primeros hombres, puesto que la mayoría de las veces el hombre moderno no se detiene a considerar las enormes *capacidades* de sus antecesores; a la vez, hace énfasis en la importancia de *legar conocimientos, actitudes, valoraciones*, etc. como resultado de un proceso, que no es invención moderna; el documento también da valor a cada tema que está motivado con la idea de señalar cómo el ser humano, en cualquier tiempo o época en que le toque existir, siempre encuentra potentes motivos para desarrollar su capacidad latente y la manera especial de ver y participar dentro de la sociedad. Además, rastrea los avances de la tecnología en respuesta a las motivaciones impulsoras de los actuales estados evolutivos.

Por otra parte, se lograron alcances significativos en la presente investigación, en el sentido de, poder posicionar hechos que ocurrieron en el aprendizaje hace miles de años, a la par con procesos de aprendizajes y teorías modernas sobre comportamiento, además de otros factores educacionales y la constante

* Estándar: lo normal o lo mínimo común de un grupo en condiciones iguales o semejantes.

renovación tecnológica como hechos sociales; para hallar en los dos ambientes, el histórico y el moderno, un importante conductor de energías, voluntad y capacidades, tal es la MOTIVACIÓN, que permite al maestro ver de otra manera los procesos de escritura, percepción, comunicación y ambiente entre otros.

Dentro de este contexto también se realiza una aproximación básica al tema de la creatividad y el *uso de la imagen*, ayudas fundamentales en la edificación del saber; considerando que las nuevas motivaciones, también generan *nuevas sensibilidades, géneros y medios para comunicar saberes, pero que aún están por encontrar su nuevo sentido que permita descifrar y aprovechar su verdadero significado*, en los procesos educativos.

Como se explica, a medida que se lee la monografía, el uso de la imagen forma parte del sistema comunicativo, desde que fue necesario un acuerdo para el entendimiento del hombre, hasta la época actual, en que las imágenes invaden la comunicación; aunque los mismos antropólogos tengan problemas con el desciframiento de los dibujos pictográficos. Pero en el contexto curricular éstas, sólo se contemplan como una temática sugerida sin que por ello figure en los ejes referidos a los procesos significativos, interpretativos y de producción de textos, lo cual limita un poco la inserción de una pedagogía que tenga en cuenta su aplicación en los estándares de la lengua castellana; por otra parte, no existe un desarrollo teórico y analítico de la imagen como sistema comunicativo y de significación, que forme parte de los contenidos curriculares; mientras que, en otros ámbitos, es posible encontrar diferentes análisis sobre su desarrollo y consecuencias en el campo de los medios comunicativos.

Evidentemente, en la práctica social la función comunicativa de la imagen se cumple, pero en teoría no se tienen bases que permitan una mayor participación y entendimiento de sus alcances; sobre todo en los procesos de la enseñanza, con lo cual se puede enriquecer e instaurar, tanto la pedagogía como el desarrollo del conocimiento en los estudiantes, al nivel en que evoluciona y se globaliza la comunicación. Hasta ahora la investigación trata principios como el origen, la socialización, la funcionalidad, la semántica de los inicios de la comunicación por imágenes, realizando una propuesta posible de aprovechar dentro del aula.

De modo que para poder traer el pasado al presente e inferir sobre las actuales circunstancias que influyen en la motivación, la principal metodología para investigar se apoya en el estudio documental, el estudio de interrelaciones y la observación indirecta.

Para la realización de un trabajo en el que, se desarrolla, en primer lugar, un acoplamiento entre la vida primitiva del hombre, comportamientos, necesidades y comunicación con algunas teorías y pensamientos modernos, que sobre la

motivación, cultura, semiología y antropología, se han realizado; a la vez que pone de manifiesto la problemática en la identificación de la simbología que dio origen a la escritura y la incidencia de los nuevos códigos, los medios de comunicación, las políticas, la economía global y local dentro del contexto estudiantil.

En segundo lugar, explica de manera sencilla a través del recuento histórico, cómo se dan los procesos motivacionales, y en ocasiones se mencionan aspectos generales o a veces argumentos precisos de supuestos y teorías, para resaltar la capacidad mental del hombre. Aunque el desarrollo del pensamiento es interpretado desde el compromiso del propio sujeto, él cuestiona y resuelve sobre sus propias necesidades y según el mismo medio lo exija; en esta primera escuela, la motivación le sirve para hallar una serie de pasos sobre el conocimiento, de tal manera que le ayuden a alcanzar un alto rendimiento, lo cual también permite unir esfuerzos, cuando se mantienen intereses en común.

En tercer lugar, analiza la libertad como el resultado de un proceso creador en las múltiples realizaciones del hombre y sobre todo, su incidencia en la actualidad. De igual manera, resalta la evolución corporal del género humano que le permite una condición física apta, tanto para ser consciente de su existencia y capacidades, como para modificar el medio, de acuerdo con sus necesidades y ambiciones, dando paso a la creatividad, donde la fantasía y el ensueño son esenciales.

Y en cuarto lugar, se plantea una propuesta pedagógica resultado de la aplicación de la teoría en actividades didácticas donde la imagen es elemento impulsor para la creatividad y la expresión. La creatividad, resultado de prácticas con los niños y jóvenes, se plasma o se evidencia a través de la escritura de textos narrativos y de la imagen, con lo cual se puede observar un desarrollo propio de la lógica de pensamiento.

Finalmente, se puede decir del trabajo que es en sí mismo un elemento motivador que mira, desde la perspectiva de lo sencillo y cotidiano, diferentes teorías y procesos que se han desarrollado sobre la actividad del conocimiento, para aplicarlo no sólo en las clases de español, sino en otras áreas, especialmente si se motiva al estudiante ayudándole a valorar y centrar su atención en la capacidad infinita del hombre, en la realización y logro de sus necesidades y metas; al mismo tiempo que la motivación divergente permite a los estudiantes otras posibilidades de respuesta y un ambiente de confianza en sí mismos.

MOTIVACIÓN



Tomado de Historia Universal de la Pintura, Tomo 1.
Cueva vieja (Alpera, Albacete, España)

Escenas con figuras zoomorfas y antropomorfas, entre las que se destaca la del llamado <<gran brujo>>.

La expresión surge natural en el hombre, la mente y el cuerpo trabajan incesantemente por lograr satisfacer sus necesidades. Para los antiguos los sucesos del mundo constituyen una forma de correlacionar su existencia susceptible de manifestar mediante la escritura. Las primeras grafías son figuras abstractas, posteriormente, evolucionan hacia las pinturas figurativas que representan actitudes y escenas de la vida diaria, poseen un dinamismo que perdura en el periodo Neolítico Reciente; aquí la figura

adquiere mayor protagonismo, tanto hombres como animales se encuentran en un mismo plano de igualdad, las escenas gozan de mayor estilización y reducen su tamaño.

1. LA MOTIVACION

Los primeros hombres son lo bastante **aplicados** al conocimiento de sí mismos y de su entorno, **practican métodos y estrategias**, adquieren cada vez más y más deseos de saber, lo que hace posible su *instrucción* en la supervivencia.

Conforman grupos, todos y cada uno de los integrantes **participan activa y conscientemente** en la *apropiación* de saberes; cada día ejercitan el cuerpo y la mente en razonamientos, en imaginación, en práctica, etc., gracias a que son **constantes**, logran relativamente en poco tiempo el *desarrollo* de sus propias **capacidades físicas y mentales** las que les permiten el **dominio de su medio ambiental**; desde la fabricación de herramientas de pedernal, construcción y elección de un sitio para la vivienda, evolución genética y adaptación al medio, hasta manifestación artística, mitos y religión.

Por entonces, el hombre pasa por grandes dificultades, su medio ambiente terrestre no es estable, las glaciaciones son comunes, los antepasados las sufren junto con la hambruna y el ataque de las fieras. Así, mientras otros animales mueren, el hombre se las arregla para sobrevivir, se puede decir que la inclemencia y hostilidad del **medio** crean una **necesidad** muy imperiosa que se convierte en la principal **motivación** para superar su elemental posición.

A este paso su situación mejora, se abriga con pieles, recolecta raíces, adecua su vivienda, caza animales*, aprende a fabricar herramientas**, a producir fuego***, se asocia para *complementar actividades*, se *ejercita* en el arte, etc.. El hombre logra hacer del **conocimiento** algo completamente suyo, modifica su interior, transformándose en un ser cada vez más humano, menos primitivo, desarrollando destrezas y sensibilizándose. En otro sentido, conoce que la **educación** le permite un mayor desempeño en diferentes ámbitos.

* Los homínidos hace dos millones de años, ya comen carne pero no se puede establecer si la cazaban o no, pudieron esperar a que otros animales la cazaran y ellos disfrutar de los despojos o comienzan las primeras prácticas de canibalismo.

** El homo habilis de la especie homo ya es capaz de confeccionar utensilios. Hace 2,5 millones de años se fabricaron los primeros utensilios de piedra. A esta fecha corresponden las herramientas Oldowan, con cuyo nombre se conoce la cultura más antigua de la edad de piedra.

*** Su utilización se remonta entre 1 y 1,8 millones de años atrás, en el final evolutivo de la especie homus erectus. En la cueva de Swartkrans, en Sudáfrica se encuentra la evidencia mas antigua de su uso.

Estas situaciones ancestrales concuerdan perfectamente con las grandes teorías que sobre el estudio del origen del conocimiento se realizan. Para tratar de hallar una explicación veraz que sirva para dar sentido a la complejidad de la existencia del hombre, aquí la palabra MOTIVACIÓN aparece rodeada de otras que a su vez tratan de explicar las múltiples maneras de comprender la trascendencia de la motivación. Así las actuaciones de los primeros humanos, se pueden entender como un principio básico de la motivación al que se llama “**pulsión**” y que Bolles define como *“una causa universal, que impele a los organismos a la acción, es un estado central de la motivación”* (1990: 1990, 141-150).

Tanto el hambre, la sed, el frío, el sexo, como la necesidad de sobrevivir, explorar, percibir, competir, aprender, etc., **mueven** al hombre a actuar, a concretar sus acciones, por lo tanto, a *encausar la conducta humana*, de tal manera que se desprenden, según la ocasión *respuestas aprendidas*, las que se van incrementando con la motivación, ejercitándose cada vez en prácticas más complejas y precisas. Sí se trata de una necesidad fisiológica, el organismo humano es capaz de desarrollar mensajes motivos (pulsiones) de carácter físico, que indican al individuo la necesidad, aún si se trata de un recién nacido, éste por ejemplo puede manifestar, mediante el llanto, que tiene hambre.

Relacionando, la información antropológica y la imaginación, al trasladar el pensamiento a la época de las cavernas, se puede pensar en una de estas familias, mientras hace la siesta, en medio de una cueva humeante, en el momento en que un acto motivador, “el hambre”, los impele a desear comer; el estómago les avisa con un bostezo o una mordida (estímulo orgánico que actúa como pulsión). Inmediatamente a pesar del letargo, el *mensaje orgánico* (pulsión) ordena comer nueces y algunas raíces, si no hay, otro mensaje avisa que deben salir a buscar alimento,* maquinan cómo evadir peligros - tal vez después una crucial desaparición de un elemento de la familia -, eligen maneras de apoderarse de un bocado y probablemente para lograrlo, son unos ladrones de ideas, métodos e inventivas, sin duda estos seres “homo” son la fiel demostración de laboratorio del aprendizaje: *Ensayo y error, selección y conexión, imitación, condicionamiento y refuerzo, etc.*

Otra probabilidad es que la comida, les supo mal muchas veces y mediante escupitajos la rechazan (ensayo y error), o les supo mal, pero siguen comiendo

* Para algunos investigadores la actividad en los seres vivos probablemente esté relacionada en primer instante con la condición biológica, que se guía por periodos o ciclos de incremento de actividad, dependiendo del tipo de pulsión que el organismo esté experimentando, sí por alguna razón la necesidad que hace posible la pulsión, no es satisfecha, llega a producirse en ese momento un incremento de actividad, haciendo que la pulsión se transforme en un estímulo, en un tipo de conducta que incluye ya una estructura de aprendizaje, el que conlleva a un logro.

(condicionamiento), o simplemente calman el hambre y tal vez alguien dijo "yo quiero más" (refuerzo), de manera que logran su necesidad de calmar el hambre, mientras se *ejercitan en la actividad* de reconocimiento, búsqueda y ejecución de un objetivo, aplicado a una situación específica; apreciación que otros teóricos como Perin y Williams (Bolles: 1990, 150) después de varios experimentos, definen como una fuerza que está en la respuesta aprendida y que se incrementa con la práctica, acompañada de la motivación, repitiendo varias veces el mismo ejercicio, hasta lograr la satisfacción.

Por todo lo anterior, se puede afirmar que la motivación es un estímulo (impulso, pulsión, necesidad) que pone en acción a un organismo, en la consecución de una meta (objetivo, necesidad, resultado, respuesta), logro o estándar, esto se ve hoy aplicado a la educación formal en Colombia.

1.1 LA MOTIVACION MANERA DE SUPLIR NECESIDADES

El período Neolítico, es señalado como el momento en que surge el ser humano de ahora, hace aproximadamente 15.000 años; sin embargo, es poco lo que se puede descubrir sobre el *pensamiento* y la *percepción* del mundo que los primeros humanos conciben, aún así, su rendimiento personal goza de excelente entendimiento y de calidad de aprendizaje, aguzados por una *curiosidad* exacerbada. Estas acciones se concretan, gracias a los poderosos motivos que los impulsan a resolver las *situaciones determinantes**; las condiciones naturales de estos seres también los llevan a concebir juicios prematuros, ideas inexactas, razonamientos erróneos y superficiales; en cuanto al manejo de los conocimientos y la incidencia de su parte *emocional* (sentimientos, estados de ánimo), en el desarrollo y producción del pensamiento, los vestigios de pinturas murales dejan entrever que no son ajenos a la preocupación rutinaria y que éste es un factor motivacional más para vivir.

* Uno de los principales investigadores sobre la motivación es Abraham Maslow, quien fundamenta en una jerarquía de necesidades insatisfechas el accionar humano, estas son fisiológicas, de seguridad, sociales, de estima y de realización, las que se logran una a una, de menor a mayor, en forma consecutiva para poder satisfacer el siguiente nivel dentro de la *pirámide de necesidades*. La *Teoría de ERG*, propuesta por Clayton Aldefer defiende la existencia de tres grupos de necesidades medulares: Existencia, relación y crecimiento (existence, relatedness and growth) y en su orden se refieren a la satisfacción de los requisitos básicos de la vida, vida y status social, deseo intrínseco de logro personal; en esta posición la persona para lograr sus metas no debe haber llenado el prerrequisito de pasar primero una necesidad para después pasar a la siguiente (Robbins S. : 1999, 169-164).

A medida que el tiempo transcurre** la especie "homo" mejora la calidad de vida y de producción; tecnológicamente busca o logra que los objetos tiendan a ser más precisos, con el uso de *nuevas formas de confección*, de tal manera que entre más se satisfacen necesidades, más se profundiza en la adquisición del conocimiento. Para la edad de piedra las herramientas se vuelven más pequeñas, cambian el pedernal por metal, de los "abrigos" (cuevas poco profundas), pasan a construir refugios, casas lacustres, complejos en tierra, llevan contabilidad, etc.; físicamente también el hombre evoluciona, camina erguido* y aumenta su estatura. Así el proceso continúa: descubre nuevos usos de los materiales y con su capacidad mental, transforma su entorno; con el uso de la rueda emerge a un mundo más "civilizado", para adaptar el entorno de manera más apropiada a sus *nuevos requerimientos*, es un proceso que se desarrolla gracias a la motivación de conseguir mejores condiciones de vida.

Ante la pregunta sobre qué implica la motivación y a dónde lleva, cómo actúa el ser humano ante las presiones y necesidades que lo mueven, si se observa tan sólo desde el transcurrir del tiempo, o sea todo el lapso evolutivo de acciones pertinentes para lograr variadas manifestaciones tendientes a posicionar al hombre como ser facultado de raciocinio, diferente, "humano"; surge una respuesta que involucra factores como: **Observación, asimilación, esfuerzo, aplicación, tiempo, creatividad, conocimiento, concreción, práctica, transmisión y gusto.** **

** Entre la especie *Australopithecus Africanus* que evoluciona al género *Homo*, se da una transición que dura de 2,7 a 2,3 millones de años. No se puede dar una genealogía estrictamente lineal para el origen humano, hay quienes consideran a los *Australopithecus* como una rama lateral de la familia evolutiva humana.

* Los *Sivapithecus*, de la familia de los simios, quienes habitaron entre 20 y 7 millones de años atrás - antes de aparecer los primeros *Hominos* y *Homo*, 2 millones de años después (hace 5 millones de años)- no caminan erguidos, con la aparición del *Hominino Australopithecus* se determina que ya pueden caminar en dos pies (bipedación), lo que provoca modificaciones en el esqueleto, en la parte inferior de la columna, pelvis y piernas; el fósil mas antiguo de estos humanos primitivos corresponde a un "homo erectus", es un cráneo de unos 1,6 millones de años. El esqueleto humano actual aparte de las vértebras, cuenta con una membrana llamada Apófisis (existen tres clases: Articular, transversa, espinosa) que es una prominencia ubicada en el arco dorsal o neural que forma un espacio circular; la apófisis articular permite la postura erecta ya que existe 2 apófisis articulares en la parte superior y 2 apófisis en la parte inferior de cada vértebra.

** **Observación** del entorno físico – natural, social - y afectivo. De sus condiciones más importantes, a las que el aprendiz se encuentra sometido y a las que debe ajustar su comportamiento de aprendizaje; futurización de estos mismos elementos previendo situaciones similares.

Asimilación comprender y analizar los factores observados para llegar a un conocimiento.

Esfuerzo corresponde a la calidad de la acción que debe realizar para lograr acertadamente la aplicación y concreción de una actividad.

Aplicación poner en acción tanto la parte física como intelectual para realizar conscientemente los objetivos.

Tiempo que se debe dedicar exclusivamente a una acción sin el cual no se pueden concretar los esfuerzos.

Estos factores les permiten, tanto al hombre del pasado como al moderno, mejorar su desarrollo evolutivo, cada vez más adecuado al momento y según la **necesidad**. Lo que para Robbins Stephen, es una "*condición interna que hace que ciertos resultados parezcan atractivos*" (1999, 168).

Factores como las necesidades fisiológicas, psicológicas, sociales, hacen posible que se formen los agrupamientos como medio de supervivencia; les permiten escucharse unos a otros, procrear, crear, preservar, imitar, etc.. Hoy siguen siendo las principales dimensiones humanas que deben tenerse en cuenta, en el aula.

De todas estas necesidades son las biológicas - tanto en el animal como en el hombre - las que tienden a producir más **conductas adecuadas**, que ocurren con o sin ningún adiestramiento. Al presentarse la ocasión son el momento propicio para resolverlas, es decir, cuando el hombre "necesita comer come, si necesita agua bebe, si siente frío hace su nido". El teórico Richter afirma "que si se priva a un animal de cualquiera de sus objetos necesarios para su bienestar responde con incrementos de la actividad " y Hull, se pone de acuerdo con esto, cuando dice: "*A lo largo de la evolución, se producen correlaciones entre determinadas necesidades biológicas de los órganos y estructuras conductuales adecuadas que tienden a aliviar esas necesidades*" (Bolles: 1990, 130-148).

1.2 LAS NECESIDADES EN LOS ANIMALES

Las especies inferiores (aves, insectos) pueden satisfacer las necesidades mediante *acciones reflejas*, de comunicación casi inmediata, expresadas mediante receptores específicos químicos, ubicados en el interior del cuerpo, que estimulan el sistema nervioso; por ejemplo, en la organización de una colmena de abejas, las castas, la jerarquía, dependen de factores nutricionales (diferencias entre obrero y reina), genéticos (sexo), edad y maduración (diferentes especializaciones evolutivas: cuidar larvas, limpiar celdas, etc.), para ellas la función social en su totalidad se transfiere por carácter hereditario y factores bioquímicos nutricionales,

-
- Creatividad** la capacidad para crear y recrear mediante la inventiva nuevas respuestas, situaciones, cosas.
- Conocimiento** de las nociones e ideas, del espacio que nos rodea para llegar a postulados y mediante procesos llegar a la ciencia. Saber, retener de forma consciente, en la propia persona el estado exterior e interior del mundo circundante y de sí mismo.
- Concreción** capacidad para inferir, reunir y aplicar en un todo, en una sola idea, forma, etc. las partes de los hechos o situaciones circunstanciales.
- Práctica** habilidad para manipular y sacar provecho de una situación, para desarrollarla en un objetivo determinado.
- Transmisión** de los conocimientos, necesidades, afectos, intereses por medio de la acción comunicativa.
- Gusto** deseo vehemente o placer por realizar voluntariamente un objetivo.

esto comprende también los modelos de comportamiento, los aprendizajes sociales son escasos, en cuanto a la parte emocional o sentimental, no existe relación afectiva de compañeros, amigos o pareja, todos son "hermanos" como conglomeración, no como familia; aquí prima la igualdad y la completa preconcepción de los cánones de vida, no hay lugar a la individualidad y al ejercicio del pensamiento - de ser posible, la certeza del pensamiento en los animales -.

Aunque algunos animales satisfagan sus necesidades de vida, con el sólo hecho de existir y no tracen un objetivo que cumplir, no de manera consciente, pero sí mediante el aprendizaje, no quiere decir que todas las especies obren de la misma manera, ya que *el aprendizaje es vital para su supervivencia*; tener necesidad de comer, puede generar no sólo la conducta que induzca a la consecución del alimento, sino a *desarrollar* un sin número de *habilidades y conocimientos* que posibiliten llegar con éxito al alimento. No es, únicamente el hombre, quién tiene la capacidad y la necesidad de aprender, también los animales deben adiestrarse en la *apropiación de saberes*, útiles para su vida.

Es conveniente retomar un ejemplo que citan los hermanos Zubría , acerca de la biología evolutiva de algunas abejas: "(. . .) los primeros tres días, limpia las celdas, alimenta las larvas, secreta una sustancia entre los 16 y 14 días que sirve para alimentar a las larvas jóvenes, así como a cualquier larva reina. El décimo día secreta cera (. . .) a los 18 días ya realiza vuelo y a los 21 días es forrajera" (1997, 34).

Pero con los animales superiores (lobos, monos, ballenas, gatos, hombre) las **estructuras de conducta** y el **aprendizaje** en general, se asimilan de manera diferente porque han evolucionado de un modo especial de adaptación que hace referencia al **moldeamiento del comportamiento** con el establecimiento de *conductas de aprendizaje* y a las diferentes formas de resolver sus necesidades, sobre todo, con el surgimiento de la convivencia social.

Sí para las especies inferiores el paso de los conocimientos de padres a hijos funciona, como lo diría Darwin, por medio de la herencia de los caracteres adquiridos (bioquímica) o la adaptación genética, el aprendizaje para los animales superiores se logra por medio de la *experiencia*, los *conocimientos* y las *habilidades* aprendidas, pero debido a las difíciles condiciones de vida las especies, se ven obligadas a realizar cambios de adaptación al medio o de lo contrario tienden a desaparecer (selección natural); en el caso de la especie superior, surge una necesidad de **transmisión de aprendizaje** de generación en generación, la misma presión social urge que los individuos se organicen dentro de la colectividad, creen las normas, estratos sociales, funciones laborales, etc. (estructura social), dando sentido a la primera noción de función institucional; muy

diferente a la actuación de las abejas, donde cada una desarrolla conductas programadas de acuerdo con su edad y sexo.

Estos animales superiores, diferentes a los humanos, *han desarrollado sus propias técnicas de aprendizaje*, las que resultan ser efectivas y seguras para sus necesidades (de hecho muchas culturas y aún científicos hoy trazan técnicas de combate, construcción de viviendas, etc. basados en las experiencias de los animales); actividades como asecho, involucramiento, ataque y muerte de presas, habilidades defensivas, etc., son transmitidas después de un *proceso de aprendizaje* por parte de los padres.

Por ejemplo, los monos deben capacitarse para percibir los peligros e indicarlos al jefe de la manada, luego, con los demás miembros encargados de la vigilancia estratégicamente, trazan un cordón de seguridad a la vez que amenaza a los intrusos y depredadores, para alejarlos. Por su parte los lobos, para cumplir cada uno con su función deben conocer el tipo de presa, su peligrosidad potencial y los mejores terrenos para atacar; en tanto que a los monos les corresponde, conocer las vías de escape, las características de cada grupo de intrusos, para ajustar la estrategia defensiva, las condiciones secretas de cada tipo de terreno para evaluar el peligro, todo esto por **transmisión directa de experiencias**. El tiempo que se dedica al aprendizaje, ya sea por observación u otro método no es una exclusividad humana, también es facultad del animal irracional.

1.3 LA MOTIVACIÓN Y EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO

Así de manera casi intuitiva sin proponérselo, el hombre primitivo, sólo con la mente despierta (*disposición*), demuestra su alto grado de inteligencia, lo que le faculta para crear cultura, originar tradición, legar una forma de saber, fomentar principios de independencia y afecto, etc. un gran *proceso de aprendizaje* que la vida, le permite *observar y relacionar del medio*, para posteriormente ser transmitido a su descendencia humana.*

* Desde la aparición de la especie *Astrolopithecus*, hace veinte millones de años hasta la evolución de la especie *Homo Sapiens* - cinco millones de años atrás- se presentan cambios drásticos en la formación de los pilares del moderno cráneo, periodo que ocupó 3 millones de años entre estas dos especies, cambios que se manifiestan con el aumento de la cavidad craneana para albergar un mayor crecimiento del cerebro; según algunos científicos existe una gran interrelación entre este fenómeno y la sofisticación del comportamiento en la especie "homo", capacidad para fabricar y usar herramientas, sin embargo algunos antropólogos creen que el cerebro desarrolla su alta capacidad de aprendizaje y razonamiento, después de la evolución cultural y no la física, al efectuarse un cambio de la forma de vida en la especie, lo que significa transformación por el medio ambiente. Desde los homínidos hasta hoy, el volumen de la masa encefálica se multiplica por tres veces más, la

En el pasado estos procesos no son solamente *información acumulativa* (memorística), son a diferencia de hoy, el resultado de una **inquietud personal**, del *desarrollo* de todas las *capacidades* latentes como especie humana que no se limita a aprender y a realizar lo que a ella más les gusta. Es decir los conocimientos generales o específicos en la primera etapa evolutiva de la humanidad, no provienen de una institución, son simplemente conocimientos necesarios, que cada ser va experimentando y que luego acumula en su saber*; los **contenidos de aprendizaje** son procesados mediante su propio pensamiento por el mismo sujeto, nadie le dice: el cómo, el por qué, ni el para qué; no existe pasado, sólo la **acción** que lo posesiona en el presente, puede determinar su propio momento y el como vivirlo sin más ayuda que su **elección personal**.

Para llegar a esa instancia de *comportamiento que lleve al pensamiento*, no necesariamente el mundo y el hombre deben estar concatenados de tal manera que todo sea comprensible. El desarrollo del pensamiento también cubre el cómo se efectúa la **percepción** en cada ser humano, los efectos en la parte corporal y síquica de cada uno; comprende no sólo la identificación de las cosas, la imaginación, también los movimientos, gesticulación, tono y hasta el ritmo de la voz de las otras personas.

La percepción es, de alguna manera, otra forma de memoria; no obedece al simple registro que la vista hace de los objetos, también es *imaginación mental* relacionada con la *observación sensorial* (desde los sentidos hacia el medio), es decir en ella se mezclan la memoria de lo pasado, como una influencia o recuerdo que ésta ejerce gracias a la experiencia ya vivida, con la observación sensorial del momento. Rudolf Arnheim (1986, p.93) afirma que también se conoce otra manera de percibir y es la que se produce innatamente (autóctona) en el hombre; se manifiesta por el simple hecho evolutivo, no se aprende del mundo exterior, ya que está en el interior, solo se debe dar una visión hacia adentro para sentir este tipo de percepción.

Así, de esta manera, el mundo es ordenado y organizado perceptivamente, posteriormente y/o al mismo tiempo; después de un periodo de *asimilación de*

aparición del hombre moderno data hasta hace 90.000 años, después de un recorrido evolutivo de 5 millones de años

* En el periodo de vida normal del hombre moderno, esta primera etapa evolutiva también se da con la infancia en la que el niño emprende su recorrido por el conocimiento, mediante la observación y asimilación del mundo que le rodea. Rafael Flórez Ochoa, Profesor de la Universidad de Antioquía, interpretando a Piaget, estudia cómo el proceso cognitivo es un factor del propio desarrollo del pensamiento en el individuo, basado en las funciones operativas y lógico formales las que "*construye el individuo que haya tenido desde la infancia la oportunidad de una interacción sana con el medio natural y social(...) el individuo continúa desarrollando su inteligencia, dotándose de estrategias (...)*".(FLÓREZ OCHOA, Rafael. Hacia una pedagogía del conocimiento. Santafé de Bogotá. McGraw-Hill, 1997. 245 p.)

conocimientos y de socialización surge la necesidad de especializar el saber, es decir, nacen los oficios, se profesionalizan los conocimientos por medio de una serie de pasos que implican:

1. Conocer una situación (al estudiante le va mal en la valoración).
2. Elaborar y ejercer un proceso de pensamiento sobre el seguimiento del conocimiento de la situación (analizando el maestro se cuestiona, qué sucedió).
3. Desarrollar hábitos intelectuales de pensamiento (requiere explicación, no asistió, no estudió...).
4. Aplicar un método (averiguar, consultar con el estudiante).
5. Obtener una respuesta - solución - (el estudiante manifiesta que le pasó).
6. Sacar conclusiones - evaluación - (requiere explicación).
7. Relacionan su propio pensamiento con el conocimiento de otros (llegan a un acuerdo sobre el procedimiento para la explicación).
8. Entran en posesión de un conocimiento específico - proceso intelectual superior - (solución positiva para el estudiante).

Para esto es necesaria la **disposición y aplicación del individuo para buscar conscientemente la verdad en términos de rigor crítico, para juzgar hechos y opiniones, distinguir afirmaciones fundamentadas de las vanas, entendimiento para saber diferenciar la verdad de lo falso, lo real de lo imaginario, etc.** . Al respecto Benjamin Bloom y un equipo de investigadores de la Universidad de Chicago, indagaron sobre los **procesos de formación** que influyen en el éxito de grandes personalidades, de distintas profesiones; ellos descubren que *"la práctica diaria es indispensable para afinar las aptitudes que se necesitan en nuevos campos de actividad (...) la excelencia es siempre resultado de la dedicación total, el trabajo arduo y sostenido, y la capacidad de darse cuenta de que, si no hay satisfacción, no se está ejercitando una aptitud"* (Selecciones: 1993,24), esto representa para un pianista el trabajo de 17.1 años en promedio, desde el día que inicia la primera lección, hasta que gana el concurso.

Otra forma de realizar la apropiación del saber radica en el **compromiso** de no creer que sólo la mente trabaja en el aprendizaje, sino que es todo el cuerpo*, es decir **se indaga un hecho real con todos los sentidos**; por ejemplo hoy de un metal se conoce que no tiene perfume, que no sirve para comer, que es duro al simple tacto, pesa más que una piedra del mismo tamaño, etc.. Ahora sí ese mismo metal es analizado por un sujeto del pasado y por un sujeto moderno, el metal sin duda alguna tiene un proceso de análisis muy diferente de parte de los dos

* *" Cada actitud contiene una ordenación más o menos coherente de informaciones... es una organización de experiencias y la información, referida a un objeto "* esta es una apreciación de Asch para explicar de qué manera las metas afectivas se logran mediante objetivos cognoscitivos. (BLOOM Benjamin et al. Taxonomía de los objetivos de la educación. Argentina: El Ateneo, 1990. 178 p.)

sujetos, basta con saber que el hombre del pasado coge el metal, no le parece que tenga aroma pero lo lleva a la nariz para olerlo, por el olor intuye que no debe saber a nada y sin embargo lo muerde, luego lo golpea contra otro objeto para asegurarse que es lo bastante duro, lo sostiene en su mano balanceándolo para precisar que realmente es eso (metal) y no otra cosa, tal vez vuelve a olerlo y morderlo porque aún no está seguro de saber que sí es un metal.

La pregunta es ¿el hombre moderno examina el metal de la misma manera?, lo examina o ya sabe que sólo es un metal; esta **actitud investigativa** en el hombre del pasado no es simple *curiosidad*^{*}, está ligada directamente con su **actividad diaria** de vida, de cómo el conocimiento de las cosas, fenómenos y medio, le ayudan a mejorar su vida dentro del entorno; así de pronto se da cuenta de que el metal es mejor opción que la piedra o la madera, para fabricar sus herramientas. El Newton o el Nobel del pasado, descubre un nuevo elemento, aprende sobre sus características y propiedades (conocimiento) y luego lo transmite a sus compañeros de clan, éstos asimilan dicha información (saber) y crean más herramientas, encuentran nuevos métodos para transformar el metal, etc. es decir el saber ya es indagado, procesado, aprendido, asimilado (memorizado), organizado (métodos) llegando a las instancias de la tecnología y la ciencia.

Cuando el hombre entra en otra etapa evolutiva, en la que hace uso de su pensamiento, asegura la continuidad de su existencia y una vez que se establece en comunidad, inicia de igual manera un *proceso de ajuste sicosocial*, para lo cual aprende los mecanismos con los que se realiza ya sea de forma gradual y metódica o impulsivamente juega con los imprevistos; sienta la diferencia con el resto de animales, la que radica, en la *capacidad para realizar operaciones mentales complejas y abstractas, racionales y organizadas, además de su propio conocimiento de su origen animal, de sus capacidades mentales y corporales*, lo que constituye otro legado del aprendizaje, encaminado hacia un conocimiento de la capacidad de hacer cultura, tecnología y ciencia que penetra a la organización social.

Es la motivación el querer, el gusto, el deseo por explorar su propio potencial; esta diferencia le llevó al *Homo sapiens*, a sobrepasar primero 3.000.500 de años de especies homínidas, antecesores suyos, hasta el tiempo actual son muchos años de motivaciones para el hombre.

* White, quien propone la teoría del impulso de la competencia, cree que la curiosidad y la atracción de los estímulos nuevos (conductas exploratorias, la manipulación, actividad diaria) ejercitan al hombre con su medio y lo capacitan con relación a él (Ibid, p. 178.).

1.4 LA MOTIVACIÓN Y LA LIBERTAD

El arte rupestre es la expresión del pensamiento de la especie "homo", que nunca obedece a cánones estéticos, éticos, políticos, etc.; estos hombres hicieron la escuela y no la escuela a ellos; los métodos técnicos y científicos jamás podrán averiguar el pensamiento de esta especie; sin embargo, sus vestigios permiten el acercamiento a su modo de vida, de una forma invaluable, por todo el aporte que representan: cultural, social, tecnológico, para la humanidad; su labor la hacen solos, el mundo es su escuela, sin instructores, sin quien los supervise, sin reglas para comportarse adecuadamente, sin pruebas de conocimiento, sin currículos. Libres de tratados institucionales del cómo y del deber hacer, sólo la **visión hacia dónde seguir y qué hacer según la situación**.

Estos primeros humanos no poseen la certeza de nada, ni la promesa de un mejor futuro, ni siquiera tienen larga vida, sus proyectos de vida están inmersos en sí mismos, conscientes o inconscientes de la importancia de su existencia; tal vez no experimentan sentimientos negativos de pereza, egoísmo, resentimiento, inconformismo, probablemente sólo es un **impulso** el que los anima a moverse, a actuar en tiempo presente, a **ser activos** sin menguar en su esfuerzo, aún si fracasan, donde errar es una forma muy apropiada para desarrollar sus capacidades (hoy puede ser, valioso programar situaciones que permitan encarar el revés de tal manera que lleve a un resultado final exitoso); es el ejercicio propio de la libertad para relacionar el mundo, no la estigmatización de fracaso o ineptitud, para lograr así de esta manera vivir a su momento y legar al futuro su testimonio de superación.

Esta es simplemente una apreciación bastante lógica si se piensa tan sólo en el significado del nacimiento de un nuevo ser, nace libre de toda clase de pensamiento, dispuesto a ser en el espacio, lugar y tiempo que le ha tocado llegar; de la misma manera que al hombre primitivo le corresponde irrumpir en su ambiente, guiado por sus propias **necesidades y motivaciones**, sin embargo, por ser el primero goza de libertad sin límites, de fronteras sin límites... Ahora, como están las cosas y quien las ha puesto ahí, sí no es el mismo hombre el que hace uso de algo que algún hombre llamó **libre albedrío**.

Cuando el proceso colonizador del hombre del pasado, logra poblar la tierra y la colectividad crece (superpoblación) ejerce mayor presión en la supervivencia y la transferencia de la **estructura social***, que supera sus propios prospectos sobre el

* Los grupos evolucionan de maneras diferentes (ver teorías de Tuckman, Schutz, Mann, Vela y Londoño), pero cuando ya están conformados estos son influenciados tanto por presiones internas como externas al

futuro y nuevos saberes emergen, también con ellos aparecen las consecuencias de los desfases del conocimiento aplicado sin control y del comportamiento social descontrolado por el poder, la política, la economía, etc..

De pasado a presente, las situaciones como la adaptación al medio, la socialización, las normas, la cultura, la creación de instituciones educativas, etc., han generado en el hombre, múltiples posibilidades, también la de perder la libertad de ser o no, muchas cosas, ya que ahora se debe a la sociedad; los procesos que antes dejaron sentadas las bases de la educación para aprender mediante el esfuerzo propio, libre e investigativo que desarrollan ampliamente los antepasados, hoy son castrados por la normatividad, la política, la economía, la familia, los profesores, el estudiante mismo y la estandarización de la educación, lo que permite oportunidades, a la vez que desigualdad, dependencia, violencia, retroceso*, etc.

Para algunos analistas como Noam Chomsky la buena educación salvaría, muchos problemas sociales porque " *lleva a una comprensión de la situación social y la gente cambia con ella* " ¹ y para el colombiano Jorge Orlando Melo, es importante un sistema escolar que no haga énfasis en la adquisición de información, sino que propicie la lectura reflexiva o analítica ya que la lectura permite crear el hábito de leer pero también " *la lectura independiza de la escuela y del maestro, porque de alguna manera sigue siendo la entrada a una escuela infinita, en la que se reúnen todos los maestros, sin horarios ni cupos limitados*". ² y la Alcaldía de Bogotá (Guía: 2002,p.14-16) busca que sus estudiantes dejen una arraigada cultura de lectura básica para que logren llegar a la lectura inferencial y lectura crítica intertextual; como una estrategia que les ayude a mejorar sus capacidades de inferir, argumentar, relacionar, etc., los que a su vez, permiten mejorar los desempeños dentro y fuera del aula.

grupo, Prada R. (1998) nos habla del nivel interno de la resistencia al cambio, inestabilidad emocional, la no cohesión y la no claridad de objetivos, así como la falta de comunicación; las que afectan la supervivencia del grupo como tal y cuyas consecuencias llevan a una difícil convivencia, la improductividad, la intolerancia, la falta de metas, la deserción, el ambiente de inseguridad, etc., es decir, se genera una situación de conflictos donde la libertad tambalea, ya que el individuo carece de factores motivacionales, sentido de pertenencia y aceptación del otro.

* Retroceso, estado primario, aunque se diga que tocar fondo permite renacer, el problema siguiente es como salir del fondo.

¹ ARCILA, Claudia Antonia y ROCA, Juan Manuel. Noam Chomsky ante los guardianes de la libertad: Asedios al escritor. En: Magazin Dominical, El Espectador. Bogotá: (09 jun; 1996); p. 4-7.

² MELO, Jorge Orlando. La lectura independiza. En: Gaceta. No 44/45 (ene.- abr. 1999); p.54-62.

Sin embargo, la **posibilidad** de poder **hacer** o no, sigue siendo de **elección personal**, la motivación esencial que impele al hombre a multiplicarse y dominar el vasto territorio, sigue latente, pero sin duda alguna, la educación moderna está llamada a enseñar al estudiante una modalidad de libertad guiada, posible de lograr no sólo mediante la lectura, sino con la observación, la percepción, la adquisición, el desarrollo del propio conocimiento y el ejercicio consciente de la libertad, no desde la imposición, sino desde la motivación de la propia voluntad para que cree intereses y halle caminos para llevar a buen término los propósitos.

1.5 LA COMUNICACIÓN Y LA MOTIVACIÓN MEDIOS, PARA VIVIR EN SOCIEDAD

El hombre es un ser que también pertenece a la especie animal y como tal posee instintos, pasiones, hábitos, sentimientos, entre otros. Por su cuerpo carnal fluyen grandes impulsos vitales que lo hacen pertenecer a la manada del género humano, dotado de razón, con un espíritu y la facultad de ejercer su pensamiento; por lo tanto, **necesita comunicar** el sentir que emerge de su vida.

Para comunicarse necesita, primero aprender (esfuerzo) y después sentir la necesidad de estar acompañado (intensidad del esfuerzo), posteriormente al conformar grupos cada vez mayores ve la necesidad de mantener un **lazo social** que lo obliga a trabajar por un entendimiento común (beneficios). Todas estas apreciaciones sugieren una serie de preguntas:

¿ Es más efectivo, el aprendizaje en soledad que cuando el hombre reúne esfuerzos con sus semejantes?

¿Qué sería de este hombre sin su ingenio y creatividad?

¿Qué sería de su desarrollo sin la capacidad de aprender?

¿Cómo afianza esta capacidad de aprehender?

¿ Cuántas veces se equivoca?

¿ Cómo supera los reveses de sus experimentos, de sus supuestos ?

¿Qué ocurre cuando, tiene diferentes respuestas para la misma circunstancia?

¿ Que pasa recién empieza a congregarse en familia, con un mundo tan grande por descubrir y conquistar?

¿ Le fue difícil la socialización?

Estas no son todas las inquietudes que inspiran a pensar en diferentes situaciones problemáticas que exigen prontas soluciones (conducta de búsqueda); nada se puede dejar para después, **acción y motivación** parecen ser las palabras más apropiadas para conocer cómo se logra permanecer, cuando se habla de conformar grupos, se debe reflexionar en la primera etapa evolutiva humana, donde apenas sí existe el hombre como un elemento solitario, entre sí son extraños, por tal razón, el ente social está por conformarse y sus nuevas relaciones, fruto de este tipo de convivencia, por ejemplo necesidad de un código de comunicación (metas específicas) éste aún debe ser inventado y mientras solucionan el problema (tensión) pueden entender, que para realizar una comunicación efectiva deben ponerse de acuerdo con un sistema de signos³, el cual luego evoluciona volviéndose cada vez más preciso, hasta lograr un sistema lingüístico (satisfacción), tampoco se puede imaginar a estos seres desarrollar un sistema que les permita comunicar sin realizar la socialización.

Robbins Stephen afirma *que la motivación es el resultado de la interacción del individuo y la situación*, pero el grado con que se manifiesta en cada persona depende de la situación; también de los propios impulsos elementales de motivación que cada persona maneja; define la motivación como *" la voluntad para hacer un gran esfuerzo por alcanzar las metas de la organización, condicionado por la capacidad del esfuerzo para satisfacer alguna necesidad personal"* (1999,168p).

1.6 LA MOTIVACIÓN Y EL LENGUAJE

Los animales se comunican con sonidos y gestos que sirven de signos de sus estados emocionales, únicamente el hombre posee verdadera habla, *cada palabra corresponde a un objeto e idea, cuya representación gráfica concierne a una imagen mental*; el proceso para lograr esta capacidad llevó un tiempo muy largo, tanto que aún en el siglo XIX era posible encontrar culturas poco desarrolladas en este campo, Huxley reseña una descripción que el propio Darwin realiza sobre los aborígenes de Tierra del Fuego "nunca me había imaginado la enorme diferencia entre el hombre salvaje y el hombre civilizado . . . su lengua no

³ "Un signo es un estímulo -es decir una sustancia sensible- cuya imagen mental está asociada en nuestro espíritu a la imagen de otro estímulo que ese signo tiene por función evocar con el objeto de establecer una comunicación." . GUIRAUD Pierre. La semiología. 15 ed. Mexico : Siglo veintiuno, 1988. p 33.

merece considerarse ni siquiera como articulada. El capitán Cook dice que cuando hablan parecen como si estuvieran aclarándose la garganta..." (1984, 61).

Lo cual no quiere decir que al interior de esta cultura, no exista desarrollo del lenguaje, más bien nos da una idea precisa sobre el verdadero sentido de poseer un lenguaje articulado, *hablar también significa tener conciencia de lo temporal* (antes, ahora, después), es filtrar del mundo de los objetos hacia el pensamiento (intangibles) un testimonio de dicha presencia, susceptible de modificaciones, es desmaterializar lo físico para volverlo pensamiento, no como una simple acción del aparato fonador, perfectamente evolucionado, para permitir el desarrollo del lenguaje articulado, que a pesar de las variaciones dialectales, cada una posee la estructuración y codificación adecuadas.

La actividad del hablante implica el adiestramiento del aparato fonador, lo que el capitán Cook, llama *aclarar la garganta*, proceso que se lleva a cabo en los primeros años, de igual manera que cuando se aprenden palabras nuevas o un idioma nuevo; tan sólo para este hecho deben liberarse grandes cargas de motivación. Sí se trata de ayudar al aprendizaje del infante, los padres son los primeros en desarrollar la habilidad en el niño, la mayoría de las veces a base de repeticiones; en ocasiones parece que se deletrearan en el aire las palabras que se encuentran escritas en el pensamiento, posteriormente se incita al niño a repetir las, en fin, el niño por su parte se esfuerza para lograr mover la lengua e inexplicablemente sacar los sonidos de adentro, así a medida que pasa el tiempo y los *procesos de crecimiento del ser humano avanzan*, se logra ser un hablante competente o *dominar el lenguaje*, al respecto George Jean, relaciona esta perspectiva de la siguiente manera:

Por desgracia, a menudo se entiende por "dominio del lenguaje" una conciencia de las formas "correctas" de la comunicación mediante el lenguaje articulado, o posibilidad del niño para emplear una lengua transparente capaz de expresar el "pensamiento". Se olvida en general que hablar (o escribir) es manifestar igualmente una presencia corporal en la opacidad de las palabras, en el instante mismo de su enunciación o de su lectura (lo que viene siendo lo mismo) (1979, 25).

Tanto animales como humanos, en su génesis son lo mismo, pero en determinado momento la especie "homo" encuentra otra manera de comunicarse, el **lenguaje articulado**; *basado en el empleo de significantes**, los que obedecen a un

proceso de pensamiento, que también tienen manifestación en la palabra hablada, en signos sonoros (habla oral, golpes, música, ruidos). El lenguaje verbal* es, sin duda alguna, uno de los principales sistemas de comunicación usados por el hombre, en el que intervienen otros elementos reforzadores de la expresión fonética, son los signos cinéticos (señales, gestos, movimientos, etc.) y la expresión simbólica** (gestos, actitudes, dibujos, palabras, atuendo, costumbres, figuras, etc.) que refieren hechos anteriores posibles de asimilar por la experiencia, ya que contienen **hechos significativos*****.

Por ejemplo mostrar el colmillo, la piel, una garra de un animal, dibujarlo, imitar su ruido, moverse como él, etc. señala que ese animal está cerca, se ha cazado, se va a cazar o posiblemente esté por atacar; pero en el momento en que el sistema físico de fonación propio del ser humano, encuentra su uso desde la edad de hielo, *el lenguaje articulado proyecta un aprendizaje oral, mucho más efectivo y productivo, para la vida*; diferentes situaciones cotidianas, como la elección de la vivienda, la alimentación, el uso de las pieles, la confección de herramientas, etc. que anteriormente se indican mediante el empleo de *referentes simbólicos y significantes*, también adquiridos por la práctica personal y directa, ahora son expresados verbalmente. Así en el transcurso de miles de años la fuerza de una respuesta aprendida y la motivación, son la primera escuela primitiva, Mowrer propone:

* Tanto en la escritura como en el habla la motivación según Pierre G. es la relación natural entre significante y significado.

* Cualquier otro tipo de código alfabético -morse, braille, escritura alfabética, etc.- son una simple representación de los sonidos, que están derivados directamente del lenguaje articulado, sólo son comprensibles gracias a que representan un sonido. Aunque también existen códigos escritos que no son del orden alfabético y que no representan ningún sonido del lenguaje articulado, ejemplo: señales de humo, ideogramas chinos, etc..

** Existen otros auxiliares del lenguaje articulado como son los códigos prosódicos (relación de tono, intensidad y cantidad de la voz), kinésico (utilización de gestos y mímica), proxémico (distancia entre el remitente y receptor).

*** Mario Pérez, recopila una explicación muy apropiada sobre el significado del símbolo que dice ser la representación de otra cosa *"cuando se trata de los símbolos que son expresiones sensoriales de la vista, el oído, el olfato y el tacto y cuyas "otras cosas" que representan son sensaciones internas, sentimientos o pensamientos. Esta clase de símbolo es algo exterior a nosotros; lo que simboliza es algo interior a nosotros. El lenguaje simbólico es un lenguaje con el que expresamos experiencias internas como si fueran sensoriales, como si fueran algo que hacemos o nos hacen en el mundo de los objetos. El lenguaje simbólico es un lenguaje en el que el mundo exterior constituye un símbolo del mundo interior, un símbolo que representa nuestra alma y nuestra mente "* PÉREZ MESA Mario E. Técnicas de expresión oral y escrita. Universidad de la Sabana. 1985. 37 p.

Que el aprendizaje ocurre siempre que se descarga cualquier clase de disposición preparatoria de tensión anticipatoria (...). Todo aprendizaje presupone: a) : un incremento en la motivación (esfuerzo dirigido). b) : una disminución de la motivación (éxito), y que los rasgos esenciales del proceso son siempre los mismos, al margen del origen específico de la motivación o de las circunstancias particulares de su eliminación (Bolles: 1990, 149).

Los sustitutos simbólicos no son abolidos, por el contrario, vienen a enriquecer la apertura de una variada gama del lenguaje y múltiples formas de lenguas, aunado a la sensibilización del arte y la variación cultural.

Otro hecho importante en el surgimiento del habla, se relaciona con el aumento del tamaño del cerebro del hombre primitivo (El Homo erectus cuyas medidas de estatura no pasaban del metro con cincuenta a sesenta y cinco, tiene un cerebro pequeño, aproximadamente tres cuartos del tamaño actual, puede caminar erguido igual a un hombre de hoy.), los científicos creen, que el hombre actual, por su mayor proporción de cráneo, éste le permite procesos mentales superiores; sin embargo el desarrollo de la inteligencia en la prehistoria ya es aplicado para realizar tecnología, socializar, elaborar conceptos, asimilar aprendizaje (construcción de lanzas, herramientas de piedra que son confeccionadas siguiendo un patrón, por ejemplo las hachas construidas a mano son hábilmente descamadas; usa técnicas de caza; sabe como utilizar el fuego).

En realidad, tantas actividades sugieren el uso del habla, según el antropólogo Lawrence Robbins, *no se puede imaginar que esta especie humana realice tales acciones tan solo por instinto, de alguna manera son llevadas a cabo utilizando una forma de lenguaje* (1993, 29), lo que implica la exigencia de un proceso mental conscientemente elaborado, donde el signo, antes de ser comunicado, es asimilado por el emisor, de igual manera por un receptor, aún sin tener un código común de expresión, estos seres gozan del mecanismo físico apropiado para dichas exigencias.

1.7 MOTIVACIÓN Y ESCRITURA PRIMITIVA

La amplia gama de dibujos y símbolos abstractos primitivos, es lo que marca el inicio de la escritura en el hombre, evidente desde la época del paleolítico superior; sin duda alguna, surgen del seno de la "asociación" humana para y por la convivencia. ¿Acaso fueron estos pequeños impulsos de un acto, o más bien determinantes motivaciones las que gestaron el albor de la humanidad?

Llega al punto en que, *la tradición cultural en realidad se desvincula del saber primitivo al dejar atrás la tradición oral cuando aparece la escritura capaz de plasmar las imágenes incubadas en la mente, que son extractadas de la realidad o de la imaginación, por medio de signos sonoros y gráficos que representan un elemento real*, en documentos tales como huesos, piedras talladas, cuero, tablillas, rocas, arcilla cocida, etc. y amuletos con contenido significativo. Lo anterior da la posibilidad de recuperar los saberes individuales de la tradición oral, es decir el conocimiento, la autoría, ya son propiedad de la colectividad y le importan para su consolidación, genera así los primeros alfabetas, dando sentido a la función educativa.

Toda una labor que incluye el trabajo pedagógico, significa el desarrollo de un aprendizaje básico (leer, escribir) y la expresión de la mente, el **pensamiento hecho imagen**.

En lo que compete hoy a la escuela todo entra a ser parte de sus posibilidades de formar y motivar sujetos que puedan vincularse al desarrollo de su comunidad incursionando primero en el desarrollo de sus propias potencialidades.

Según diferentes estudios antropológicos, es posible que el impulso por la escritura tiene ocurrencia, una vez que se conforman de los primeros estados o burocracias; evoluciona mucho después del lenguaje oral, como una necesidad de consignar y codificar⁴ diferentes cosas: leyes que aseguren la convivencia, contabilizar transacciones económicas y por supuesto, documentar creencias religiosas e informes. Sin embargo, es la misma **imagen mental**, como un recuerdo de algo, lo que permite al hombre la formulación de palabras e ideas (presente desde antes del auge de las ciudades), lo que hace pensar que al socializar en grupos cada vez mayores, otra necesidad, es la de unificar los criterios e ideas sobre la percepción del entorno.

Los sistemas de escritura más antiguos que ha conocido y descifrado el hombre corresponden a las culturas Maya, Indó, Egipcia, Inca y China, entre otras; de éstos se destacan documentos como: Los rollos del mar muerto, la piedra rosetta, el código de leyes de Hamurabi, las tablillas de arcilla y la historia de Hilgamenistho. Uno de los más difundidos es el de la piedra ROSETTA, cuya particularidad consiste en que es el mismo decreto escrito en tres idiomas; esto inspira a la NASA, a querer colocar unos pilares (en lugares de alto riesgo radioactivo) con la advertencia, en los 7 idiomas mejor conocidos: "Peligro zona de desechos nucleares", además, incluye el diseño de símbolos advirtiendo lo mismo;

⁴ Pierre Guiraud define la codificación como "un acuerdo entre los usuarios del signo que reconocen la relación entre el significante y el significado y la respetan en el empleo del signo" (1988, p 36).

los científicos creen que con el transcurrir de los milenios los idiomas actuales serán tan difíciles de descifrar como los jeroglíficos Egipcios, de tal manera que futuros antropólogos tengan las evidencias de manera accesible y menos riesgosa.

Esto como una clara advertencia sobre cómo los motivos humanos, no solamente jalonan al hombre hacia el futuro, sino que le permiten descubrir su pasado, labor que facilitan las anotaciones hechas tiempo atrás, sin las que no es posible un acercamiento justo hacia la percepción y forma de vida de los anteriores habitantes; de igual manera, las imágenes posibilitan comprender el presente y planear el futuro o para tener la certeza sobre un hecho, por algo Roberto Follari afirma: “Antes se creía en el progreso indefinido, en el desarrollo abierto hacia el futuro, en el proyecto sistemático, en el progreso; hoy, la ecología ha puesto al progreso en entredicho, el futuro ya no es promesa, el pasado se ha desustancializado, no se cree que valga la pena producir sistemáticamente la historia.” (1996, 25).

Fotografía, Martha L. Celys.

Las pinturas muisca de Tunja, se encuentran esparcidas en un gran número de rocas expuestas al aire libre, en un pequeño valle que constituía un lugar de peregrinación para los muisca, en la Vereda Florencia.

Su producción artística se representa con figuras abstractas, de color rojo en las que se observan, trazos lineales, figuras geométricas concéntricas, serie de puntos, impresiones de manos y algunas siluetas; la gran mayoría de motivos tienden a repetirse una y otra vez, algunos van perdiendo visibilidad debido a los agentes climáticos.

2. LA AMBIENTACIÓN

Al originarse las primeras moléculas orgánicas, cuatro mil millones de años atrás, la temperatura de la tierra es muy baja, el planeta está aún cubierto de hielo, pero con gran actividad telúrica, mas la adición de numerosos impactos cósmicos, los que permiten a la tierra liberar grandes cantidades de calor, material ígneo y gases (dióxido de carbono, monóxido de carbono, vapor de agua, nitrógeno, hidrógeno, etc.), " *la vida debió comenzar entonces en piscinas cálidas del océano muy cerca de los volcanes* " ⁵, el ambiente de las piscinas es netamente bacterial, es decir, antes que cualquier forma de vida, el ambiente lo representa una especie de nada explosiva. ¿Y qué es el ambiente?.

El ambiente es un " *conjunto de factores externos capaces de influir en un organismo* " ⁶, siempre que esté presente cualquier forma de vida, existe un ambiente que le permite concretarse como tal; en el planeta tierra, desde que hizo su aparición, la vida, hasta el momento, es el único en el universo que permite hablar de un medio ambiente y según el diccionario Larousse está es " *un compendio de valores naturales, sociales y culturales existentes en un lugar y en un momento determinados que influye en la vida social y psicológica del hombre* " (1987, 60).

Luego de tantos millones de años las imágenes ambientales se renuevan constante y mayormente una vez que aparece el "homo sapiens sapiens", sólo él, en cuarenta mil años, realiza la intervención de los ecosistemas de la tierra, de manera drástica, con lo que consigue desarrollo, civilización, tecnología, etc. pero también, extingue varias especies y desequilibra la atmósfera terrestre; ésta es una problemática que se sobre pasa el mismo contexto terrícola por lo tanto, cada vez, es más importante replantear el manejo del ambiente de manera interdisciplinaria y global.

No se puede entender el ambiente desde el exclusivo punto de vista ecológico, espontáneo de la formación de la tierra, ni la simple relación hombre - naturaleza (vegetación, mares, desiertos, animales, etc.), los avanzados procesos intelectuales del hombre obligan a percibirlo en cada labor que éste emprende, desde las **acciones** del ejecutivo, el futbolista, la secretaria, el operador de máquinas, el agricultor, hasta el astronauta. *Cada lugar donde el hombre debe permanecer, tiene su propio y especial ambiente que lo distingue de otro, es*

⁵ BOYACÁ 7 DIAS. Mundo natural. s.l. El tiempo, 2001. Separata de Boyacá 7 días. p 34.

⁶ DICCIONARIO ENCICLOPÉDICO CÍRCULO.

adecuado, "hecho" a las necesidades de la tarea que allí se va a llevar a cabo, es decir, se ha ambientado, creado ese lugar o espacio que permita el flujo de los conocimientos y habilidades necesarias para cada desempeño.

La *experiencia creadora* en la **construcción de procesos** incluye asimilar y proyectar por medio de los sentidos la información que le brinda el medio. Consiste en una apropiación e integración al yo, para luego ser proyectada, adaptándola a las necesidades. De esta manera se logra el **desarrollo mental** por medio de la *ejercitación de los sentidos* (ver, sentir, oír, oler y gustar), aprendiendo a sensibilizarse con el entorno y entre más tenga el hombre la oportunidad de interactuar con su propio medio de manera consciente, utilizando sus sentidos mayor será la *capacidad de aprendizaje*.

Para comprender el concepto **ambiente a nivel del aprendizaje**, viene bien la apreciación de Néstor Arboleda, sobre cómo entender lo que ocurre en el aprendizaje, al que considera como el conjunto de las *condiciones internas inherentes de la persona y las condiciones externas que están presentes en el medio ambiente* (1991, 109), ya sea que se encuentre en forma natural o artificial; por lo tanto, estas condiciones al ser manipuladas conforman un tipo de ambientación que puede definirse como la acción por medio de la cual se logran crear unos factores (lugar, espacio, medios, tiempo, cultura, contenido) adecuados para la enseñanza. Isaias Tobasura plantea, *"la necesidad de definir los límites artificiales para los sistemas ambientales, cada uno de ellos tiene una entrada, un proceso y una salida, que puede quedar al interior del sistema convirtiéndose en elemento de realimentación."* (1997,17-21).

Al igual que cualquier organismo viviente, el individuo que aprende necesita relacionarse tanto con la actividad de aprendizaje como con el entorno institucional que permite la enseñanza, esta relación es la que directamente afecta de forma positiva o negativa el aprendizaje y desenvolvimiento de quien estudia; el medio y la manera cómo se lleva a cabo la aproximación entre institución y estudiante, se determinan por factores pedagógicos, lineamientos curriculares, leyes educativas, políticas socio - económicas y demás. De hecho el aprendizaje moderno se desarrolla en un ambiente totalmente artificial, cuyas condiciones determinadas por un complejo sistema no permiten un equilibrio capaz de ser controlado adecuadamente para el fin con que fue creado.

Ya en una relación más directa, la actuación profesor-estudiante, necesita dar paso al desarrollo y formación de la personalidad, la sensibilidad, la expresión creadora, el desarrollo intelectual y físico, la percepción, el desarrollo social, etc. sin desconocer que gran parte de estas formaciones también se dan en el ambiente del hogar y la sociedad, sin embargo *la institución mediante el estímulo posibilita a los estudiantes para que puedan demostrar qué conocimiento tienen de*

su ambiente, esto permite hablar de identificación de experiencias propias, emisión de conceptos relativos a sus sentimientos, emociones, sensibilidad estética, capacidad para reestructurar el conocimiento y hallar nuevas relaciones, descubrir y buscar respuestas, etc., es decir, propiciar un desarrollo de las competencias de forma apropiada, usando la reflexión, la crítica, la sensibilización, la expresión, la autonomía, la destreza, el diseño, la técnica, los procedimientos, los materiales, la temática, el espacio, el tiempo, la realidad, la autoidentificación, entre otras posibilidades.

2.1 PICTOGRAFÍA, MEDIO PARA PLASMAR EMOCIONES

De los hallazgos pictográficos e imágenes, realizados en cavernas, los antropólogos, basados en antiguas costumbres aborígenes, han podido considerar que los hombres primigenios experimentan sentimientos, como los del hombre de hoy y para poder expresarlos, concretarlos en una manifestación lúdica y comunicativa, ellos deben sentir el *impulso de comunicarlos*, en respuesta a esa **necesidad de expresión** que finalmente lo motiva a la acción de plasmar inquietudes. La mayor parte de estas pinturas se encuentran en el fondo oscuro de cuevas usualmente deshabitadas, sin embargo constituyen el **lugar especial** de reunión, ya sea para expresar rituales de caza, invocación a los dioses, narrar historias, iniciar a los niños en éstas y otras enseñanzas.

Algunas pinturas revelan la necesidad de protección, el hambre, la muerte, la sexualidad, la procreación, preocupaciones por el clima, etc.. Aunque eventualmente una representación, hoy puede ser interpretada de diferentes formas, entre otras cosas porque algunos signos son difíciles de identificar con la realidad actual, la **intención consciente de expresar el pensamiento** ya está consumada, entender la **relación entre significante*** y **significado**** para el hombre moderno es lo que genera diversas interpretaciones, tal es el caso de la pintura⁷ “escena del pozo” que se encuentra en la cueva Lascaux, cuyas paredes

* Nombre o **significante**: cuando éste tiene distintos significados (sentidos: figurado, textual, base.), sucede un fenómeno denominado polisemia. Ej. * árbol (significante). * Significados: genealogía, planta con diversos nombres, palo con hojas, eje que sirve para distribuir el movimiento en las máquinas, distribución diagramada de diferentes cargos, disciplinas, etc.

** Sentido o **significado**: cuando un solo significado es capaz de referir a diferentes nombres o significantes, se habla de sinonimia. Ej. * planta (significado). * Significantes: nombre para hablar de los organismos que viven adheridos al suelo por medio de las raíces, parte inferior del pie, piso, instalación, dibujo, lista de dependencias, presencia, tener carácter fijo, cimientos, etc..

primero fueron pulidas para luego dibujarlas; allí es evidente la utilización de diferentes herramientas para el logro de las pinturas (buriles, lazos, en su interior se encontró un trozo carbonizado, se cree que se usó para eschar), las escenas se realizan sobre la base del pozo y representan un bisonte destripado, con el pelo erizado; al frente de los cuernos del bisonte está el dibujo de una figura inclinada correspondiente a un "hombre muerto"^{*} cuya cabeza se parece a la de un pájaro, debajo del hombre hay un tirador de lanzas^{**} y un palo con cabeza de pájaro, en la parte opuesta al hombre muerto, a un lado de la escena, aparece un rinoceronte que embiste mientras defeca; también se notan vestigios de impresiones de manos humanas.

Tan sólo para la descripción de esta escena, los expertos dan interpretaciones diferentes, sin embargo se aproximan a un momento histórico único, sin videocamaras que congelen la imagen de estos hechos especiales, así se cree que:

1. El hombre es muerto mientras caza, pero antes el rinoceronte enfurecido cornea de muerte al bisonte, porque el armamento del hombre es insignificante para hacerlo.
2. El palo con cabeza de ave se parece a los postes utilizados por los esquimales en los funerales, lo que hace probable que al excavar se encuentren restos del cazador.
3. Otra interpretación aduce, que se trata de simbolismos sexuales, el palo con cabeza de pájaro y el arrojador de lanza hacen referencia a la masculinidad, las entrañas del bisonte son alusiones femeninas.
4. El pájaro en el palo y otros objetos, han sido interpretados como una preocupación por los cambios de estaciones y que probablemente el pozo se utilizó en la estación apropiada como centro de reunión para contar historias, que tenían significado propio para el grupo.
5. Los dibujos del pozo también podrían representar un ritual, que muestra a un hombre en estado de trance, poseído por el espíritu de un animal, el ave.

⁷ Ejemplo extractado del capítulo Arte Rupestre. Citado por ROBBINS, Lawrence H. Las huellas secretas del pasado. Santafé de Bogotá : Printer Latinoamericana, 1993, 315p.

* "Escena del pozo" o "pozo del hombre muerto" es el nombre con que se conoce esta pintura, precisamente por el dibujo en el que parece un hombre muerto.

** Es un instrumento que utilizan algunos aborígenes australianos para aumentar la distancia y precisión de sus lanzas. En Colombia algunas tribus del Amazonas, también utilizan un instrumento similar, en el que impulsan flechas, para cazar monos que se encuentran a gran altura de los árboles.

Las anteriores afirmaciones son *diferentes sentidos* con los que se ha observado una pintura rupestre, sobre la cual el actual hombre no tiene el *dominio del código comunicativo* que le es propio a la gente primitiva.

Se puede afirmar que el arte rupestre, constituye grandes **construcciones conceptuales** en las que existe un *manejo simbólico de las relaciones espacio - temporales, social y afectivo*, muy adecuado al ser, ver y sentir que rodean en ese momento al hombre primitivo*; esta manera de observación en la prehistoria y de manifestación, es importante también como aporte en la enseñanza que estimule a mirar y conceptualizar a partir de los propios hechos; es una herramienta útil para ejercitar el pensamiento lógico, el manejo de la abstracción, el desarrollo técnico y científico, etc. Hoy, dadas las condiciones aceleradas de la sociedad se tiende a percibir cada día menos el espacio en que se vive.

2.2 EL MEDIO AMBIENTE MENTAL O CONTEXTO INTELECTUAL

El ambiente de aprendizaje, sin duda alguna debe ser el más propicio para que los individuos en formación se apropien de los conocimientos, como medio de satisfacer sus necesidades de comunicación, de vivencia, de afecto y de costumbres, lo que representa conocer los diferentes lugares de intercambio mercantil, transacciones bancarias, entes deportivos y gubernamentales, instituciones educativas, ubicación del hogar, del centro comercial, cómo construir artefactos o dónde buscar el empleo apropiado, etc..

Actualmente, en lo que se refiere al sistema educativo institucionalizado, el ambiente se debe generar y constantemente motivar; si para el hombre primitivo aprender de su ambiente, significaba el único medio de lograr sus necesidades, el individuo moderno necesita ayuda para poder tomar conciencia de sí mismo y de los demás, para querer satisfacer sus propias necesidades de aprendizaje básico; no para sobrevivir al hambre y al frío, a la falta de código comunicativo, sino para que se posibilite como persona y lo haga bien, ejercite su libre albedrío, aprenda a ser; es decir que organice y aproveche los procesos reales de conocimiento en cada meta de su voluntad.

Hoy el ser humano vive en un constante estimular, para ver más allá de las propias fronteras, especializarse y crear las condiciones favorables para lograr su

* Guiraud (1988, 34p), afirma que "las culturas antiguas o "prelógicas" ven en el mundo visible mensajes del más allá, de los dioses, de los antepasados y la mayor parte de sus conocimientos y de sus conductas se basan en la interpretación d esos signos".

realización personal y poder servir a la sociedad. El mismo progreso le impide al sujeto activar o agudizar sus sentidos, percibir, concebir, intuir, ya que muchos de los objetos de su propio medio ya están hechos, aislados de su estado natural; los procesos artificiales que han permitido su transformación son parte de un *conocimiento privado*; socialmente el deseo de estar rodeados por un entorno cómodo y una buena posición social deja aislados a los integrantes de determinado grupo social o familiar, sin con quién intercambiar ideas, experiencias, comentarios, etc.

La diferencia entre la sociedad del mundo civilizado y la sociedad prehistórica, es básicamente, que la primera necesita triunfar, sobresalir, competir por el reconocimiento dentro de su moderno clan, esto impone la mayoría de las veces medios inapropiados para lograrlo, mientras que la segunda basa su logro en métodos que persiguen la observancia del entorno, lo elemental y frágil de la existencia, sobrevivir y aliarse con la naturaleza, es un principio latente*; de igual manera para las sociedades antiguas sus antecesores realizan hechos más importantes que los propios, existe la leyenda y la obligación de no ser inferior a ella, entonces a veces se copia la enseñanza de las circunstancias pasadas, para actuar. A lo que Guiraud alude como una mayor **capacidad de percepción** y utilización de la misma, en la comunicación propia de los antepasados y hoy de algunas culturas aborígenes; entendiendo que *la percepción es la interpretación de los signos de la realidad sensible, visible*, en este caso la realidad tiene carácter de emisor que puede estimular a los sentidos (órganos sensoriales), es decir, las cosas producen una estimulación desde su propia naturaleza, al interior del hombre y él con unos *sentidos alertas* se impresiona con esa realidad.

El ambiente que genera esa realidad exterior, llega al espectador por fragmentos, ya que el ojo no es capaz de captar en su totalidad la realidad, además el carácter de lo real corresponde únicamente a quién ve y cómo lo ve, no a todas las

* El siguiente cuadro construido sobre la base de un cuadro sinóptico que Pilar Fernández, presenta en una edición preliminar de filosofía, compila la diferente forma como el ser humano puede abordar los conocimientos de una manera elemental y explica como éstos responden a la relación sentidos - realidad, en la que el hombre estructura su aprendizaje.

CONOCIMIENTO			
NATURAL		SOBRENATURAL	
Espontáneo:	Vía experiencia	Revelación:	Vía fe
Científico:	Vía experiencia y razón	Visión beatífica:	Vía lumen gloriae
Filosófico:	Vía experiencia y razón		

personas la información que transmiten los sentidos, les parece igual, aunque la fisiología de los órganos opere bajo los mismos mecanismos; de todas maneras, la mayor parte del reconocimiento del ambiente, exige de los sujetos una actividad visual y sólo hasta cuando la conciencia (de ver, oír...) y la experiencia propia logran después de la exploración, el acercamiento a la realidad, inmediatamente la percepción y la razón (sentido) empiezan a afectarse mutuamente en la construcción del conocimiento " los pensamientos influyen en lo que vemos, y viceversa ", comenta Arnheim (1986, p. 28-29), a demás según él " el mundo que emerge de esta exploración perceptual no es inmediatamente dado. Algunos de sus aspectos se erigen veloces, otros lentos, y todos ellos están sometidos a constante confirmación, reapreciación, cambio, completamiento, corrección y profundización del entendimiento. "

El factor ambiental mental (psicológico) y del entorno, en que el hombre ejerce su desempeño como ser, está presente desde antes del nacimiento de la educación y de cada individuo*; aunque no se perciba su importancia, sin embargo, su incidencia en el proceso educativo forma parte de los aciertos y equívocos del aprendizaje y la estructuración de los valores, la personalidad (como ve a los demás y como se ve a sí mismo), la liberación de la capacidad creadora.

Ligado estrechamente con los métodos, las teorías y procesos pedagógicos respecto al quehacer educativo, el ambiente mental desequilibra la educación escolarizada, cada circunstancia personal influye directamente sobre los logros que la institución ha trazado para el individuo y los que como él conforman un mismo nivel educativo, en el decir de los hermanos Zubiría " *no existe un método, el método. De acuerdo con la evolución y características propias del aparato psíquico en génesis, deben existir tantos métodos como períodos evolutivos existen.*" (1987,180p.).

Los métodos ayudan y las propuestas ponen de relieve, el manejo de un medio mental que está latente en el proceso enseñanza aprendizaje, pero lo que realmente puede garantizar la efectividad de un método es que sea el propio individuo quien aprenda a manejar su medio mental con relación a los intereses que lo mueven y luego se aplique el método más adecuado a las circunstancias.

* Existen factores medio ambientales que repercutan en el desarrollo intrauterino del niño y que en el desarrollo postparto, hacen la diferencia en forma negativa, con el desarrollo de los demás individuos, por ejemplo la edad de la madre, enfermedad materna, nutrición materna, estados emocionales maternos, drogas, alcoholismo y agentes externos contaminantes del medio ambiente (FAW Terry. Teoría y problemas de psicología del niño. México: Mc Graw-Hill. 1989. 44-47. p.) .

Históricamente el ambiente en que se gesta la educación como tal, es improvisado, para algunos pueblos surge de su propia necesidad, para otros es una buena idea que imitar; El sistema educativo de Colombia tiene la influencia cultural proveniente del pueblo europeo; allí uno de los primeros ambientes que da inicio a las prácticas educativas, se encuentra ligado a la tutela de los hijos de la aristocracia.

En su origen para los aristócratas, los “conocimientos “ constituyen un bien preciado, que coadyuva al establecimiento de la distinción social y de poder; con el arribo del capitalismo suman más elementos que generan la consolidación de la revolución burguesa, surge una creciente demanda de conocimientos; de esta experiencia nacen las escuelas públicas asequibles únicamente para los hijos de la pequeña burguesía, luego para las mayorías sociales; esta apropiación institucional en masa se origina más en el sentido de lo social que en el plano económico aunque haya sido una consecuencia de la revolución industrial.

Sin embargo, desde el principio el ambiente de la educación como institución - en la época medieval - evoluciona de acuerdo al factor económico, a mayor solvencia económica mayor tiempo libre para la instrucción intelectual; aunque no por ello la ignorancia intelectual fuese exclusiva de los pobres, pues en la edad antigua los esclavos cumplen la función de entes educativos y en la Edad Media la ignorancia es generalizada, incluso llega hasta los círculos de la nobleza y realeza de la época.

Esta expansión educativa surge así en Europa, como un espacio de declaración a la igualdad, democrático liberal (escuela - estado), pero en el ámbito latinoamericano se manifiesta más como una imposición de la burguesía europea que como un desarrollo local: La economía provincial no tiene suficientes empleos de los que sobresalgan potentados del capitalismo industrial, las instituciones políticas están impuestas a la sociedad, no le corresponden y la sociedad civil tampoco está suficientemente desarrollada, de tal manera que ni la misma sociedad advierte la necesidad de una educación con cánones demócratas y propios de su entorno, nunca una escuela universal como tampoco con identidad; sin una posibilidad real de masificación democrática del acceso a la cultura y aletargados por la heterogeneidad cultural del colonialismo, el espacio de igualdad es un anhelo de los sectores ilustrados que da lugar a una revolución política no a una industrial, y menos educativa.

Son antecedentes que en el contexto local, suman al ambiente mental de cada individuo. La escuela de hoy cobra mayor importancia gracias a que cada vez se vuelve mas protagonista en la vida social, ahora debe crear los ambientes propicios y motivacionales para iniciar al niño en las diferentes estructuras del

aprendizaje*, desde su dimensión biológica y socio-afectiva (educación preescolar), dimensión social (educación básica), dimensión de realización y logro personal (educación media).

Diferentes investigaciones recogidas por expertos en el comportamiento social como Robbins, Bloom, Zubiría y otros, concuerdan en la complejidad que significa el manejo de la enseñanza en un ambiente contaminado por situaciones externas como, el modelo de intereses creados, información - desinformación, ignorancia, desigualdad, etc. de unos sujetos que nacen a la vida, pero no a la socialización.

Para el hombre es difícil, ya que dedica un tiempo especial a su educación, éste a diferencia de los animales requiere "de tiempos mayores improductivos dedicados a la instrucción "* para poder defenderse en un medio social humano, en su niñez debe aprender con rapidez bastantes saberes; según Bloom (1990,195) es en esta etapa cuando el individuo está más propenso a los cambios y al aprendizaje, sus investigaciones *sugieren que el primer entorno - tanto en el hogar como en la escuela - producirá cambios significativos y mas efectivos en los primeros años escolares, y en menor proporción a medida que avanzan los estudios;* el infante también adquiere fortalezas con las motivaciones afectivas hacia sus padres en especial hacia la madre, desarrollando vínculos que le sirven de base para el **desempeño social** en las futuras relaciones afectivas con otros individuos.

De igual manera, la escuela, debe enseñar al estudiante a convivir en un ambiente posmoderno, a relacionarlo con el ejercicio del saber, fruto de la vida social del individuo, que se sustenta por siglos de historia, en este sentido el hombre moderno - dada la efectividad de traspasar conocimientos, por medio de un *sistema educativo*, muy diferente a como se efectúa la transferencia entre abejas - conserva sus viejas raíces con el primitivo y con algunas especies de animales que desarrollan su saber (jerarquía, sociedad, oficios, sustento, afecto, etc.) por medio de la transmisión directa, de conocimientos y habilidades, a su descendencia; es un legado que se basa en los conceptos y sin duda alguna en el modelamiento de la conducta, para realizar una **transferencia de la estructura social**.

Y tal vez, al igual que en el pasado, la percepción vuelva a ocupar un lugar importante y motivante en el ejercicio de la convivencia. Estudios realizados por

* Esto significa propiciar el desarrollo intelectual, el que de acuerdo con Viktor Lowenfeld y Lambert (1980, p 42) "se aprecia generalmente en la toma de conciencia progresiva que el niño tiene de sí mismo y de su ambiente (...) A medida que el niño crece cambian los detalles y la toma de conciencia del ambiente que lo rodea."

* Comentario aplicado por los hermanos Zubiría (1987, 35) para las especies superiores, entre ellas el hombre.

Lewin (Bloom: 1990,193) apuntan a que en el proceso del aprendizaje, si la aspiración educativa es la de producir cambios efectivos en los estudiantes respecto a los conocimientos, esta experiencia debe producirse en un medio que permita interactuar, no en el *que alguien presente cosas que deben ser "aprendidas"* .

La importancia real del medio ambiente externo y su influencia en la percepción y conformación individual de la realidad, respecto al desempeño significativo de las instituciones educativas, en la conformación del entorno social y la relación de incidencia entre las acciones y aprendizajes, de los individuos en formación, están matizadas por el éxito o fracaso del quehacer educativo, el cual no se apoya únicamente, en transmisiones de conocimientos, sino en factores incidentes como políticas económicas, educativas, culturales y sociales, que no tienen en cuenta a la persona que está en pleno proceso de aprendizaje, ni el ambiente en que debe producirse dicha acción; en su artículo "Aproximaciones sobre la calidad de la educación", Fecode⁸ (Educación y cultura. No 60 : 2002, 20-26) dice:

Las escuelas, no son espacios neutros, vacíos o muertos, sino territorios vivos, actuantes y participativos en los cuales se desenvuelve el empoderamiento de los sujetos. (...). Las instituciones escolares deben ser consideradas como la morada del pensamiento, la casa de la formación de la personalidad histórica de las nuevas generaciones. (...) La voluntad del saber no se fabrica, ni es un producto, ni es un eslogan vacío.

La importancia de tener un medio donde se le permitan al hombre múltiples opciones de articular su existencia y con ella el ejercicio de sus facultades, que le otorgan la autoría de hechos (ocupaciones o profesiones), no es exclusividad de la escuela, involucra directamente a la familia, así este medio permite legar así de padres a hijos no sólo **saberes**, sino **afectos y motivaciones** los que son concebidos dentro de un proceso educativo que contiene conocimientos y aptitudes, actitudes y motivaciones, desarrollados consecutivamente sobre la base del aprendizaje individual como una **respuesta hacia el medio ambiente**, de tal manera que el desarrollo personalizado del individuo a posteridad guía al bienestar de toda la sociedad; este **ámbito afectivo involucra el sentimiento, la voluntad, el compromiso**, lo que **motiva** a la información y conocimiento del entorno generacional.

⁸ Autor corporativo

En el pasado la institución educativa, la influencia del ambiente y de la familia, en la educación de los hijos, no merecen ser tenidos en cuenta, pasan desapercibidos, no se tiene conciencia de estar desarrollando este tipo de influencia, igual el hecho se produce implícitamente, es decir individuos en formación; a propósito y actualizando esta idea el padre C. Vasco, afirma que “ la formación” debe entenderse como práctica reflexionada o no, que hace la sociedad para configurar nuevas generaciones. Si esta formación se hace en contextos institucionalizados, se habla de “educación.” (1990, p.8).

El ambiente mental es un lugar donde *no se producen y procesan aprendizajes mas bien se dimensionan; absolutamente todo lo que capta la mente humana y luego lo reelabora en forma de respuesta o asimilación del ambiente exterior*, el individuo lo refleja cuando enfrenta sus propios motivos ya sea en situaciones de identidad, vacíos del ser, intranquilidad, competencia, violencia, inadaptación al medio, espíritu de emprendimiento, contemplación, análisis, observación, síntesis, valoración y creatividad.

Es decir, aparte de adquirir conocimientos también debe resolver sus propios problemas y maniobrar los de su entorno social, lo que le brinda la posibilidad de un logro apropiado y efectivo, para el desarrollo de las capacidades, emociones y ambiciones; es la **formación** que recibe el sujeto *respecto a la asimilación de las influencias en su ambiente personal*, pues las diferentes relaciones que debe hacer a lo largo de la existencia, están matizadas en la *apreciación de los cambios* que se operan en el contexto y cómo estas variaciones afectan brindando *nuevas experiencias*, de tal manera que lograr analizar, valorar, plasmar, proyectar, etc. llevan *al ejercicio de una actividad cognoscitiva de mayor elaboración*.

2.3 INFLUENCIA DE LA TECNOLOGÍA EN LA TRANSFORMACIÓN DEL MEDIO

Aún desde sus ancestros primitivos, sólo el hombre puede expresar su estado mental en arte, rituales, formulación, etc. y tiene plena capacidad para **discernir** sobre lo que hace, es decir entra en posesión de un método simbólico y científico de procesar datos que mediante la **comunicación** hace posible **transmitir** su **experiencia**, acumulable a generaciones futuras (al humano de hoy, al estudiante); transfiere principalmente cultura*, transformación artística, cambio de técnicas e ideas, organización social, etc. Por eso una de las situaciones más

* La conformación cultural agrupa lo individual (diferente) con lo colectivo (semejante), el intelecto (saber, razón) con lo afectivo (creación, estética, emoción), la ciencia con el arte.

notables del entorno y que con el transcurrir del tiempo, hace evidente el cambio de las cosas es el *uso que el hombre le ha dado a la tecnología*; en el pasado los objetos de piedra se vuelven más pequeños gracias al empleo de nuevas técnicas para la confección de herramientas, en el presente se asiste a cirugías láser computarizadas.

Este cambio, como ya se dijo, también se acompaña, con la evolución de la apariencia física del hombre, las manos pierden la forma de garra, los brazos no son tan extensos y las piernas se alargan, el tamaño de la cabeza es mayor, etc. esto le permite una **capacidad corporal de adaptación** a un medio que adecua para él, que transforma; Darwin, con su teoría sobre la evolución de las especies, mas otros estudios antropológicos de fósiles, ponen presente la *influencia directa del medio sobre el hombre y la forma como él reacciona, por medio de una combinación que incluye procesos intelectuales*; tal vez esa es la razón por la que el cambio evolutivo se detiene, esta superioridad mental (respecto de los demás animales), hace que el hombre cada día ocupe más tiempo, en volver cómodo su entorno, para lograrlo *se especializa en crear tecnología, aprende nuevos saberes propios a las nuevas necesidades (ambiciones)*, así desde la antigüedad las herramientas y las máquinas sirven como prolongaciones de su cuerpo, las que resultan eficaces más que ningún órgano corporal especializado.

Un cambio evolutivo en un órgano que directamente se relaciona con el intelecto, el "cerebro", no debe pasar inadvertidamente, cuando se trata de analizar el alcance de la ciencia y su influencia en el ambiente en que se mueve el hombre actual, tanto la tecnología aplicada en el pasado como la de hoy, son propicias para sus fines, sin embargo resulta mucho más ventajoso para un individuo moderno contar con un cuerpo con mayor evolución que el de las primeras especies "homo"; aunque este es un proceso del pasado, como la mayoría de los que aquí se mencionan, estos tienen el propósito de llevar a un estado reflexivo en el ámbito educativo, donde el estudiante, pueda darse cuenta de su propia **dimensión y potencialidad humana**, por medio de la valoración del largo recorrido físico y mental que le permite denominarse un ser racional y gozar de motivos personales para desarrollar en un medio netamente social.

El hombre moderno y aún los animales, necesitan para sobrevivir, adquirir conocimientos cada vez más fieles de su ambiente concreto (condiciones externas del medio ambiente, condiciones físicas y mentales del individuo), desarrollar habilidades y destrezas adaptativas, las que a medida que son transmitidas, fomentan la creación de los entes educativos; en cuanto a enseñanza, los nuevos saberes presionan por nuevas técnicas, métodos, objetivos curriculares, etc.; los menos aptos tienden a desaparecer, a quedarse relegados, frente a sus semejantes, es un proceso donde se interviene, de alguna manera, en el modelamiento de la conducta humana; el mundo del siglo XXI, cambia

vertiginosamente, exige el desempeño propio de competencias para sobrevivir, no como especie humana sino como ser social, con las características que impone el momento.

Una consecuencia importante del conocimiento en la aplicación de **nuevas tecnologías** es su aporte a los medios de comunicación y la incidencia de éstos en el ambiente, por ejemplo: El fenómeno satelital de las telecomunicaciones, la imagen videográfica, llegan a todos los rincones del planeta, permitiendo que el hombre esté inmerso en la información, los que rebasan a los **medios tradicionales de comunicación** como el libro (medios calientes y fríos*) que por siglos varias generaciones se identifican con su manejo, uso y apariencia, además la **función comunicativa** es limitada tanto en cobertura y acceso a los usuarios ya que no tienen la capacidad de llegar a todos los lugares, ni la fuerza suficiente para penetrar en todos los ambientes; a diferencia de los **medios modernos** que directamente transforman el ambiente interno y externo del individuo (cobertura, acceso fácil y común, estableciendo una brecha generacional), bajo tal influencia, el hombre tiende a cambiar de forma variable su actitud frente a las situaciones, hasta pasar por alto su propio conocimiento, forma de ser y actuar y no por su **propio entendimiento**.

Esta participación permite hablar de transformación de la cultura, lo que significa un cambio en los esquemas, nuevos códigos para ser aprendidos, mientras otros son relegados, de todas maneras, obligan a los integrantes a **percibir de manera diferente** la nueva realidad; en la que la **experiencia intelectual** es demasiado conocida, estudiada, verificada, empaquetada, Pierre G. dice, *"No es que el individuo sea menos inteligente sino que su saber le es proporcionado cada vez más por los códigos: ciencias, programas, etc."* (1988, 28).

Las relaciones humanas son las que mantienen viva a la sociedad, por medio de la **experiencia afectiva** también susceptible de ser influenciada por nuevos **"media"**, preservar estas relaciones genera un **reconocimiento** tanto de autoridad como de posición social, un STATUS QUO, en la que interactúan diferentes asociaciones de personas, entre ellas la **familia** de la que se dice es base de la sociedad, por lo general conformada por papá, mamá e hijos; en el estado actual

* Los medios de comunicación, son extensiones de los sentidos y de la función que ellos cumplen, por tal razón modifican la relación del hombre y su medio circundante; así dependiendo de la *temperatura* de información que los medios brindan, según McLuhan, estos se clasifican en hot y cool (calientes y fríos). Ejem: Libro y televisión, fotografía y caricatura. Un mensaje, es caliente o frío dependiendo de la cantidad de elementos de información que deban ser descodificados para conocer su significado, entre más codificado o existan más elementos de información, el mensaje es más caliente o más frío, ej. la fotografía contiene más elementos de información que una caricatura. Resumen tomado de La semiología. GUIRAUD Pierre. La semiología. México: Siglo veintiuno editores, sa de cv. 1988. 23-25. p.

de convivencia humana, ésta se encuentra en detrimento, en muchos casos la etapa preparatoria a su conformación (noviazgo) no existe y el rompimiento entre parejas con hijos, más las nuevas alianzas con terceras personas es común; situación que se reconoce como una crisis, que socava de forma notoria la **convivencia social**, tanto porque no se sigue una corriente filosófica o moral, como porque se daña la **identidad**, al generar en masa diferentes modos de vida, los que confunden y lesionan a cada individuo que participa en un **rol social**.

Esto hace más evidente la llamada crisis social y en consecuencia educativa ya que ésta se encuentra inserta en el ámbito social, económico, cultural y político, en que los nuevos medios despliegan su poder e influencia; la enseñanza tiene carácter obligatorio, afín a la mayoría de las naciones y por consiguiente participa de uno de los ambientes en que debe desempeñarse el hombre, pero hoy la educación institucionalizada es duramente calificada por su bajo desempeño, al no lograr que las personas escolarizadas sean realmente aptas para responder a las **exigencias del entorno social**, revolucionado por los medios comunicativos y comerciales principalmente.

Ahora en éste contexto social de país en desarrollo, ante una era posmoderna con sus características propias; es necesario motivar al estudiante, ambientar su contexto intelecto - estudiantil, no porque sea una labor exclusiva de la escuela, sino porque ya está inserto en ámbito social y cultural. Un ejemplo claro es el consumismo, fruto de la motivación: "Tomate determinada gaseosa y serás el campeón, compra este medicamento contra todos los males y serás feliz". Es un nuevo saber conocido con el nombre de publicidad; como "media" busca en el campo de los símbolos la **identidad de los códigos sociales** que enmarcan una forma de vida, se apropia del *"campo cultural de lo válido para soñar, promete vidas mejores a través de la venta de productos, servicios, actitudes, ideas, sensaciones. En este sentido tiene mas concreción que la literatura, los medios masivos, las artes, ya que la publicidad vende prácticas, objetos, estilos y actitudes concretas."*⁹.

Para las grandes organizaciones mundiales el ambiente de hoy, dentro del cual un individuo debe aprender a desempeñarse, está notablemente marcado por nuevos códigos y medios modernos como: el auge satélital, el poder económico, las políticas internacionales y los medios de comunicación, los que logran convertir en ciudadanos universales*, a la gran mayoría de hombres; a propósito la ONU en el Foro de 1994 propuso:

⁹ RINCON Omar y FLETCHER Marisol. Publicidad. En: Gaseta. Bogotá : 1999, p 34.

* También llamada globalización, según Nicanor Restrepo (Gaseta: 1999, p 39), no es un fenómeno moderno pero sí *"crea su propio alfabeto, sus símbolos, sus abstracciones subliminales, sus ritmos y cadencias. Su*

Sacar las culturas de su aislamiento identitario, abrirlas a la conciencia del pluralismo asegurando la interrelación y una comparación continua: tal es la tarea que resulta imperativa para construir lentamente, con paciencia, humildemente, una cultura de lo universal, en que todos podrían situarse sin que ninguno subordine a los demás. No lo Universal negativo que imponga una cultura hegemónica en el mundo, una singularidad dominante; tampoco algo universal ya formado que había de volver a descubrir, sino lo universal que se pueda construir sobre la suma de las diferencias y la sinfonía de las culturas locales.

Sin embargo, los resultados marcan una tendencia acelerada hacia la culturización de formas de vida impuestas por las grandes multinacionales, capaces de llegar a cada país por diferente que sea y unificar su tendencia cultural con la de otros.

Grandes culturas de rica tradición como la maya, inca, egipcia, china ... desarrollan casi en forma paralela, el conocimiento e impulso por conformar su sociedad; posteriormente llegan al florecimiento de sus respectivas culturas, separadas por el espacio, el lenguaje, las condiciones naturales, etc., logrando asombrar todavía al hombre del siglo XXI, por el alto desarrollo intelectual de sus conocimientos, aunque los medios comunicativos del momento no les permiten ser individuos universales; sin embargo, se puede determinar por sus creaciones que sí alcanzan la instancia de lo universal, desde su propio entorno; no sólo porque las obras de sus acciones que aún sobreviven tengan notable trascendencia, sino porque la similitud, en cuanto a técnicas, creencias, obras de arte, así lo demuestran.

Éste es un aspecto que sale a la luz gracias a la antropología, la sociología y otras disciplinas, que han advertido que tanto las invasiones como las migraciones, no significan el sólo hecho de desplazamiento de personas, a la vez con ellas el mundo invisible del ámbito cultural recorre estos nuevos espacios, para generar desde otro contexto, ahora ambiente local, instancias de lo universal, de un saber afín a toda la humanidad desde cada espacio desconocido, para algunos, pero existente.

dinámica agrupadora nos convierte cada día en un numerador infinitamente más pequeño de un, siempre más enorme, común denominador."

CREATIVIDAD



"La Biblia del Griego"

La cratera contiene más de 270 figuras, elaboradas por el pintor Clítias, corresponden a la técnica de figuras negras y rojas.

Tomado de Historia Universal de la Pintura. Tomo 1.



Detalle, "la cacería del Jabalí de Calidón y carreras de carros, juegos fúnebres a Patroclo"

La rica e importante producción alfarera griega no obedece sólo a la alta calidad de los productos, éstos también son un estilo narrativo para la decoración y un medio de representación gráfica para la circulación de mitos, leyendas y la difusión de un estilo de vida propio del pueblo griego.

La temática de las imágenes destaca principalmente a héroes y dioses en escenas de luchas épicas, episodios de los poemas de Homero y Hesíodo, animales y seres híbridos; la alfarería resulta ser el mejor medio creativo y propagandístico para dar gloria y fama a un pueblo interesado en ampliar las fronteras y el comercio con fines a una mejor condición social del pueblo griego.

3. LA CREATIVIDAD

Desde el principio, todo cuanto corresponde a la vida humana, se hace porque existe plena motivación en cada ser para realizar cualquier labor que le permite, a su vez, satisfacer necesidades latentes, pero de las que debe abstenerse momentáneamente de concretar ya que no sabe como lograrlo; la **experiencia** de adaptación al medio, genera al hombre un saber (bien sea por ensayo y error, casualidad, refuerzo, etc.) y a medida que **dispone su capacidad de aprendizaje** lleva a un **proceso creativo** dentro de la cotidianidad de su existencia.

Sin embargo, el proceso no corresponde exclusivamente a la capacidad de almacenar información (memorizar), puesto que en la mitad de una situación determinante (problema) y con la facultad de memoria, viene la **idea creativa**; la idea por sí sola origina su propio proceso de elaboración y cada idea evoluciona en su alcance creativo*, en la medida en que se aplica la experiencia a una situación y que diferentes factores (sociales, técnicos, ambientales, culturales, científicos, físicos, intelectuales, perceptivos, emocionales, afectivos) influyen en una respuesta creativa (solución exitosa), se realiza el ejercicio creador, combinando razonamiento y desarrollo de actitudes.

Lo anterior es la simple apreciación de lo que es la **actividad creadora**, cuando se ejerce una acción nueva, la que está en capacidad de desarrollar toda persona, con mayor o menor intensidad; pero que no todos, utilizan dichas aptitudes creativas. La actividad creadora es el antónimo de actividad automática y procesamiento de datos en forma lógica; se dice que la creatividad no se enseña, aunque no es una cualidad exclusiva de una persona, sin embargo la transferencia de actos creativos, ya aplicados, hacia otras situaciones, constituye una forma más de aprovechamiento y relaboración de la creatividad, lo que hace pensar en un **tipo de comportamiento** que impulsa a un individuo a comprometerse con una acción creativa que construye o produce satisfacción por sí misma.

Diferentes estudios, abordados desde la sociología, psicología, antropología, neurología, diseño y otros, han determinado que la falta de acciones creativas de los individuos, en los últimos tiempos, obedece más a la pedagogía de la no

* Es lo que Arthur Koestler denomina "periodos de incubación" hace referencia al momento en que se descansa el pensamiento, cuando *se han agotado todos los intentos de resolver un problema siguiendo los métodos tradicionales, el pensamiento empieza a dar vueltas*, no se halla la respuesta inmediatamente, la solución es cambiar de actividad, para permitir la incubación de la idea creativa. KOESTLER Arthur. El acto de la creación, citado por ENGLEBARDT Stanley. Despertemos la otra mitad de nuestro cerebro. En: Selecciones del Readers Digest. Vol. XCVI, No. 571 (jun. 1988); p.108-112.

motivación de la creatividad, al respecto Judy Haims opina: "*Desde muy temprano nos atiborran con una dieta académica de lectura, escritura, aritmética y análisis directo, con apenas una chispa de arte, música y literatura. Y cuando se trata de evaluar nuestro aprovechamiento académico, dependemos casi exclusivamente de exámenes escritos, ideados para medir el pensamiento del hemisferio izquierdo*" (Selecciones: jun.1988,110 p).

Y un estudio sobre el funcionamiento del cerebro, encabezado por Roger Sperry * encuentra que el hemisferio derecho del cerebro, puede procesar datos y emitir su respuesta por medio de sueños, símbolos, actitudes y repentinas intuiciones, que no responden a procesos lógicos, ni acumulación de datos; tradicionalmente se ha dicho que el hemisferio cerebral derecho, se encarga del proceso mental "**conocer****" y el hemisferio izquierdo del "**saber*****", expresiones que filosóficamente mantienen estrecha relación sin llegar a significar lo mismo porque mientras el conocer involucra sensaciones, percepciones, intuiciones, emociones y sentimientos; el saber (pensar) ejercita la razón con el pensamiento lógico, estructuración, análisis, expresión lingüística oral y escrita, codificación y descodificación, síntesis, representación, creatividad, etc.

En circunstancias comunes e integrando ideas, se puede decir que la creatividad suele tener sus bases en la *imaginación, el pensamiento divergente**** (analógico), acontecimientos personales como vivencias (libertad), experiencias (factores ambientales), lenguaje natural, situaciones de bajo perfil intelectual*; si es tan fácil, todos los individuos deberían ser exitosos, sólo que por no ejercitar, con más frecuencia, el hemisferio derecho (llamado cerebro artístico y emocional), las habilidades localizadas en este sector no son debidamente aprovechadas; además el proceso está motivado por razones emocionales, libre arbitrio, restricciones físicas y mentales, curiosidad (motivación natural), divergencia, goce

* Roger Sperry, Premio Nobel y un equipo del Instituto Tecnológico de California (ITC), Pasadena, quienes estudian el "cerebro escindido", demuestran que de los dos hemisferios del cerebro, cada uno es responsable de diferentes actividades en concreto. Citado por Englehardt Stanley. En : Selecciones. No. 571. (jun 1988, p.109).

** "El conocer constituye una relación directa con el mundo *perceptual*, es decir, la relación del sujeto con el mundo sensible, el mundo regido por los sentidos". Orlando Zulueta Araujo. El conocer y el saber humano: dos procesos insolubles. En: Educación y cultura. No. 56 (mar 2001), 50p.

*** "El saber (...) implica múltiples estructuras conceptuales, teóricas y prácticas. Las ideas hacen parte de las operaciones elaboradas por la mente (...) el saber supone el lenguaje (...) es transmisible (...) requiere de justificaciones, de la razones." Zuleta Araujo (2001, 50).

**** El pensamiento divergente exige muchos puntos de vista, se caracteriza por no existir respuesta correcta, se aceptan las soluciones posibles o salidas indefinidas a un problema; una pregunta que motive a este tipo de pensamiento es: ¿Qué colores te hacen sentir alegre?, contrario a ¿cuáles son los colores primarios? .

real (comportamiento) por descubrir, explorar y una interacción de algunos valores afines a la creatividad (personalismo, concentración, autoestima, iniciativa, flexibilidad, originalidad, independencia, disciplina, oportunidades).

En el éxito del proceso creativo, al igual que con el pensamiento, existe cierto **adiestramiento** de dichas facultades, "*se aprende a pensar sobre algo, no en el aire; aunque de todas formas hay que construir unas operaciones básicas generales válidas para todos.*"¹⁰. Ned Hermann investigador cerebral manifiesta que sin importar la ocupación que desempeñen, "los sujetos que sobresalen, son los que utilizan ambos hemisferios" (Selecciones: No 571, p. 111), no como un talento netamente natural, sino mediante el **desarrollo de hábitos** (actitud mental, carácter y estrategias) que les permiten mejorar su capacidad creativa.

¿Cómo se motiva, entonces, la creatividad? La respuesta incluye un buen número de apreciaciones, que no alcanzan a ser todas, ya que dependen precisamente del individuo y de su relación con el medio; es la interrelación entre los dos lo que puede determinar si el niño crece desarrollando un comportamiento exploratorio que le permita en un proceso continuo llegar a la instancia de crear y recrear una y otra vez, aún en la edad adulta, es decir a la realización personal. Por tal razón, en dicho ambiente las circunstancias pueden implicar la creación si se impulsa a:

- Fomentar la disciplina.
- Enseñar a pensar y a concebir ideas inusitadas.
- Enseñar a pasar de un tipo de pensamiento a otro (flexibilidad de esquemas de pensamiento).
- Enseñar a ser emprendedor (permitir tomar de decisiones, ofrecer aliento no cosas, ampliar los horizontes, promover la actividad y reducir la pasividad, realizar -tener- un trabajo, dar ejemplo.), enseñar a pescar no a dar el pescado.
- Inculcar el orden.
- Promover la organización.
- Cultivar la autoestima (elogiar algo, por insignificante que sea).
- No censurar (son las conductas las que están mal no las personas).
- Exaltar los puntos fuertes.
- Estimular el autoelogio o autorreconocimiento.
- Acostumbrar a buscar la serenidad (relajación, contemplación).
- Ayudar a mantener la concentración.
- Orientar hacia la visualización de las metas y probabilidades de éxito (entrenamiento y liberación del pensamiento creativo).
- Recordar los éxitos.

¹⁰ Flórez Ochoa, Op. cit., p. 246

- Establecer etapas para alcanzar un objetivo (alternativas).
- Permitir que los problemas sean oportunidades creativas.
- Revalidar viejos planteamientos de ser necesarios (modificar, relacionar).
- Establecer relaciones sociales mediante el intercambio de opiniones.
- Permitir conjugar ingenio y perseverancia.
- Incitar en la toma de conciencia y sensibilidad al cambio (receptividad, conocimiento de lo nuevo y desconocido).
- Examinar las múltiples opciones de respuesta a situaciones (aptitud para concebir, con fluidez ideas).
- Permitir distracciones planeadas.

En el ambiente escolar lo que se persigue son ciertos rasgos como fluidez de pensamiento, flexibilidad, originalidad, elaboración mental, aceptación de riesgos, complejidad, curiosidad, imaginación, para tener en cuenta en clase:

- Respetar las preguntas inusitadas.
- Permitir las ideas fantásticas o diferentes.
- Fomentar la iniciativa y el mérito propio.
- Valorar los esfuerzos y aportes en ideas que son valiosos.
- Promover períodos de actividad, no sometida a evaluación.
- Establecer en la evaluación el nexo entre causa efecto -autoevaluación-.
- Mantener la capacidad de afirmación de la personalidad y la originalidad.
- Incitar al niño a hallar métodos diferentes (materiales diversos, espacios, plasmar emociones, usos tridimensionales, etc.) para explicar un proceso.
- Procurar la manifestación de las opiniones personales y la defensa de ellas
- Impulsar al trabajo individual, sin ser relegado, sino valorado.
- Fortalecer la importancia de los valores morales y éticos en la consecución de objetivos.
- Confirmar a cada uno como un ser único y especial, digno de admiración y respeto por el solo hecho de existir y enfrentar las dificultades del reto.
- Tomar conciencia de que el profesor tampoco sabe algunas cosas y también tiene problemas.

Se entiende por creatividad el **potencial humano** (razonamiento y aptitudes), para realizar, mejorar, crear y recrear una acción (situación, objetos), en general cualquier objetivo que se proponga el hombre, es decir el desarrollo del comportamiento apropiado para encontrar soluciones acertadas y funcionales.

Existen muchos métodos para medir la capacidad creativa, cada uno válido en su enfoque, pero para poder tener una mayor certeza acerca de cómo se manifiesta dicha capacidad en un niño y gracias a las investigaciones de Torrance, citado por Lowerfeld y Lambert, se sugiere que existen algunos comportamientos que indican de manera sencilla la actitud creadora cuando:

El alumno es capaz de ocupar su tiempo sin que se lo estimule, va más allá de las tareas asignadas, hace preguntas que sobrepasan el simple "por qué" o el "cómo", sugiere formas distintas de hacer las cosas, no tiene miedo de ensayar algo nuevo y goza dibujando o pintando imágenes, hasta cuando el maestro está exponiendo algo o dando instrucciones. Es asimismo observador, no le preocupa las consecuencias si parece diferente de los demás y goza haciendo experimentos con los objetos familiares, en lugar de dejarlo cómo y donde están. (1980, p. 70-71).

3.1 TECNOLOGÍA Y CREATIVIDAD CON RAÍCES PRIMITIVAS

La evolución cultural de nuestros congéneres los lleva a volverse individuos creativos e innovadores, rastro que se funde a través del tiempo; ésta evolución no se observa únicamente por el encuentro de fósiles, sino como lo dice Lawrence Robbins *“Las herramientas antiguas llegan a ser más interesantes cuando se toman en consideración las manos que las fabricaron y que finalmente desarrollaron la capacidad de producir tecnología avanzada y obras de arte”* (1993, 17).

Cabe preguntarse qué tan lejos ha llegado el hombre, tanto en sus avances tecnológicos, científicos, culturales e intelectuales. ¿Es la tecnología actual lo suficientemente avanzada para lo que fue la usada por el hombre del paleolítico, o sus obras de arte son diferentes en inspiración y valoración artística?; se puede considerar que son diferentes en muchos aspectos, pero las manos que realizan el trabajo a lo largo de los milenios, no se mueven sin una orden del cerebro, una orden que maquina, que **juega con los elementos**, que **replantea razonamientos** y prácticas, las que vuelve a considerar necesarias, que **activa a todo el ser** a observar situaciones divergentes e imaginativas . Estas apreciaciones se vuelven más importantes dados los adelantos de la ciencia y el conocimiento, en un proceso de permanentes cambios, la **imaginación** juega un papel grande ya que el hombre como ser racional goza de libertad absoluta sobre su pensamiento, lo que hace importante la cultura, la ciencia, la economía, etc.

Los vestigios de primitiva tecnología, son la revelación de la capacidad de los primeros habitantes para imaginar, curiosear, percibir, transformar, valorar, crear, discernir, comprender, adaptar, organizar, etc. sin otra ayuda que su propia intuición, percepción, y razonamiento; así del simple rayón o la cincelada sobre

una roca para realizar una imagen se pasa a la escritura sobre huesos, pieles, cerámica, papiros, papel, impresión por logotipo (máquina de escribir), hasta llegar a la impresión por medios electrónicos (computador) y otros medios derivados como la internet; en otras palabras, para el hombre de todos los tiempos, dominar lo conocido y lo desconocido son situaciones que lo motivan a ejercer un **pensamiento original e inusual** al de sus coterráneos, mediante la apropiación de elementos comunes, dominio de pensamiento, inventiva y creatividad para transformar el entorno.

3.2 DESARROLLO DE: IMAGINACIÓN, CREATIVIDAD Y LENGUAJE VISUAL

Los signos de comunicación son motivados por necesidades expresivas, comunicativas y sociales; las que impulsan a la consecución del éxito, al lograr hallar un código en común para que un grupo de personas se entiendan; inmediatamente, el hombre baja la intensidad de su motivación, respecto a los signos que ya le son familiares, la motivación sufre un proceso de lateralización, ya lo desconocido (signo) se vuelve convencional. Empieza un proceso de ajuste social, de **dominio sobre el sistema comunicativo**, sobre la simbología que explica al mundo y al hombre mismo; surge la **habilidad** para el desempeño adecuado a las circunstancias, lo que hace que surjan los lenguajes y los expertos en determinadas ramas del saber y oficios, la motivación es ahora encausada a mejorar los anteriores logros, obedece al **desempeño social** del individuo, decrece la primera intención motivacional a favor del crecimiento de la imaginación y la creatividad en cada área en la que el hombre más domina.

Entre los diferentes lenguajes que permiten la comunicación, la **imagen**, hoy recobra mayor protagonismo a la hora de querer comunicar algo, ésta es un **signo** que permite representar, reproducir, proyectar, plasmar, algunos elementos que se captan de la realidad o que son la manifestación del propio espíritu creador del hombre*. Para intervenir comunicativamente, es necesario reconocer que el

* Se ha juzgado a la imagen con un carácter representativo de la realidad, como una copia de las cosas materiales, relacionado con realidad visual, ignorando la interioridad, la intuición, la percepción propia de cada persona, otras concepciones la relacionan con lo actual, lo que está de moda, con la fuerza o vigor propio de la imagen... Diferentes apreciaciones aseguran que por más pura que sea una imagen, ella remite a la materialidad y por consiguiente al mundo de las cosas, con lo que se pierde la capacidad para tener una visión mas allá de todo objeto, no de una visión sin objeto; es decir el carácter perceptivo y expresivo del sujeto es el que puede trascender sobre lo invisible y percibir otras connotaciones, para volverlas visibles...Por algo hoy la imagen cuenta con un lenguaje actual y dogmático, exclusivo y excluyente amparado por la antropología moderna, la psicología moderna, el capitalismo moderno, la realidad posmoderna, la globalización mundial, el auge del tiempo, la ubicuidad, etc., es decir, todo lo actual y los grandes saberes de los que ya no es capaz el hombre mismo de contener y que se le escapan, buscando un

espacio de la imagen corresponde a un **lenguaje visual**, únicamente el ojo humano permite que se procese la lectura de una figura o se emita.

Una de las cualidades de la imagen es la funcionalidad al comunicar veraz y fielmente la realidad propia representada, aún sobrepasando una descripción en palabras sobre el mismo objeto; aunque no siempre es igual de práctica que las palabras, sin embargo permite que quien la mira, se acerque más a la realidad de una forma directa y emotiva, o también que se aleje, o distorsione la misma realidad.

Los sentidos no son todos iguales en su capacidad para percibir, la visión comunica a la mente más que cualquier sentido, "ver significa ver en relación" no sólo como un registro pasivo de los objetos y el mecanismo óptico; actividades como seleccionar, asimilar, comparar, estructurar rasgos, implican que la mente se interesa conscientemente para realizar la percepción visual y convertir la información en **pensamiento visual**.

3.2.1 Función y lectura de la imagen. La imagen es un sistema de comunicación con significado propio, que tiene un lenguaje establecido por diferentes niveles culturales y educativos, aún estereotipado para hacer más fácil la comprensión, a quienes no gozan del mismo **código visual***, pero que en la práctica son capaces de percibir el mensaje que se espera dar.

La grandeza de la imagen por su **capacidad comunicativa** también está inmersa en la mente de las personas que poseen **significados de imágenes** que les son propios y que no basan su lenguaje en la explicación del texto, sino en su propia corporalidad, percepción del entorno material, el espacio, el sentir hacia las cosas

espacio que le sea más propio; dice Habich, son las "*nuevas formas de socialización y el surgimiento de nuevas subjetividades*" (En: Gaceta. 1999, 64), que ha ayudado a construir en gran parte la imagen.

* John Berger (2000, p. 7-15) afirma que "Lo visible no es más que el conjunto de imágenes que el ojo crea al mirar. La realidad se hace visible al ser percibida (...) poco después de poder ver somos conscientes de que también nosotros podemos ser vistos. El ojo del otro se combina con nuestro ojo para dar plena credibilidad al hecho de que formamos parte del mundo visible.". También analiza, gracias a la historia, sobre todo de las diferentes técnicas empleadas en la expresión de la pintura, que el hombre a través del tiempo cambia su modo de ver las cosas; así los hombres creen que cada uno puede verlo todo, es la técnica propia de la perspectiva, organiza el mundo alrededor del espectador, para ello el campo visual de las pinturas es presentado como lo verdaderamente ideal; posteriormente con la invención de la cámara (fotográfica y de cine) la realidad es fragmentada, lo que se ve depende de la propia posición en el tiempo y en el espacio en que se encuentra el espectador, al tiempo que las pinturas impresionistas buscan reflejar que lo visible no apunta al hombre, sino a un constante fluir que se escapa, en el cubismo, el campo visible esta ordenado por numerosos puntos de vista, que convergen alrededor del objeto pintado y no hacia el ojo del espectador. La pintura al óleo presenta la realidad como "algo que puede tenerse entre las manos (...) una caja fuerte en la que se ha depositado lo visible."

y el sentir de las cosas hacia el hombre como una impresión que ellas le producen, la estructuración de lo social y el carácter afectivo propio del ser humano, las diferencias entre la vida y la muerte, entre lo real y lo imaginario, entre lo explicable y lo inverosímil, etc. Arnheim define esta relación como imágenes mentales las que *"son réplicas fieles de los objetos físicos que reemplazan, (...) que permanecían en el alma como imágenes impresas en la memoria. Eran tan cabales como los objetos originales."* (1986, 114).

Todo esto se rige por **acuerdos** colectivos, que hacen del signo y del lenguaje, un **ente ordenador** del entorno y del mundo interior, así la imagen es capaz de transmitir aún más de lo que su autor pretende comunicar, ya que el individuo que está frente a una representación puede ver y leer, otros contenidos, más allá de la impresión de la misma figura; desde diferentes ángulos de observación: Imaginación, estado físico, mental y emocional, nivel cultural y educativo, condiciones ambientales del entorno, presentación, etc. En la condición actual de la comunicación, la imagen tiene un lugar de preferencia y protagonista, dado su carácter universal y funcional, a demás los medios de comunicación como la televisión, las llevan más allá de la presencia física tanto del emisor como del receptor*.

Precisamente la **funcionalidad** de la simbología visual está dada por su carácter representativo, simbólico y de signo, principalmente, los que sirven para hablar del medio y manifestar la presencia que emite dicho ambiente en la mente; es su ejercicio el que juzga como relacionar lo que ve, con su propio proceso de pensamiento.

Se acusa al lenguaje visual de los últimos tiempos y a la globalización**, de homogeneizar el pensamiento cultural, la identidad*** de cada cultura y de impedir

* Las imágenes en un comienzo tienen como fin evocar la forma de algo ausente, con el tiempo se entiende que tienen la capacidad de sobrevivir al objeto representado, el recuerdo se puede mirar; dice John Berger, "Posteriormente se reconoce que la visión específica del hacedor de imágenes formaba parte también de lo registrado. Y así una imagen se convirtió en un registro del modo en que X había visto a Y." (2000, 16).

** Armando Silva (En : Gasetta 1999, 28p) llama la atención sobre este aspecto dice "el mundo globalizado" y la "realidad virtual" a veces parecen lo mismo; sin embargo, los diferencia asumiendo que el concepto global es una situación económica, "se proyecta hoy hacia una dimensión cultural de mayor envergadura" y la realidad virtual convoca a las imágenes para simular en forma sensorial la realidad por medio de un computador que es un elemento materializado. "Así la realidad virtual parece ser la manera más eficiente de llamar el mundo global. El mundo nuevo es un mundo de imágenes nuevas. Y de objetos. Los nuevos objetos son cada vez más inteligentes (...). Exige nuevos objetos que funcionan en reemplazo de seres inteligentes. Un cajero automático (...) en los próximos años podrá detectar la persona que se acerca y validarla o no según el calor de su huella digital impresa sobre una fría pantalla".

la reflexión. Sin embargo, en sus primeros años de vida, indistintamente del lugar geográfico, el hombre tiene por principal lenguaje al símbolo; representa ideas por medio de símbolos, esos pequeños dibujos que son el ordenamiento del entorno familiar y que el nuevo ser humano está conociendo, o los juegos asociados a imágenes vivas como: piedra, papel o tijeras, en el que la mano con el puño cerrado representa la piedra, la mano extendida al papel y la mano con los dedos índice y corazón señalando, mientras los otros permanecen recogidos, significa las tijeras.

El carácter **universal** de la imagen, sin duda alguna tiene que ver con la **percepción**, razón por la cual, los grandes medios masivos de comunicación y el campo publicitario se empeñan en **estudiar concienzudamente** cada edición de sus presentaciones, qué desean exactamente decir, a qué personas está dirigido, qué recursos técnicos van a emplear, etc.; la sociedad actual es una de las mayores consumidoras de imágenes, las que establecen un lazo entre su propio modo de vida y los valores propagados por el consumismo; otra razón de lo universal radica en ser la primera forma de **representación del pensamiento** utilizada por el ser humano, lo que sugiere el establecimiento de la comunicación; también el poder que le otorga el **bagaje cultural*** del cual se emite o sugiere que representa una imagen, estas circunstancias han alimentado por siglos la concepción que hoy se tiene de imagen.

3.2.2 Semiología de la imagen. La entronización de *nuevas tecnologías* necesarias para los medios comunicativos ha generado *nuevas, variadas e interminables imágenes*, que pueden ser creadas por ojos no humanos, desde la invención de la cámara fotográfica, hasta el vídeo digital, la internet y la realidad virtual, pero sí manipuladas por el espíritu humano, el mundo mental de cada sujeto, el que aporta la **condición subjetiva**, que ordena y **da sentido** a cada imagen. De alguna manera el reciente auge tecnológico permite que las personas liberen y descubran como nunca antes, su propio universo... virtual, imaginario, ficticio, perceptivo, mental, intelectual, mágico, indescifrable, interminable de

*** Sin duda alguna muchos analistas coinciden con John Berger (...) en que el arte, trae consigo un poder único difícil de ser revocado pues también crea la ilusión de que nada ha cambiado, " (...) hace que la desigualdad parezca noble y las jerarquías conmovedoras. Por ejemplo el concepto de la Herencia Cultural Nacional aprovecha la autoridad del arte para glorificar el actual sistema social y sus prioridades".

* Por ejemplo la pintura al óleo es una técnica que hoy en día se sigue usando pero que no siempre ha mantenido el mismo sentido para los artistas, aún los mas primitivos pintores ya mezclaban aceite y pigmentos, para tal fin, posteriormente en el siglo XV estos elementos querían designar una nueva visión, pero aun así las pinturas reflejan un carácter inhibido debido a que siguen prevaleciendo algunas convenciones artísticas de la Edad Media, ya en el siglo XVI (1500-1900) esta técnica establece su propio parámetros y modo de ver, de alguna manera significa la publicidad mercantilista que hoy se conoce pero por otros medios visuales.

contar, puesto que es una constante en el ser humano la renovación del alma, espíritu y mundo que le rodea.

El lenguaje visual de estos tiempos obedece a la expresión de nuevas sensibilidades, dimensiones y géneros; para ello, sólo necesita tener las herramientas adecuadas y los conocimientos necesarios para acceder a ser parte de la nueva generación de gente que libera su potencial humano, para el caso creador de imágenes o de lo contrario ser un receptor más. Razón por la cual a nivel comunicativo, el lenguaje visual, cumple a veces la misma función de quien sólo aprende a hablar y escuchar, su idioma materno. El estar inmersos en un mundo de símbolos y de personas que no sólo se comunican por imágenes*, sino que interactúan con éstos, permiten identificar algunas características esenciales de la imagen:

1. La polisemia o lecturas diversas.
2. Lectura connotativa, la interpretación corresponde a un signo-imagen que tiene que ver con la subjetividad del lector (sentimientos, recuerdos, actitudes, educación, etc.).
3. Lectura denotativa, la lectura corresponde a la identificación de la imagen con la interpretación de la realidad.
4. Alto grado de iconicidad, contiene elementos gráficos que permiten identificar y estandarizar una imagen de tal manera que se vuelve un signo convencional.
5. Figuración, basta unos simples bosquejos que reúnen los rasgos primordiales alusivos a un objeto, para representar su significado, es el lenguaje propio de los afiches, pósters y caricaturas.
6. La contextualización de la imagen, es la capacidad de atrapar el objeto representado, en un momento preciso de tiempo y espacio. Esto también genera diferentes tipos de lectura.
7. Técnicamente posee elementos, tanto para realizarla como para poder leerla de manera adecuada, lo cual no implica que no pueda ser leída o realizada (encuadre, ángulo, plano, profundidad, luz, color, etc.).
8. Elementos expresivos de la imagen:
 - Tema o contenido, es la manera como se representa un objeto o se visualizan sentimientos o conceptos espirituales, creativos, ficticios, etc.
 - Composición estructural de la imagen, hace relación a la convergencia de ciertas líneas ilusorias que incitan a fijar la mirada en un punto en especial y de ahí al resto del texto (verticales, horizontales, oblicuas, curvas, etc.).
 - Relación entre las líneas y la reacción emotiva del significado, que las líneas de manera convencional sugieren al lector.
9. Funcionalidad de la imagen, de acuerdo con sus características: Lugar, tiempo, fecha, destino, tema, mensaje, etc.; esto hace pensar en el objetivo o fin con el

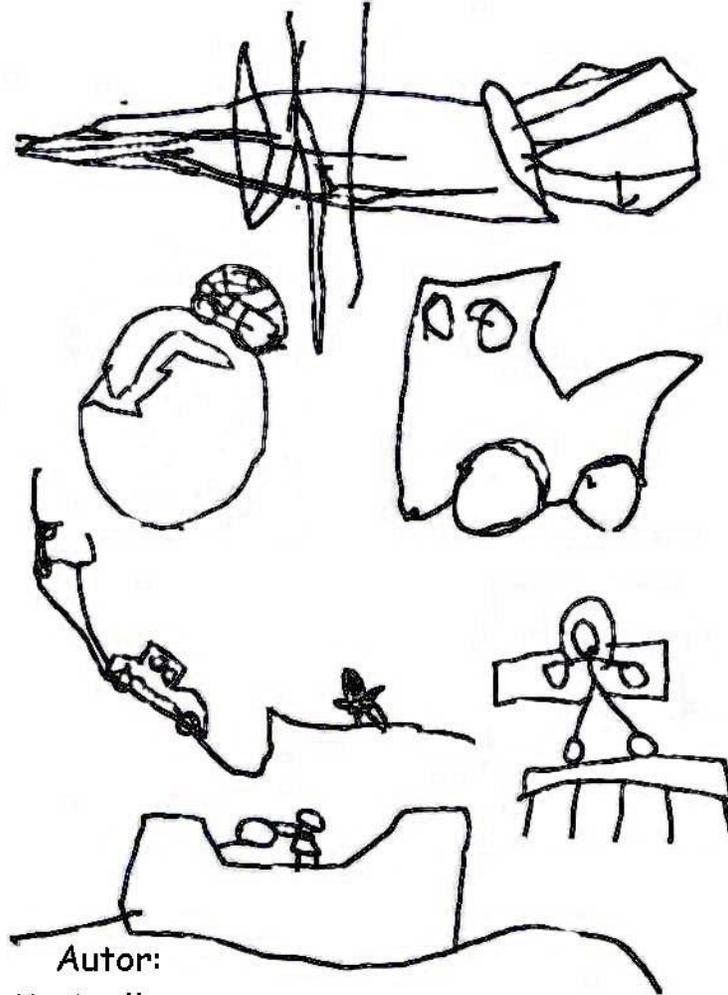
* Imagen del latín imago.

que se realiza, por lo tanto puede cumplir funciones documentales, artísticas, estéticas, semánticas, etc.

10. Estandarización de la imagen, por ser iconográfica se pueden establecer nexos entre ideologías, verdad, consumo, real concreto, etc.
11. Tiene su propio lenguaje, aparte de lo dicho anteriormente, con el uso del vídeo, sobre todo el digital, se habla de multiplicidad temporal, temporalidad vídeo-angélica, virtualidad, zooms, delays, imbricación de géneros, superposiciones, filtros, flashback, visión angélica, realidad activa, etc. es un lenguaje exclusivo de las nuevas tendencias comunicativas.

Por otra parte la comunicación visual, también, es rica en contenidos, no sólo, por su trascendental historia, lo es en la nueva sociedad que se constituye con nuevos cánones sociales y comunicativos, que gusta verse presentada o desea copiar un modo de vida, donde la imagen vale más, que mil palabras. Tiene la particularidad de acercar al espectador a una idea más exacta de las cosas, eso es lo que la hace una de las principales formas de comunicación.

PROPUESTA



Autor:
Juan M. Avella

La producción artística, la concepción de ideas y razonamientos, en los niños no son medibles desde el punto de vista propio de la crítica especializada; el proceso creador evoluciona continuamente, de acuerdo con el propio desarrollo físico y la relación con el medio, lo cual le capacita para el perfeccionamiento de múltiples actitudes y formas de relacionar: razonamiento, creatividad y mundo (objetos). A lo largo de todo el proceso evolutivo, un mismo tema va sufriendo cambios en su manera de ser representado o enjuiciado a medida que el sujeto cambia, sin embargo el tema sigue siendo el mismo.

4. PROPUESTA PEDAGÓGICA

Las relaciones que las personas desarrollan en su ambiente, están marcadas por procesos de aprendizaje y el desarrollo de capacidades propias de su naturaleza, sin embargo, cuando el proceso se lleva a cabo en un contexto institucional, la enseñanza obedece a objetivos programados, para capacitar al individuo en los diferentes desempeños o logros que le permitan un buen desarrollo social y satisfacción personal, cumplir tales logros pone presente otra serie de elementos que posibilitan la acción pedagógica.

Aunque el hombre, siempre está ejerciendo su capacidad de aprendizaje, hoy se contemplan los procesos motivacionales, como una acción más para desarrollar en el aula de clase, con los estudiantes, a fin de lograr despertar en ellos un mayor deseo por el aprendizaje que se este llevando en curso. Por tal razón, la motivación es el tema central para desarrollar en ésta propuesta que consiste en adecuar el uso de imágenes, objetos, música y simbologías divergentes, en el aula, para complementar temas y acciones pedagógicas con los estudiantes, como expresión oral, escrita, imaginación, acercamiento al estudio de la imagen, funcionalidad del lenguaje y los símbolos en las culturas; de igual manera despertar conciencia en la evolución comunicativa y su funcionalidad de acuerdo a sus diferentes formas en que se práctica.

Se persiguen los siguientes objetivos:

1. Permitir al estudiante y al maestro una actividad más relajada, para que el aprendizaje tenga un mayor sentido y se pueda confrontar los conocimientos con la realidad o a la inversa, a través de motivaciones simples pero significativas.
2. Motivar buscando que surjan comportamientos en los estudiantes, que les permitan una participación activa y consciente, en el aula y fuera de ella, mediante un adiestramiento motivacional adecuado.
3. Influir en la inquietud personal del alumno, creando un ambiente de confianza, respeto por las ideas y diferencias al percibir, exaltando está situación como un ingrediente más de la personalidad única de cada ser.
4. Incursionar en otras maneras de motivar, que incluyan el manejo de la imagen, como otra forma de lenguaje usada en la comunicación.

Con lo anterior se busca paulatinamente, generar hábitos que lleven a la satisfacción, el conocimiento teórico y un desarrollo práctico, que evidencie en

los estudiantes procesos y actividades para realizar y que puedan contribuir con sus aportes y con su aprendizaje en la formación social, comunicativa y de los diferentes sistemas significativos (signos, simbologías, lenguajes, medios, etc.), donde la teoría es fundamento y base epistemológica, la práctica un dominio otorgado por la experiencia y la habilidad del maestro, la acción del estudiante un acto voluntario y agradable a su vocación; en cuanto a la propuesta en sí, los resultados pueden ser una respuesta inmediata o la elección personal que con el tiempo enriquece y da sentido a la actividad creadora y cognoscitiva de los estudiantes.

Esta practica pedagógica se realiza con estudiantes de diferentes edades y niveles de escolaridad, los que van desde segundo de primaria, hasta los últimos semestres de licenciatura en bellas artes, pasando por estudiantes de carreras técnicas del ICBA.

Los estudiantes provienen de las siguientes instituciones:

- Colegio American School de Tunja.
- Colegio Boyacá de Tunja.
- Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia (Convenio con el ICBA).
- Instituto de Cultura de Boyacá (ICBA).
- Instituto Técnico José Gabriel Carvajal García (Tenza, Boyacá).
- Instituto Nacionalizado San Luis (Garagoa, Boyacá).

4.1 LA IMAGEN EN DIVERSOS CONTEXTOS, DIVERSOS SIGNIFICADOS.

OBJETIVOS:

1. Dar a conocer al estudiante algunas formas en que se puede presentar la misma imagen y como su contexto puede sugerir múltiples significados (polisemia).
2. Inducir al estudiante a leer a partir de un elemento principal, sus diferentes connotaciones, dependiendo del contexto y conocimiento previo que manejan.
3. Motivar la expresión oral y toma de conciencia de lo diferente, mediante de remembranzas o frases cortas elaboradas a partir de las imágenes.

MATERIALES:

- Fotos.

- Flor.
- Cuadro sobre las características principales de la imagen: polisemia, connotación y denotación, elementos expresivos de la imagen y funcionalidad.
- Tablero o papelografo, vídeo.
- Papel, marcadores, tizas.

UNA IMAGEN: DIVERSOS SIGNIFICADOS



Fotografías, Martha L.C.

METODOLOGÍA:

1. Al iniciar la clase el maestro muestra una flor a los estudiantes, comenta sobre sus características, hermosura, aporte económico, etc.
2. Luego les pregunta, qué saben sobre la imagen - si hay respuesta, agradece por la información -; posteriormente da a conocer el cuadro sinóptico, a la vez que induce mediante preguntas para que los estudiantes contesten con ejemplos sobre cada situación.

El cuadro que puede ser elaborado con anterioridad o en el momento y debe permanecer a la vista para que cuando se presenten las fotografías pueda recurrirse a su información, este paso es breve, lo que se persigue es informar.

IMAGEN		
PROCESO VISUAL	CARACTERÍSTICAS (FUNCIÓN)	RELACIONES (SEMIOLÓGIA)
- Manifestación del medio y relación de los sentidos y la razón.	<ul style="list-style-type: none"> - La realidad se manifiesta en imágenes. - Da origen a la comunicación. - Codificación, posee lenguaje propio. - Fácil interpretación y diversa (representativo). 	<ul style="list-style-type: none"> - Polisemia, variada lectura. - Lectura connotativa, subjetividad del lector. - Lectura denotativa (imagen, realidad). - Iconicidad. - Contextualización. - Elementos técnicos: luz, color. - Elementos expresivos: tema, composición. - Funcionalidad: A quién está dirigida, qué es...

3. Posteriormente, se reparte una serie fotográfica cuyo tema es una flor ubicada en diferentes ambientes, al tiempo que se pide observar las diferencias y

particularidades de las fotos. De igual manera, es susceptible de otras lecturas connotativas, aquí el profesor puede aprovechar los comentarios y aptitudes que los estudiantes van asumiendo, después sabrá quién opinará o a quién debe motivar más.

También es el momento de sugerir sobre los posibles pensamientos que generan las fotos y sus características.

4. Una vez que las fotos circulen y cada estudiante las haya visto en su totalidad, se recogen; el profesor procede a comentar sobre la importancia de la visión particular y la forma como cada ser percibe los objetos, lo que le hace alguien único; luego, incentiva a comentar desde su propia visión.
5. Las preguntas pueden empezar por corroborar la información del cuadro (cuál es el objeto principal, en qué situaciones ya han visto dicho objeto, cuál foto gustó más, por qué) o preferiblemente indagando por los recuerdos, alusiones, gustos o preferencias (¿Cuál es tu flor preferida? ¿Te gusta qué te regalen flores? ¿Le regalarías una flor a un hombre?).

RESULTADOS:

El tema se introduce dando a conocer los elementos de trabajo. Luego se habla de la imagen y sus características (cuadro), posteriormente las imágenes se exponen una a una hasta completar la serie, pero en cada paso se pide, pensar y analizar cada imagen, empezando por:

- Identificar el objeto principal de la imagen: una orquídea, una flor (primera imagen).
- Hablar del ambiente que sugieren las cosas y cómo cambia lo que se percibe de un objeto al encontrarlo en situaciones o contextos diferentes; se motiva al estudiante mostrando otra imagen y formulándole diversas preguntas:

¿Qué ven en la segunda imagen?

Respuesta: la orquídea, una botella de vino, una botella de adorno, una carpeta.

¿En qué les hace pensar esa imagen?, ¿qué les sugiere?, ¿les recuerda algo?

Respuesta: es un adorno, un arreglo, se va a celebrar algo, una ocasión especial, a charlar algo personal, algo íntimo, se sugiere que denota un ambiente romántico.

- A la tercera imagen ya se habla de unas flores adornando un escritorio, alguien que está trabajando.
- La cuarta imagen también dice de alguien que está muy ocupado pero que se fue, se pide comparar esta imagen con la anterior, ver los elementos que cambian, las respuestas son: recibió una llamada, está ocupado, se fue a llamar a alguien.

En este momento se analiza cómo las imágenes pueden brindar más información de la que aparentemente se ve, si el observador se detiene un poco más a verlas, también se recalca cómo el fin de la imagen es precisamente poder volver a mirar, cuántas veces se quiera, están hechas para eso, mirarlas y entre más se miren mayor información brindan.

- La quinta imagen analizada arroja respuestas que la relacionan con las partes de una flor, estudio de una flor, pedazos de orquídea, pero al preguntar en qué ambiente se encuentran o en que lugar están, la respuesta se demora más tiempo, se sugiere mirar con atención los otros elementos que la rodean y qué les puede dar más información, entonces ya ven unos guantes, un vaso de laboratorio y las baldosas; el vaso de laboratorio es el principal elemento que arroja información sobre el lugar por el que se pregunta, la respuesta es que están en un laboratorio y que además, el vaso contiene químico.
- De la última imagen, dicen que es "como los desechos", una flor seca, algo destruido, que no sirve, algo como sucio, ¿qué pasa con lo que no sirve? - Se bota ¿a dónde? - A la basura...
- Se comparan la primera y última de las imágenes para poder establecer un contraste de significados entre las dos, de qué otras cosas nos pueden hablar: vida - muerte, agradable - desagradable...

Finalmente, se hace un recuento sobre la función que cumplen los objetos y cómo, al relacionarlos con el aprendizaje, un sólo objeto puede hablar de múltiples significados dependiendo del lugar donde se encuentre, de la variedad de imágenes que se pueden crear para hablar sobre otros temas y contextos, dependiendo de la interpretación subjetiva de cada sujeto y la percepción.

Así la última foto (*basura de orquídea*) sí la analiza un profesional del medio ambiente, él podría hablar de temas como la contaminación ambiental, los biosistemas, cuál es el clima ideal para cultivar las orquídeas, etc..

En otras palabras, las imágenes pueden despertar tanto interés como esté dispuesto el observador a ver y cada respuesta es perfectamente válida, por el hecho de poder ser únicos; pero las respuestas están articuladas también por una habilidad lingüística y expresiva, que sólo mediante el ejercicio constante se alcanza un alto rendimiento.

VALORACIÓN:

Se realizó una valoración de las imágenes en sí, desde el punto de vista de los participantes, teniendo en cuenta:

Cómo les parecieron las imágenes, qué tanto las usan para relacionar y aprender, qué imágenes utilizan en sus estudios, qué saben sobre las imágenes, si habían analizado antes imágenes, qué recuerdos les trae la observación.

Respuestas:

- Las imágenes me parecieron muy agradables, bonitas, sirven de adorno se ven bien.
- Pudimos comparar (contraste) una flor desecha, sin vida con una flor que tiene vida.
- Las orquídeas, son el símbolo de Colombia.
- Me gustaría cultivar cartuchos, me parecen bonitos sus pétalos son especiales, las flores se venen mucho en las floristerías, se ven bonitas en la casa.
- Las imágenes se pueden mirar muy bien las características, como el color, la forma, sirven para deducir muchas cosas, tienen mucho mensaje y uno las puede detallar bien.
- Las orquídeas me recuerdan la casa de mi abuela.
- Las imágenes que más vemos son diapositivas y láminas de partes del cuerpo humano, las vemos en la clase de biología, también en la clase de artes vemos láminas e ilustraciones para que nosotros las pintemos, pero no para opinar de ellas.

- Nosotros adornamos el salón con cuadros de paisajes y flores.
- Es otra manera interesante de ver una cosa, una flor y pensar sobre ella.

En cuanto a la disposición para observar las fotos y emitir un juicio sobre ellas, se observa timidez para expresar lo que les parece ver, es decir, su propia opinión; están esperando aprobación, esta barrera es salvada fomentando la confianza en sí mismos y se logran los objetivos del taller; para lo cual fue necesario poner en claro que la forma como cada persona percibe y ve las cosas, es perfectamente válida y que cuando se le pide a alguien dar su opinión precisamente eso es lo que se espera escuchar, el por qué las personas piensan, sienten, dicen, es lo que cada quién debe saber argumentar y es en el colegio cuando se tiene la mayor oportunidad de hablar y ser escuchado, después esta oportunidad tiende a desaparecer.

4.2 SECUENCIAS DE IMÁGENES PARA ABORDAR UN TEXTO.

OBJETIVOS:

1. Incentivar al estudiante para que imagine y escriba historias con base en una lectura de imágenes.
2. Fomentar la práctica de la observación (identificar, analizar, contextos o referentes, crear nuevas imágenes).
3. Incrementar la capacidad creadora mediante preguntas divergentes sobre las imágenes.

MATERIALES:

- Papel y lápiz para escribir las historias o textos.
- Cuadro con imágenes pegadas sobre un cuarto de cartulina adherida sobre cartón paja.

Las imágenes deben lograr la unidad del tema, de manera que pueda asociarse cada una, a la siguiente imagen, pueden ser de diferente tamaño, entre diez y doce. Deben ser pegadas en un orden lógico.

La técnica para lograr las imágenes puede ser mediante el collage (fotos, espacios pintados, materiales tridimensionales, etc.).

HISTORIA EN IMAGENES



METODOLOGÍA:

El maestro presenta el cuadro de imágenes a los estudiantes de manera general, para que ellos lo puedan ver, mientras cuenta que se trata de una historia escrita únicamente con imágenes, recordando que la imagen es la primera forma como se relaciona el hombre con el mundo, empezando desde su niñez, sólo después de unos años, el hombre lo hace de manera hablada y escrita pero las imágenes también pueden transportar la imaginación a otros tiempos, espacios, lugares, etc. advierte que ése es uno de los objetivos que persigue con la serie que están observando. Luego pasa el cuadro para que cada estudiante logre ver la serie, les indica que observen características como el color (oscuro, claro, que color predomina), la luz, el personaje principal (hay, no hay, qué lo identifica), el ambiente, en qué les hace pensar, físicamente como se sienten respecto a las imágenes, cual imagen les parece mejor, quien tiene la oportunidad de montar a caballo, de estar en uno de esos lugares, etc.

Una vez que todos han visto el cuadro, se concede un tiempo para ordenar las sillas en forma circular y se procede, mediante preguntas, a indagar sobre las imágenes, concediendo a cada integrante la oportunidad de hablar.

Terminada la valoración, se destaca brevemente el valor de la escritura y el uso que se le ha dado, especialmente en la literatura y ciencia, frutos de la sensibilidad y el deseo de progreso del hombre, para poder preguntar si, entre los presentes, existe algún insensible; independiente de la respuesta lo que se busca es destacar que las personas son sensibles y capaces, sobre todo el grupo que está ahí. Todos tienen la capacidad para escribir una historia sobre las imágenes que han visto.

El profesor ordena escribir individualmente la historia, recordando los principales elementos de la narración (personajes, ambiente, acción - introducción, desarrollo, final - título) y teniendo en cuenta otras recomendaciones:

- La historia de las imágenes queda en continuar.
- La historia escrita debe contener la continuación hasta hallar un final, de autoría personal.
- La historia puede comenzar con la primera imagen o imaginando una anterior.
- Elaborar una imagen que ilustre el final de cada texto.

RESULTADOS:

Primer texto elaborado:

Habia una vez Un androide que fue al campo tenia la cara roja y llego a un muro y lo escalo con mucho cuidado se encontro como con una playa desconocida y tambien un caballo y se puso a cabalgar e iba muy rapido e iba tan rapido que llego tan rapido Hasta otro muro y le toco dejar su caballo y bajo escalando y habia un puente y lo cruso se dio cuenta que el puente tenia unos simbolos siguió su camino y bio una roca inmensa que tenia un dibujo muy grande era antiguo o ejipsio y siguió su camino era muy grande y bio que una india lo estaba mirando tenia capa de tigre pero a lo largo de la capa se be como un aguila con piel de tigre el androide andres entro a una cueba habian muchas piedras y se alcansaba a ber la sombra de las palmeras y habian murcielagos y salio de la cueba y se le cayo su traje su parte de Humano y siguió y vio que Hay un bombillo que alumbra en el campo y bio que el bolaba por que el bombillo se lo llebo .

*pero al llebarse a andres recupero su parte de Humano y su traje ;pero cuando recobro su Humanidad y su traje andres era mas rapido! ;llego muy rapido a una parte que ya abia estado era donde se le cayo su traje! ;pero luego yego asta el muro donde encontro el caballo! pero bio que ahi estan construyendo un Hotel y le toco bolber donde antes y llego a donde el bombillo se lo llebo otra ves a andres y salio pero salio mas fuerte mas grande y salio con un reloj que tiene un boton que le pone alas entonces salio bolando a su casa.
Fin*

Autor: Juan Manuel Avella
Edad: siete años
Grado: segundo
Estudiante del colegio American School
Ciudad: Tunja.

VALORACIÓN:

- Del texto:

En la anterior historia se pueden observar: la imaginación, desarrollo secuencial de un tema. Se trata de una historia circular, narrada a partir de acontecimientos, en ella se nota la evolución de la imaginación en dos lapsos, que además, están separadas por un punto, el único signo de puntuación dentro de todo el texto, es como una separación entre lo que el niño ve en las ilustraciones y su propia creación.

La primera parte nace con las ilustraciones apoyada por palabras como: "cara roja, playa desconocida, cabalgar, iba muy rapido, habia un puente y lo cruso, el puente tenia unos simbolos, roca inmensa, bio (..)una india, entro a una cueba, salio de la cueba (..), bio que el bolaba por que el bombillo se lo llevo ", inclusive desde esta última imagen el niño un poco inducido por la esquematización de un haz de luz ya imagina la existencia de un bombillo que por ningún lado es mostrado en la imagen.

A partir de aquí el niño desarrolla la segunda sección imaginativa, expresa desde sus propias imágenes e ideas mentales lo que ocurrirá, llega incluso a la utilización de signos de admiración para recalcar más su asombro y la fuerza de sus ideas, es en esta parte donde crea la situación de conflicto y la solución, es aquí donde la historia se vuelve circular, el androide vuelve sobre sus pasos en

dos ocasiones; la narración aporta indicios sobre el conocimiento argumentativo de las historias de super héroes modernos.

Andrés vuelve "a ser" semejante a los humanos y regresa por el mismo camino pero están construyendo un hotel y ya no puede pasar por ahí; las imágenes indican la figura humana pero con cara roja, siluetas y perfiles que no dejan ver la particularidad del sujeto y finalmente la luz permite ver una figura con armazón de hombre, pero que no logra ser humana, por eso vuelve "a ser", "recobro su Humanidad".

El factor tiempo es importante no se sabe, cuánto tiempo transcurrió; el viaje fue largo o permaneció demasiado tiempo en la luz, tanto que el paisaje cambió, para cuando el androide regresa por el mismo camino, porque ya están construyendo un hotel, esto le impedirá al androide volver por la misma vía, acaso Andrés debe conservar su identidad secreta; esto representa un problema por resolver, ahora debe regresar por segunda vez hacia la luz -el bombillo- con el fin de recargar su energía para poder volver utilizando otro medio, volando, el cual parece ser un acto más desgastante que el caminar, o realmente algo propio de mecanismos artificiales a los que se les pueden dar condiciones aerodinámicas, "salio con un reloj que tiene un boton que le pone alas entonces salio bolando a su casa".

Posee conocimiento de cómo empiezan las historias, "había una vez" y utiliza este conocimiento para escribir su propia historia, sin embargo ésta simplemente es una distancia entre la narración y el narrador; los demás elementos hablan de la concepción de la nueva mitología moderna, los robots, los extraterrestres, la ingeniería espacial, etc. ; si bien es cierto que las imágenes llevan a pensar en este tipo de situaciones, también lo es que motivan a expresar la percepción de un ambiente cargado de elementos científicos y ficticios que el niño maneja perfectamente.

Se nota cómo la historia no le es ajena, las imágenes le recuerdan a otras imágenes que él ya conoce: "el puente tenía unos símbolos, ... tenía un dibujo muy grande era antiguo o egipcio".

- De la imagen:

Teoría sobre la imagen:

Antes de analizar la imagen final que el niño ha realizado para culminar su propia historia es necesario tener presente como la elaboración de imágenes les sirven a los niños para que el mundo sea válido y tenga sentido, ellos relacionan mediante

la exploración visual activa, el ambiente en que viven y luego lo transmiten a sus dibujos, estos dibujos por sí mismos ya representan un acto de pensar no en palabras, pensar en o con imágenes; sin que por ello cada dibujo realizado por un niño signifique siempre la fidelidad del pensamiento que está procesando su mente.

Así como tampoco los dibujos significan la simple representación visual de los objetos y del ambiente en que viven; la forma como ellos relacionan sus dibujos, con el pensamiento, el mundo exterior y su propia interioridad, es muy diferente a la percepción visual que el adulto concibe frente a una experiencia similar; los niños simplemente desarrollan las capacidades de su cuerpo y mente (ejercitación de músculos, aproximación a las formas, descubrimientos, relaciones espaciales, ver como se desaparece un espacio vacío, sensación del color, etc.), por eso hacer una valoración artística de los dibujos de los infantes no tiene validez hasta tanto no haya desarrollado el concepto "arte" y todas las implicaciones que contiene.

El sentido más práctico para valorar un dibujo en un menor es desde el punto de vista del propio desarrollo evolutivo del niño, al respecto se pueden establecer rasgos que tienen que ver con la abstracción, el estereotipo, originalidad de soluciones para una sola situación, ubicación espacial y composición; con esto se obtienen indicaciones sobre el propio desarrollo del niño, la capacidad para percibir su ambiente, para manejar de forma práctica las relaciones que establece entre el mundo y la mente, la concepción de su propio yo, la imaginación, etc.

La valoración:

La imagen corresponde exactamente al final de la historia, *"salio con un reloj que tiene un boton que le pone alas entonces salio bolando a su casa"*; muestra exactamente la intersección entre las imágenes anteriores que tienen por principal escenario la naturaleza y sus accidentes geográficos, que es el lugar de donde salió y cómo lo hizo, volando, el dibujo muestra una vista panorámica que abarca las montañas, al androide, los diseños de la suela de sus zapatos y al lugar donde está su casa, todo en una mirada omnisciente capaz de ver donde se encuentra la casa.

La vivienda se halla en una ciudad, esta ciudad no es cualquier ciudad, es metropolitana, con grandes rascacielos iconizados mediante tres rectángulos alargados, uno sin llenar, los otros dos completamente llenos de rectángulos más pequeños, que simbolizan ventanas, también dibujó dos torres: una es bastante conocida corresponde a la estatua de la libertad, la otra es un gran edificio que también se halla en la ciudad de Nueva York.



Imagen elaborada

El androide, es dibujado justo en el momento en que representa una acción: volar, por eso su dibujo está sobre el nivel de las montañas y entre la ciudad, aunque la misma, linealmente también se halla sobre las montañas pero es mas pequeña que el androide y una parte de su cuerpo tapa un edificio, lo cual permite que el ojo la ubique en un plano más alejado - técnicamente representa un acercamiento a la perspectiva -, lo interesante es la posición espacial del androide, frente al espectador, completamente de espaldas, esto da la idea de que realmente se va y que alguien lo está mirando irse, lo que puede significar la apreciación del sentido irse con el hecho de dar la espalda, o cierto tipo de conciencia respecto a la elaboración de un dibujo hecho para ser visto por otros o probablemente los dos.

Al encontrar dibujos que hablan de una gran ciudad y de la estatua de la libertad, cabe preguntarse: ¿qué significa la libertad para los niños?, ¿existe plena conciencia de este hecho?, ¿existe la relación libertad violencia?, sí aparece la estatua de la libertad símbolo norteamericano, se puede establecer una asimilación de la cultura foránea, los niños tienen mayor información de la cultura exterior y por tal razón pueden recrearla.

Segundo texto elaborado:

En una tierra llena de riquezas naturales vivían unos indígenas que se dedicaban como todos a la caza y la pesca.

En el lugar donde vivía, vivieron sus antepasados, ellos realizaban murales con su único medio de comunicación "los gráficos"; realizándolos, pequeños o como el tamaño de una montaña.

Un día esta persona un indígena empezaba su rutina "CAZAR", subiendo altas lomas en busca de comida, luego cazaba a caballo a grandes velocidades pero un día descubrió la famosa y nombrada ciudad perdida, en ella se encontraba el más grande tesoro, guardado por sus antepasados. Para entrar a esta ciudad tocaba pasar un puente viejo. A su entrada existían unos geroglíficos sobre sus dioses y una advertencia de lo que fue aquella ciudad, como el era el más aventurero de todos los de su grupo decidió entrar a conocer. Encontró murales muy grandes y se quedó a adorarlos. Pero de pronto escuchó un ruido extraño, como de una bestia, un animal, el indio al escuchar este ruido tan extraño, se fue siguiendo a esta bestia. Se dio cuenta que esta había entrado

a una cueva, quedandose afuera esperando. Se canso de tanto esperar y siguió su camino. La bestia lo encontró y se lo deboro dejando sus huellas por donde pasara. Lo que el indígena no sabía era que la bestia era el cuidador del gran tesoro y nadie se le podía hacer car, esta era la tierra prohibida del que nadie sabía.

Autor: Eliana
Edad: 15 años
Grado: X
Estudiante del colegio Boyacá
Ciudad: Tunja.

VALORACION:

En la anterior historia sobresale el manejo que la autora le ha dado a la acción, en la cual prevalecen esquemas de los relatos de lugares encantados, prohibidos, secretos para el pueblo, que son viejos, el carácter mítico que le concede a las acciones el valor de transportar directamente hacia el pasado; la mente es la que ha adoptado un viaje hacia lo que fue, sin duda alguna ayudada por el conocimiento antropológico, social y cultural de otro tipo de habitantes: "unos indígenas", "un indígena", "el indiesito", "el indígena", es notable el hecho de que con las anteriores palabras se refiere exactamente a los habitantes de América, antes del descubrimiento realizado por Colón y la colonización por parte de los respectivos pueblos europeos.

Existen otros elementos que enriquecen el escrito como la imaginación de la que nace una ciudad perdida, a la que el protagonista del relato, "el indiesito" se dirige, la ciudad sólo tiene lugar en la mente de la escritora ya que en la serie de imágenes no se le puede ver, no existe en ningún lugar, por tal razón para quien escribe es válida la estrategia de encontrar una "ciudad perdida", "la tierra prohibida del que nadie sabía"; también es netamente imaginativa la aparición de un personaje tipo bestia, este personaje hace las veces de antagonista, sin realmente serlo, sin embargo es necesario para la conformación del relato, de lo contrario no tiene sentido la existencia de una "ciudad perdida" y por demás "prohibida", en este sentido la bestia se justifica a sí misma, por sus acciones criminales.

Por otra parte, aunque el relato goza de notable imaginación y ésta impulsa a idear las acciones y personajes, la parte gramatical no tiene una buena composición sintáctica, susceptible de mejorarse con un mayor ejercicio de

coordinación y enlace de las palabras a la hora de conformar las ideas por medio de las oraciones y párrafos.

Además de observar las imágenes y escribir sobre lo que se percibe, también se indicó la posibilidad de continuar la historia, formando nuevas imágenes en la mente, con las que se terminaría el relato; en este caso la imaginación tuvo lugar, el relato finalizó con las nuevas imágenes que se concibieron en la mente, y se utilizaron para resolver vacíos, para argumentar, algo que la escritora percibe pero que no visualiza en la serie de imágenes. De igual manera, lo que la estudiante escribe no comienza necesariamente con la primera imagen de la serie, ella empieza a contar su propia historia a partir de sus propias imágenes que le hablan de "una tierra llena de riquezas", de un asentamiento social, "vivían unos indígenas", "el lugar donde vivía, vivieron sus antepasados", de unos oficios, "que se dedicaban como todos a la caza y a la pesca", "Ellos realizaban murales con su único medio de comunicación "los gráficos"; realizándolos, pequeños o como el tamaño de una montaña".

En el momento en que las imágenes son observadas, la autora se inquieta por el orden en que deben ser leídas, quiere obtener aprobación sobre lo que ella cree que puede significar cada imagen y sobre cómo cree que es la secuencia... se le aclara que puede ponerle su propio orden a la serie, que una de las razones por las que las imágenes no tienen numeración, ni comentarios, es precisamente para que cada persona pueda interpretarlas como cree que es y que todo lo que se escriba es válido.

Al incentivar al estudiante para presentar una nueva conformación del mismo relato, pero que profundice un poco más en la parte gramatical, se le entregó una valoración escrita, en la que se destacan los siguientes aspectos:

Colegio: _____ Materia: _____
Trabajo: _____
Estudiante: Eliana Grado: _____ Cód. _____
Fecha: _____

Felicidades:

Se nota que posees un alto grado de imaginación, digno de seguir cultivando. La aparición de la ciudad perdida y la bestia asesina, resuelven la situación que observaste en la última imagen de la serie, además son el medio perfecto para el desarrollo mítico que planteaste para la historia, creo que si vuelves a escribir la historia, sobre la base de lo que ya tienes, vas a lograr un excelente relato.

Es importante que pienses en las cosas que se te vinieron a la mente cuando escribías cada idea, imágenes, recuerdos, frases, olores, situaciones, etc., ejemplo: "pero un día descubrió la famosa y nombrada ciudad perdida", con ésta frase se pueden argumentar mas cosas, la palabra día le puede indicar al lector como era ese día, un día lluvioso, el día que gano un premio, el día que llegaron muchos zancudos..., por que era famosa aquella ciudad, cuando escucho hablar por primera vez de ella, le importaba encontrarla o fue un accidente (él siempre quiso saber donde estaba....), qué situaciones ocurrieron para que la ciudad estuviera perdida....

Sí describes, en lugar de enumerar, lograras una narración más entretenida, de manera que el lector quede atrapado con tu historia, el puente viejo, es perfecto pero, cómo es un puente viejo, suena, no suena, recuerda que el estado de las cosas, los colores, suelen hacer sentir a las personas emociones, sensaciones, sentimientos, etc.; estos son solo ejemplos para que te guíes, lo importante son tus propias palabras y que piensas es mas importante en tu relato.

Animó.

4.3 DIFERENTES AMBIENTACIONES Y MOTIVACIONES CON ESPÍRITU DIVERGENTE

OBJETIVOS:

1. Crear mediante recursos tales como la música, objetos, cartelera, diapositivas, fotos, ropa o maquillaje, un ambiente que remita al pasado, ya sea utilizando imágenes o símbolos.
2. Mostrar cómo la simbología es elemento esencial en todas las épocas y culturas.
3. Despertar conciencia sobre la evolución de los medios de comunicación y la escritura.
4. Incentivar al estudiante a optimizar y ver la funcionalidad del lenguaje, medio expresivo de comunidades y grupos (médicos, colegio, tribus indígenas).

MATERIALES:

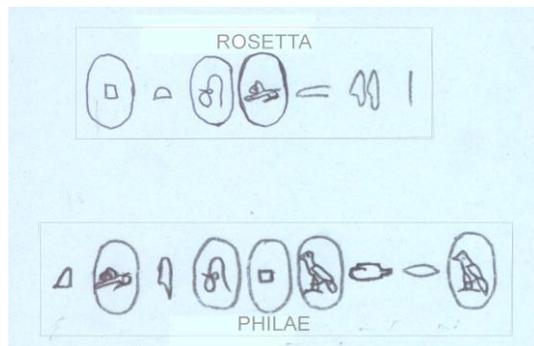
- Objetos, ropa, maquillaje - sólo en clase- que refieran a las civilizaciones antiguas y prehistóricas (a los estudiantes, previamente se les pide que los lleven).
- Dos carteleras con dibujos de jeroglíficos egipcios, una en papel y otra en cartulina.
- Papelógrafo.

- Fichas con pequeñas copias de algunos jeroglíficos.
- Música con temas aborígenes.
- Huesos de espina de pescado y hueso de una parte del fémur de un bovino.

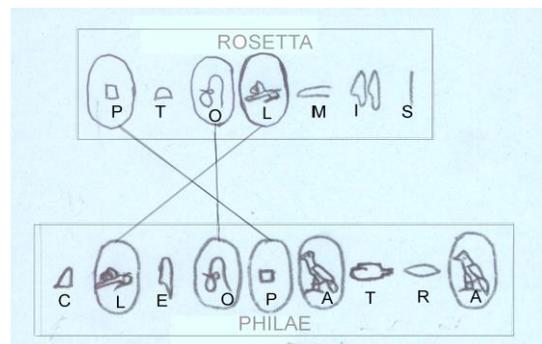
METODOLOGÍA:

- Ambientación: Instalar el sonido y las carteleras, una sobre la otra, la cartelera visible es la de papel, posteriormente se ubican las sillas en forma circular y los objetos en su centro.
- Luego el maestro desarrolla las motivaciones como se describe:

1. CARTELERAS:



Estado primario de la segunda cartelera



Final de la segunda cartelera (asociación)

El profesor hace un recuento corto sobre el origen de la escritura:

- Pintura rupestre - dificultad para descodificar -, situaciones que la motivaron, quiénes fueron los primeros en usarla, medios de difusión.
- Establecer comparación entre talladores de escritura sobre piedra (jeroglíficos) y la utilización del papel y el lápiz. Los estudiantes observan la cartelera e imaginan ser talladores, cada uno con su piedra y su cincel, el profesor realiza otros jeroglíficos con marcador, sobre la cartelera de papel, premeditadamente se equivoca, pregunta ¿qué se hace en estos casos, sí deben borrar? hace ver que están tallando una piedra y no escribiendo, es necesario adecuar otra piedra, esto implica manos ásperas, machucones, cansancio, premura de

tiempo, volver a empezar, etc.; aclara sin embargo, que por estar en el presente donde hay mucho papel lo más probable es que se proceda así, coge de un lado la cartelera de papel, la arranca de un tirón, la arruga y la deposita en la basura.

- Comenta sobre la facilidad con la que hoy se logran muchas cosas, depende del esfuerzo y aporte que otros hombres dejaron y la responsabilidad propia para legar a generaciones futuras.

RESULTADOS:

La clase se introduce presentando el tema "origen de la escritura", y la pregunta ¿qué conocen a cerca de este origen? Respuesta: viene desde las cavernas; se habla del arte rupestre, su evolución relacionada con la masificación de la escritura y el surgimiento de las primeras sociedades, desde entonces la escritura ya cumple la misma función que hoy en día, pero los materiales empleados para su difusión son bastante diferentes por ej. los egipcios usaban una especie de papel ¿llamado?, - papiro.

Posteriormente, se desarrolla el procedimiento de la cartelera uno; para los estudiantes es fácil imaginar ser talladores de piedra, lo que no advierten es la situación donde deben borrar al equivocarse, solo en el momento de la pregunta entran en conflicto momentáneamente, su mente está jugando a estar en el pasado, pero sí la siguiente orden es borrar, no saben que hacer, sí borrar o no, porque para la época no existían borradores, ademas ellos realizan un proceso mental imaginativo, mientras al frente en la cartelera el proceso es visible, se escribe con marcador, como borrar sí el marcador no borra...

Se llega a la conclusión que al tallar no se puede borrar, la aproximación permite reflexionar sobre los métodos de escritura del pasado; también exigían dedicación, concentración, buenas herramientas, conocimiento de la grafía y del oficio, por otra parte al dejar el pasado con la momentánea acción de arrancar la cartelera, llega una sorpresa más; no se trata de asustar sino de crear un proceso de pensamiento que establezca comparación entre el tiempo dedicado al estudio en toda época, los materiales del pasado y los modernos, la aptitud valorativa del uso y abuso en el tratamiento de los materiales (al momento de la acción destructora se habla de esta problemática).

La expresión final de los estudiantes es de risa, pero la risa que dice claro me sorprende, como no había pensado en todas estas cosas. En cuanto al intercambio de información sobre el origen de la escritura queda la inquietud sobre

la transición de los procesos evolutivos y el saber que algunos conocimientos previos, faltaban relacionarse entre sí.

VALORACIÓN:

No existe mayor novedad sobre el contenido informático, lo impactante es la forma como, en el momento se comparte la información, se motiva pensando que realmente es importante lo que se habla, el grupo presente es de jóvenes y algunos adultos cuyo nivel de escolaridad corresponde al bachillerato; otro asunto que suscita interés es la información sobre algunos pormenores del descubrimiento de la piedra Rosetta (las motivaciones de los investigadores de los jeroglíficos, las invasiones, dónde se encuentra ahora la piedra, qué decía.) esta información mantiene el interés por la clase.

2. FICHAS:

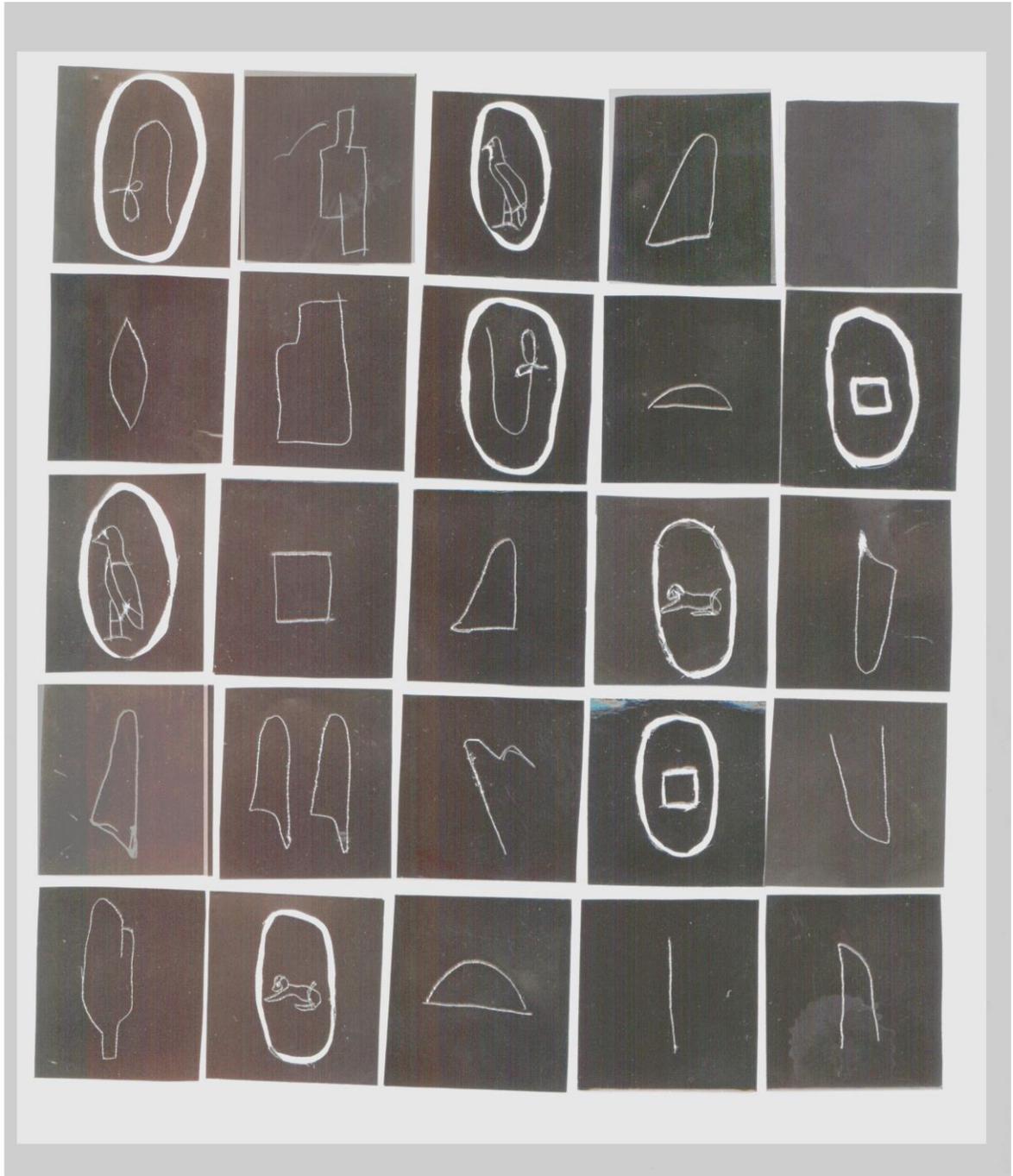
Las fichas con la imagen hacia abajo, son repartidas al azar, entre los estudiantes; tienen como fin despertar curiosidad, cuando todos tienen su ficha se informa que la pueden mirar y comparar con las imágenes de la segunda cartelera... una vez

se identifican algunos símbolos se pide observar solo las imágenes de la cartelera - un grupo pertenece a la piedra encontrada en la ciudad de Rosetta y el otro a la isla de Philae - y hallar similitudes entre los símbolos; cada uno está numerado, las figuras que son iguales, se relacionan mediante flechas. Se explica que ya se ha hecho uno de los pasos que siguieron los investigadores, se pregunta si alguno conoce su significado, posteriormente se le asigna a cada símbolo una letra para poder saber que dice: PTOLMIS, CLEOPATRA.

RESULTADOS:

Algunos estudiantes encontraron que sus fichas no estaban en la cartelera, o no tenían ningún dibujo. Se sostuvo por un momento, que aún no se sabía que significaban - lo cual era mentira - los científicos están esperando quien termine esa labor, luego se aclaró que esas fichas no eran jeroglíficos egipcios, que podían ser cualquier cosa o la idea para crear un código secreto, con significado propio para un grupo. ..

Los estudiantes hallan relación entre los símbolos de la cartelera, algunos están repetidos, el profesor los une mediante una flecha y termina de relacionar los siguientes.



A la pregunta sobre el conocimiento del posible significado de los símbolos de la cartelera, se obtiene una respuesta negativa, tampoco se atreven a inventar uno, entonces se escribe debajo de cada símbolo la letra correspondiente. Se informa que ésa es la relación establecida por el investigador Champollion, surge una

pregunta sobre la forma como se escribió POTOLOMEO, en otros libros aparece diferente; la respuesta es que esa es una de las tantas traducciones y que al pasar de un idioma a otro cambia, su desconocimiento hace imposible en el momento decir en qué idioma está escrita la palabra.

VALORACIÓN:

Al finalizar la clase se nota mayor interés y participación espontánea, el profesor ya no tiene que preguntar, ahora le preguntan a él.

3. HUESOS:

El profesor reparte los huesos del pez y le pide a los estudiantes imaginar como pueden usar ese material para coser (unir telas), qué procedimientos realizan, espera las respuestas y luego pregunta qué usos adicionales ofrecen las espinas; después les presenta el fémur y pregunta qué es, siempre insistiendo en escuchar respuestas diferentes, dando pautas sí es necesario, explica que no sólo es lo que ven, un hueso, es algo más... para el profesor, puede ser un florero.

RESULTADOS:

Las espinas de pescado, causaron desconcierto, surgió la pregunta: ¿para qué son?, una vez que fue explicado el ejercicio, surgen frases como - No se puede, la exhortación es, - sí se puede, aparecen soluciones como abrir un hueco con algo a la espina para que quede como una aguja, ¿algo como qué? algo duro, otra espina, ¿sí se rompe? volver a coger otra espina, otra solución atar una cuerda al extremo grueso; abrir huecos con ella y luego pasar el hilo manualmente empujando con la espina, sirven de palillo.

VALORACION:

Esta motivación se llevo a cabo con compañeros de la Escuela de Artes del ICBA en Tunja, en una clase de "historia del arte" para ilustrar actividades de la prehistoria, todos los alumnos, bachilleres, estudiantes de fotografía. Para ellos resulta gracioso hacer y pensar en cosas que no imaginaban, como por ejemplo el hueso del fémur también es interesante, sobre todo, cuando finalmente se dijo que está diseñado con el fin de servir de florero.

El mismo fémur fue presentado a estudiantes de la Licenciatura de Artes, en un taller libre sobre "el cuerpo de la imagen", el cual consistía en llevar un elemento cualquiera dentro de un frasco, presentarlo a los compañeros y decir con una frase "porque es..." ese elemento "algo", un sentido que sugiere, sin alejarse del objeto. Las respuestas fueron: porque es costilla, porque es polvo, porque es cambiante, porque así va a terminar, porque tiene forma fálica, porque es blanca, porque es carbón, porque es bruja, porque es pasado, porque es duro, porque es comida, porque es rígido.

Sin duda alguna, mientras más superior sea el nivel intelectual, las repuestas a las motivaciones surgen de igual manera, así el simple objeto por sí sólo (hueso), ya es motivante en algunos casos, mientras en otros se requiere mayor motivación por parte del profesor para lograr que aflore la expresividad en los estudiantes.

4. NARRACION:

Se pide a los estudiantes que usen los elementos que traen referentes al pasado, luego cada uno debe cerrar los ojos, estar en silencio, escuchar atentamente y seguir la voz del profesor, sentir cada acción (sí hace frío, sí está enfermo, etc.), nunca abrir los ojos hasta que se ordene, procurar no reír; el maestro sintoniza la música aborigen a bajo volumen y les pide imaginarse como... (cuenta su mejor historia apropiada al tema musical y a los objetos) ...

"Somos seres prehistóricos, hombres escondidos bajo grandes piedras, a veces son grandes construcciones naturales de roca que *llevan a las profundidades*, no nos gusta, si estás desabrigado sientes demasiado frío, toma unos cuantos minutos acostumbrar los ojos a la oscuridad, no hay como la *luz del gran circo*, claro que después de estar uno contra otro somos capaces hasta de calentar la piedra, nuestro olor *almizcoso, repugnante*, se queda allí, una vez que la abandonamos, tal vez sea necesario regresar. Los más viejos siempre dicen cosas así, ellos cuentan mucho, parece interminable, lástima que en ocasiones me da mucho *sueño y mareo*, cuando eso me pasa tomo más *brebaje*; o se me quita o me *duermo con los ojos abiertos*. Al salir dejamos algunas antorchas alumbrando nuestra espalda, *mis mamás* ya deben tener carne de siervo, mi comida favorita, tengo mucha hambre, creo que todos tienen ganas de comer, porque hacen lo mismo que yo, estiran los brazos y abren la boca haciendo ese ruido... por fin ya estamos en la *boca*, qué alegría pero debo cerrar los ojos, tanta luz no me deja ver, debemos esperar un poco sino podemos resbalar y caer por el desfiladero, cuando bajemos voy a comer esas ricas pepas que cogimos cuando subimos, las quiero tanto que podría bajar de un solo brinco, uno, dos, tres ... esto si que le quita a uno el aire o mejor me lo trago todo, tanto que no puedo respirar, parecía

más cerca, qué salto tan grande, tengo hasta miedo, no me animo a mirar para abajo yo se que estoy por llegar, escucho muchas voces pero tampoco quiero verlas, realmente *mis piernas están mojadas*, qué susto rompí algo en mi caída, pobre rabo me duele, iaaah! ipero al fin llegué! me siento, aliviado voy a abrir los ojos, me gusta este nuevo ruido de cuernos y tambores, sin duda alguna hay cacería ¡AAAHHH! ¡QUÉ ES ESTO! ¡MAMÁ, PAPÁ, MONSTRUOS!; ¡Ey, chicos vengan a ver esto! ¡Guau, Dan... está crazy! ¡Que apaguen la música, ...Dan tiene una sorpresa! ¡Que seba, parece un verdadero cavernícola! ¿Oye de dónde lo sacaste, para matar a mis papás de un ataque?; ¡ MAMÁ, PAPÁAA !".

(Martha L. C.)

RESULTADOS:

Mientras la narración transcurre, los estudiantes han estado con los ojos cerrados, en esos momentos para algunas personas lo que ocurre es causa de risa, la música ha estado sonando todo el tiempo, cuando se informa que todo ha terminado se comenta acerca de la historia (tema, espacio, personajes...), las sensaciones, soluciones para que el protagonista deje de gritar, vuelva, se quede, ¿cómo llego a allí?

VALORACIÓN:

Esta práctica también fue realizada con los estudiantes de la Escuela de Artes, al averiguar por motivos para reír, el factor musical fue decisivo, pues son ritmos a los cuales no está acostumbrado el oído, es otra lengua, algo que no se entiende pero que causa gracia; narrar buscando el tono apropiado a la situación, ayuda a posicionar a las personas en la acción narrativa y causar risa sí se exagera un poco; imaginarse oliendo a feo, estar mugroso y terminar en la época moderna viendo a los demás como monstruos, sin saber para dónde correr ni en qué termina todo y que cada estudiante puede dar su propio final, les obliga a pensar en soluciones y situaciones no previstas...

4.4 CONVERSATORIO SOBRE LA PELÍCULA : EL COLOR DEL PARAÍSO

OBJETIVOS:

1. Crear un espacio para estudiar y significar, otros contenidos y lenguajes como el cine.

2. Analizar algunos simbolismos que en el cine representan formas narrativas.

MATERIALES:

- Película "El color del paraíso"
- Recursos audiovisuales: Televisor y VHS.

INTEGRANTES:

El taller se realiza con niños de los colegios: Instituto Técnico José Gabriel Carvajal García (Tenza), Instituto Nacionalizado San Luis (Garagoa), Colegio American School (Tunja), promovidos a los grados tercero, quinto, octavo y decimo.

METODOLOGÍA:

1. Presentación de la película.
2. Conversatorio sobre la misma.
3. Ejercicio práctico.
4. Cierre valorativo.

Se informa a los niños que van a ver la película El color del paraíso, del autor Majid Majidi, quien también tiene otra película muy conocida llamada "Los niños del cielo" porque le gusta tratar temas que tienen que ver con la niñez, sobre todo enfoca su lente directamente sobre los problemas que suelen enfrentar los niños, en esta película la significación de la imagen cobra mayor interés a saber:

- El protagonista es un niño con unas características muy especiales.
- Las escenas (simbología) deben transmitir al espectador, la sensibilidad del mundo del protagonista.
- El tratamiento del tema también remite directamente a una cultura y al tema espiritual.
- La imagen y los efectos sonoros establecen una expresión comunicativa, para emitir los mensajes y argumentos temáticos de la película.
- La transmisión de elementos culturales y códigos de comunicación específicos asociados al lenguaje, permiten reconocer la diversidad y diferencias en la intención y forma de simbolizar la realidad.

Analizar una manera diferente a la lingüística para lograr comunicación es abrir espacios creativos y posibilidades de reflexión para el educando. La temática de la

- ¿Cómo lo saben? - usa gafas de ciego -
- ¿Cómo se llama? - Mohammad -
- ¿Cómo comienza la película... Y Cómo termina? - Se oyen voces/algo dicen de dios/cantan/no se ve nada/está oscura la pantalla/ ¿y cómo termina? El niño está en la playa y el papá lo alza/los pájaros vuelan y cantan/las olas tocan al papá/aparecen los letreros/¿y antes de los letreros qué vemos? Ah que el niño parece que está vivo/mueve los dedos/¿justo ahí cómo cambia la escena o la imagen? Aparece una luz/ la luz toca los dedos del niño -
- ¿Las imágenes se contraponen, es decir la primera y última imagen son diferentes? Sí/ porque una es negra y la otra no/ la otra es como una luz - Sí fuera una descripción con palabras se puede decir ¿qué las imágenes hablan de algo irónico ?- Sí porque son contrarios/ ¿o sí fueran palabras que signifiquen cosas diferentes qué clase de palabras son? - antónimos y sinónimos-
- Al poner imágenes diferentes para comunicar un principio y un final se quiere decir más cosas de las que de pronto no se habla, pero que se perciben o sienten y dejan una sensación en el cuerpo, también otras imágenes hacen pensar que algo va ocurrir, anticipan un suceso - la música también es así, tan tan - Sí la música es otra a forma de comunicar y de enriquecer la temática de las películas, son efectos sonoros, en otras oportunidades se llaman efectos especiales a la combinación de movimientos y sonidos que traen las escenas, por lo general son irreales, hechos para transmitir un sentido fabuloso.
- ¿Al final el niño murió o está vivo? - El niño está vivo/ revivió con la luz/el niño murió quién va a vivir después de todo esa agua/está vivo porque así son la películas/ está vivo porque movió los dedos/está muerto por lo que dijo de ver a Dios, que lo vería con los dedos y cómo hace uno para ver a Dios -
- ¿Cómo lo saben?
- ¿Cómo hace Mohammad para poner atención? - Él hace así (el niño voltea de lado su cabeza inclinando un lado más que el

otro)/se pone cómo más tieso/escucha/toca con los dedos/pone atención con los oídos -

- ¿Qué sentidos emplea para ubicar las cosas y ubicarse en el espacio? - los ojos y los dedos/ todo el cuerpo - Por ejemplo, - a veces cuando voltea para ver algo, para donde hay algo gira con todo el cuerpo/ cuando toca las piedras del río/ cuenta con los dedos los sonidos y dice A, B, P y así, los números también los dice -
- ¿Hay ciertas actitudes que realzan el tema y qué de tanto repetirlas van creando cierto simbolismo en la película, cuales podrían ser? (imágenes, sonidos, actos de los personajes, colores, cosas, otros temas alusivos, que ayudan a dar vida a las situaciones que la película quiere resaltar)
- Al niño le gusta tocar todo/como lo mira el papá, así todo feo, no lo quiere/hay más niños ciegos - Hay otros personajes que aparecen a cada rato, el niño ayudo a uno de ellos - Ah los pájaros/ sí aparecen todo el tiempo/ cuando la película se acaba vuelan muchos/ y hay uno que chilla feo o es como un perro, pero no se ve/él dice que los pájaros carpinteros hablan -
- ¿Hablando de la novia, ella parece un personaje sin importancia, creen que sea así? - ¿así cómo? - Bueno que sí ella no aparece en la película, no hace falta para nada - Ah ya se, entonces el señor no tendría novia/ y sí no tiene novia a quién visita/ sí, hace falta...- Bueno pero el papel de la novia sólo sirve para que el señor la visite - para que se case con él- Aparte de casarse con él, la novia es necesaria para algo importante, gracias a ella nos damos cuenta, porque razón es que el padre no quiere al hijo ciego o ¿sí lo quiere? - No, no lo quiere/ bueno sí lo quiere cuando se muere-
- ¿Dentro de la película se recurre o se habla constantemente de Dios, qué representa él para los personajes? - Que también aman a dios/Mohammad quiere ver a Dios, ósea tocarlo - -- Él dice que busca a dios por todas partes, para decirle todo lo que su corazón siente, ya que cree que sólo Dios lo ama como es, un niño ciego, sabe que es diferente a los otros niños y que a veces se burlan de él, al principio no entiende porque Dios permitió que fuera ciego, luego sabe que

Dios no es visible, que él lo puede ver a través de las yemas de los dedos... Esto logra consolarlo, Dios es su fortaleza y su deseo más grande -.

- ¿Qué representa Dios para cada uno?
- ¿Qué significa para el padre el graznido de un ave y qué significa para el niño? - ¿Lo que suena a veces como un perro? sí/ el señor se asusta cada rato/ siente temor/ hasta se corto la cara del susto/ pero es que también suena cuando están en el bosque - ¿y con el niño? - al niño no le da miedo/ pero suena más cuando está el papá -
- ¿Existe en el temor del padre y el graznido algo de superstición? - a veces parece como si ya le fuera a pasar algo malo/ es como el "curruco" que dicen que si canta por la noche se va a morir alguien -
- ¿Existe en el niño deseo de realización como persona, ósea el quiere progresar o ser tratado de igual a igual? - ósea ¿qué él quiera hacer cosas? por ejemplo él quiere ir al colegio/ exacto/ pero también quiere estar con su familia/ con sus hermanas, a la abuela es a quién más quiere -
- ¿Cómo se puede entender la figura del padre o cómo se puede tratar de entender la forma de comportarse el padre, qué se puede hacer en una situación así? - El papá no quiere a su hijo porque es ciego/ no lo acepta/le da pena/ tampoco quiere a la mamá, pero después se arrepiente, cuando se desmaya en el río se la llevo para la casa/ sí y después era dándole remedios/ sólo lo quiso al final, cuando el niño se muere - **Pero ¿El niño sí quiere a su papá?** - si, el sí lo quiere/ le acaricia la mano, cuando va recogerlo, al colegio - **¿Bueno, sí el niño lo quiere, es por qué su papá tiene algo de bueno?** - lo quiere por que es el papá- **¿En algún momento el papá sonríe o sufre por la condición de su hijo?** - No él hace siempre mala cara/también lloró, cuando le decía todo ese poco de cosas a la mamá por que ella se iba - **¿El señor trabaja, no hace nada o es un borracho?** - Si él trabajaba con algo como de arena/ trabaja en una mina de carbón/ también arregla la casa, le ayudan las hijas/ no bebía pero sí fumaba - **Osea que no es tan malo, ¿Sí pudieran decirle algo al señor que le dirían?** -

Que quiera a su hijo/ que no le de pena/ que no se preocupe porque el niño está ciego, que él aún así aprende, que eso no quiere decir que no tenga derecho a aprender/ pobrecito porque al final ya que, se arrepintió cuando ya se murió el hijo-

- **¿Qué otras cosas nos cuenta la película?** - sirve para saber a donde van los ríos, como es que desembocan en el mar/ me parece chevere cuando la abuela recoge ese pececito para hecharlo al lago/cuando juegan con las gallinas todos son felices/ y como vuelan plumas por todas partes, se que dan volando mucho tiempo/ parecen nieve/ me parece triste cuando no lo dejan ir al colegio -
A propósito, ¿qué hacen los niños en el colegio cuando la profesora está desarrollando la clase? (se coloca la película en esa escena) - Puntilleando/parece que escribieran - **¿Qué ocurre cuando Mohammad llega a la otra escuela?** - Todos los niños se van allá encima a mirar lo que lee, él les gana a todos/ pero primero él los corrige, porque el otro niño no lee bien/ los niños se suben hasta en las sillas para verlo/ hasta el profesor se va a mirar/ sí pero en las hojas no se ve nada escrito, están blancas -
- **Están blancas porque para la escritura que ellos realizan no hace falta un esfero normal, es otro código, ¿Cómo se llama el código con el que escriben los ciegos?** - Se llama braile/ ¡ah eso es lo que escribían! / ¿pero cómo funciona? - Escriben punzando sobre papel más o menos grueso y utilizando una regla que lleva marcado el alfabeto y los números, luego con la yema de los dedos tocan cada punto o grupos de puntos marcado en la hoja, así pueden leer. No leen letras para leer tocan formas -
- **¿El nombre de la película si tiene relación con lo que se vio?.** - Sí y no, porque ¿cómo hace para saber el color del paraíso?/ porque tocando sabía cómo son las cosas y siempre tocaba/ pero cuando se muere ya sabe de que color es el paraíso, claro que uno ve unos paisajes bonitos / y cuando muestran las nubes uno cree que allá está Dios/ a veces hay una música cómo especial/ cuando la abuela se muere hace una cara como si viera a Dios -
- **¿El lugar donde se desarrollan las acciones es igual a nuestro medio o es de diferente?** - Eso ocurre en otro lado, como en la india/ si por la ropa es también como los Arabes/ donde usted dijo,

el pueblo ese pueblo ¿cómo es qué se llama? Irán. También al principio el señor entra a una tienda donde hay tapetes/ los acantos también son así/ las casas las pintan con colores bonitos, vivos/ las mujeres siempre llevan tapada la cabeza/ es porque no pueden mostrar el pelo/ pero también se ponen ropa normal, el niño estaba así, con pantalones y camisa, normal -

EJERCICIO:

Mohammad parece hallar por todas partes diversas formas de códigos, es decir la arena, las plantas, el sonido de los pájaros, los asocia con letras del alfabeto y con los números. Ahora tú puedes hacer lo mismo pero debes colocarte una pañoleta para vendarte los ojos y de esta manera tocar las cosas que estén a tu alrededor, trata de hallar otras formas o sentidos de los objetos, después de diez minutos puedes terminar el ejercicio o continuar.

Luego procura en una hoja anotar tus impresiones sobre ésta corta experiencia y compárala con las facultades y posibilidades que tienes para ser una persona de éxito.

CIERRE VALORATIVO:

Una vez que, se agotan las preguntas se valora otra posibilidad de percepción, la cual se propone centrándose en la culpabilidad sobre el accidente.

Se hace un paréntesis, para hablar de un hecho premonitorio sobre el desenlace de la película, en el que ya se siente la tensión sobre el momento trágico, se trata de una de las escenas, donde aparece la abuela regresando del mercado, aún no sabe nada pero su cara luce bastante destemplada y pregunta por el niño, su hermana le dice que el papá lo ha llevado a conocer el mar, justo en ese momento un ambiente de neblina oscurece el lugar, mientras las plumas aún flotan suavemente en el aire, el rostro de la abuela se transforma, hiela su mirada, hace presentir algo terrible, de inmediato uno de los niños que participan del taller expresa en voz alta, - ¡LO VA A AHOGAR! - pero luego se da cuenta que es una falsa alarma, - hay no ahí está, ¿para que le hace eso, para qué pone esa cuerda ?/ para que el niño no se pase -.

La escena siguiente muestra al padre mientras, deja a su hijo a la orilla del mar, pero le ha trazado un limite con la cuerda, para que no corra el riesgo de ahogarse. Sin embargo, la mirada que el padre le dirige abriga la esperanza de

una desgracia, esa misma mirada se ve también, frustrada más tarde, cuando el niño decide entrar en el bosque y un compañero de trabajo lo detiene.

El paréntesis es para tratar de establecer un patrón de comportamiento que demuestre, el deseo del padre por deshacerse de su propio hijo, finalmente ese momento esperado llega, cuando el puente se rompe, el niño está a punto de caer al río, grita desesperadamente, el caballo lucha por ganar el espacio para apoyar las patas traseras, el hombre que va adelante llevando del lazo al caballo, lo suelta en lugar de haber halado con todas sus fuerzas para ayudar al caballo, que aún lleva sobre su lomo al niño.

Se puede decir que el señor contempla por largo rato, sin reacción alguna, casi que impotente, finalmente cae el niño y luego el caballo, para ser arrastrados por la turbulencia del agua, hasta desaparecer de la vista del hombre, sólo en este momento, decide ayudar a su hijo y termina por seguirlo río abajo, tomando el mismo cauce, para alcanzar a Mohammad a la orilla del mar. ¿Pudo haber ayudado a su hijo? eso, es algo para responder ajustando la conciencia al caso.

Finalmente, vale la pena hablar del graznido del ave, antes de pasar el fatídico puente, ella suelta su voz y como suele sucederle al padre, él siente el graznido en el alma, es la voz que le dice que está a punto de renunciar a su hijo, ese pequeño que tanta vergüenza le hace sentir... Así como existe un tratamiento para la tragedia, también, la película habla del amor, de la importancia del contacto físico, existen pasajes que resultan poéticos; la abuela quiere "mostrarle" una sorpresa a Mohammad, es el árbol que él ha sembrado un año atrás, el niño lo toca y se admira porque el árbol está igual de alto a él - ¿Estoy igual de alto que el árbol? El árbol te aventaja por una hoja -.

VALORACIÓN :

Al momento de poner la película existe cierta preocupación de aburrirse, quieren saber de qué se trata. Durante la transmisión a los más pequeños les resulta un poco molesto leer los subtítulos; sin embargo, aún sin leer pueden descubrir por el tono de voz y los gestos que la abuela está brava, de inmediato preguntan ¿qué no le gusto, está brava?.

En una de las escenas el niño está jugando con las piedras, que están dentro del agua de un río, en ese momento alguien dice, - ¡se va a caer, se va a ahogar!- luego con desilusión observa que no ocurre lo que creía.

El conversatorio se realiza tipo interrogatorio, ya que por lo general tanto niños como adultos están acostumbrados a hablar del protagonista y muchos de los

personajes se quedan olvidados, o los comentarios se centran sobre la acción principal restándole importancia a otras situaciones que sostienen la argumentación de la película.

Por ejemplo, la novia no sólo representa la posibilidad de formar un nuevo hogar para el papá de Mohammad, ella, al igual que el novio, se encuentra rodeada de cierto destino amargo, pues no ha podido casarse, a pesar de haber estado ya prometida a otro hombre, el cual murió antes de la boda. La misma familia de la novia insiste en que el padre de Mohammad se case pronto, él, de haber sabido que con tal demora estaba labrando su propia desgracia, sin duda alguna se habría casado, aunque eso no signifique la verdadera solución a su conflicto interno.

Con la muerte de la abuela, llega la extinción del noviazgo, las escenas del cementerio son el presagio, allí están las tres generaciones de matronas, acompañando al hombre que despide a su madre del mundo de los vivos, ellas parecen unas viejas tiesas y sin vida, de rostros inexpresivos, una momias ambulantes; la escena es relativamente corta, no hace falta detenerse más tiempo a contemplar unos rostros adustos, tan sólo la novia dirige una mirada que denota angustia en verdad existencial, capaz de unirse a la del hombre huérfano, los dos saben ya que no podrán ver realizados sus anhelos, ella calladamente lo acusa, con todo el gusto del mundo habría cuidado sin problema alguno de Mohammad... Cuando la película acaba se pone de manifiesto la discusión para saber, sí el niño muere o no, sólo un niño afirma que es un hecho la muerte de Mohammad, puesto que vería a Dios con los dedos y estando vivos no se puede ver a Dios.

La película, se observo también, con personas adultas, por lo general son los niños quienes más interrumpían para realizar comentarios al momento o para preguntar anticipándose a las escenas, para preguntar por algo que les es desconocido, saber más sobre el tema, - y por qué siempre tienen la cabeza tapada/ todavía no entiendo por qué no quiere al hijo/ para qué cocinan las flores -, en ocasiones trataban de repetir la pronunciación o de hablar como los actores.

Los comentarios de los adultos estaban dirigidos, más a valorar lo que veían, por ejemplo cuando el carpintero le enseña al niño a tallar la madera primero apreciando las formas en vivo, - vea qué paciencia/ tan bonito que le enseña - o, no imaginé que el niño muriera, parecía vivo/ mire como es de inteligente, más que "uno" normal.

Tanto viendo como analizando la película se nota el interés de los participantes, en el taller, para expresar lo que perciben, han comprobado que estaba "buena",

por lo cual, se pudo proponer el ejercicio práctico planeado y teniendo en cuenta que sobre la película, hay más cosas para decir, es de esperarse que el ejercicio ayude a valorar y percibir cómo es la vida de una persona que no puede usar el sentido de la visión y por tal motivo es diferente de las personas normales. Sí se lleva un ciclo sobre el desarrollo de talleres como éste o a la siguiente clase se puede realizar un breve comentario sobre los resultados.

El taller también es productivo en el sentido de lograr una integración de diferentes niveles de conocimiento e intercambio de opiniones, bajo el pretexto de ver una película los niños comparten información, entre ellos mismos, resolviendo los propios cuestionamientos del grupo.

CONCLUSIONES

El recorrido del ser humano por el trasegar de su existencia, lo ha llevado a ser un gran aprendiz, de un mundo que le era desconocido, pero no sólo de su contorno ambiental, sino de su propia persona, de su percepción y conocimiento de sí mismo; en este proceso no ha estado solo, la presencia de otros seres vivos que evolucionan a la par con él, le ha permitido valorar y dimensionar su propia existencia por encima de ellos, convirtiéndose en el ser más evolucionado y consciente de su capacidad física y mental.

En este momento, aunque no todos los hombres logren desarrollar la misma capacidad de comprensión e inteligencia, prácticamente ya nada les es desconocido, los avances científicos y tecnológicos trascienden la propia naturaleza humana y su hábitat; sin embargo, estos mismos motivos que le permiten tan largo alcance, han dejado sumida a la gran mayoría de sus semejantes en un desconocimiento de su propio entorno y de su orientación en la vida, a todos los que no tienen la oportunidad de acceder a la tecnología, por circunstancias culturales, geográficas, sociales y económicas.

Es por eso que, en el proceso de convivencia, la educación tiene gran responsabilidad, como una constante, que busca maneras de socializar; para ello, se crea normas, leyes, teorías, lenguajes, pero lo más importante es buscar la motivación en el interior del educando, sin olvidar que su contexto juega un papel importante; el hombre ha perdido su natural capacidad de asombro y para volver a encontrarla a veces es necesario regresar sobre los pasos, mirar hacia otro lado, volver a preguntar cuál es el papel que cada persona ocupa, para qué está y cómo

cimiento su propia vida, qué motivaciones e intereses le impulsan a mover sus acciones.

No es desconocido, que el comportamiento de los seres y sus necesidades, también determinan, tanto a nivel colectivo como personal, el impacto de su propia existencia; las diferentes teorías, hipótesis, postulados, tratan de explicar porque la naturaleza humana es así. Para el caso, como el contexto educativo influye afectando positiva o negativamente, los fines que se esperan; de ahí que dentro de este marco cobra gran importancia motivar a un sujeto que está participando de un aprendizaje institucionalizado y cómo la misma institución y su contorno forman parte de un ambiente que influye en los individuos.

Es importante notar que una mayor observancia del entorno y una búsqueda interior, en el campo espiritual o como quiera llamarse esta parte humana que no logra verse, ni tocarse, es un importante factor motivacional que cada persona puede desarrollar y esto se logra por medio de diversas actividades que lleven al desarrollo de disciplinas, ejercicios para optimizar la lógica (la toma de decisiones, la aplicación de la reflexión, el análisis, la síntesis, la comparación, la organización, la proyección de vida, de ilusiones, etc.) donde la familia, el contexto y la escuela tienen gran responsabilidad.

La escuela orientada, por el maestro, está en la obligación de motivar la imaginación, la creatividad y el lenguaje visual es un buen medio para hacerlo; es así como, a través de los talleres, se logra motivar a los estudiantes hacia un pensamiento productivo, una mayor conciencia del funcionamiento de la percepción tanto visual como de otras relaciones de los sentidos y la realidad por medios que implican un conocimiento cognoscitivo como facultad activa del hombre y no como resultado de un sico-viaje por la ingestión de hongos o sustitutos. Son resultados a veces intangibles pero se pueden apreciar en su momento con el simple gesto, la risa, la interrogación, la composición, el debate, etc. que manifiestan los estudiantes; también son resultados que la mayoría de las veces el largo plazo del recorrido de la vida es el que en realidad justifica y valora la dirección motivacional que impulsó existencia de un individuo en formación.

De igual manera, la parte teórica establece otro tipo de relaciones y reflexiones sobre el surgimiento de la escritura y la sociedad, entre la motivación y la necesidad, entre el entorno y la percepción, entre pasado y presente, temas que resultan no sólo interesantes sino motivantes, para el lector interesado en los procesos de aprendizaje humano.

Es así como en este trabajo, la propuesta pedagógica arroja excelentes resultados, dada la aplicación de la motivación y la creatividad de la orientación para despertar en los niños y aún en los adultos otra forma de ver y relacionar los

procesos y contenidos que involucran el aprendizaje, los cuales son susceptibles de ser afianzados por medio de la curiosidad, la imaginación, un hábito de observación consciente, la expresión oral y escrita.

Sin duda alguna, quedan muchas cosas por decir, por lo cual puede ser valioso e importante recopilar los diferentes sentidos de la narratividad, tanto visual como gráfica y oral, según las diferentes épocas históricas y mostrar cómo se da ese proceso, además porque es parte inherente al mundo de comunicación que hoy se vive. Por otra parte, se conoce la incidencia de la desintegración familiar y la pobreza, en la educación de los niños, pero no se sabe cómo desde la escuela se puedan hallar mecanismos que acentúen y ayuden a detener el proceso, de ser posible un tipo de propuesta que forme parte de los programas educativos.

RECOMENDACIONES

La presente monografía, no contiene una enumeración de las diferentes teorías de la motivación y la ambientación que se han realizado porque es una aproximación crítica al mundo motivacional prehistórico, en que se gestó el ser humano y sus primeros pasos hacia un mundo civilizado. Pretende valorar el largo tiempo de millones de años, de evolución humana, invertido en sucesivas motivaciones que le permiten al hombre moderno, con un periodo corto de existencia posesionarse en el momento actual.

Busca desde algunos acercamientos a teorías del aprendizaje, la motivación, el comportamiento, etc. explicar los ajustes del hombre primitivo en campos comunicativos, lingüísticos, tecnológicos y sociales, que le permitieron ser los primeros en crear civilización. Los datos que intentan medir y establecer el origen del hombre son reseñados de investigaciones antropológicas, los que también están fundamentados en pruebas especiales de laboratorio, sin que por ello ningún científico pueda decir "ésta es la verdad única", las opiniones en cuanto a fechas están bastante polemizadas, sin embargo, para la presente monografía los datos que se dan tienen la suficiente validez, no por establecer una fecha histórica única, sino por remitir un espacio y dar sentido a diferentes acciones encaminadas a desarrollar la inteligencia humana, las capacidades y retos que estos lapsos de tiempo entre un periodo y otro de evolución impusieron al hombre.

Proyecta, la investigación del pensamiento de un individuo del pasado, el alcance actual, en tecnología y comunicación como factores que determinan una notable transformación del ambiente, destacando los procesos creativos, perceptivos,

motivacionales, disciplinarios, que desarrolla el ser humano, bajo un ambiente en que priman el ser y el hacer, no contaminados, si no por voluntad consciente y propia.

Se presentan varios talleres en la propuesta pedagógica, basados en imágenes, que buscan motivar al estudiante en procesos de lectura de imagen, expresión oral y escrita, a la vez que se guía al estudiante para que establezca otro tipo de relación con las cosas.

BIBLIOGRAFÍA

ARCILA, Claudia Antonia y ROCA, Juan Manuel. Noam Chomsky ante los guardianes de la libertad : Asedios al escritor. En : Magazín Dominical. No. 682 (jun. 1996); p. 4-7.

ARNHEIM Rudolf. El pensamiento visual. Barcelona : Paidós, 1986. 363p.

BERGER JOHN. Modos de ver. 4 ed. Barcelona : Gustavo Gili, 2000. 177p.

BLOOM, Benjamin et al. Taxonomía de los objetivos de la educación. Argentina : El Ateneo, 1990. 178p.

BOLLES C, Robert. Teoría de la motivación : Investigación experimental y evaluación. 2 ed. Mexico : Trillas, 1990. 570p.

CEID-FECODE. Aproximaciones sobre la calidad de la educación. En : Educación y Cultura : Nuestra educación: buena o mala. Vol. 60, No. 572 (jun.2002); 20-26p.

CIRCULO DE LECTORES. Diccionario enciclopédico círculo. España : Credimar, s. f. 1056p.

COLOMBIA, ALCALDIA MAYOR DE BOGOTA. Evaluación de Competencias Básicas en el Distrito Capital : Cuarta aplicación, Octubre de 2002. En : Guía : Evaluación de competencias básicas en lenguaje y matemáticas. No. 1 (2002); 14p.

DE ZUBIRÍA, Miguel y DE ZUBIRÍA, Julián. Fundamentos de la pedagogía conceptual. 2 ed. Bogotá : Plaza Janes, 1997. 234p.

ENGLEBARDT, Stanley. Despertemos la otra mitad de nuestro cerebro. En : Selecciones del Readers Digest. Vol. XCVI, No. 571 (jun. 1988); p. 108-112.

FAW, Terry. Teoria y problemas de psicología del niño. Mexico : McGraw-Hill, 1989. 316p. (Serié de compendios Shaum).

FOLLARI, Roberto. Ocaso de la escuela. Buenos Aires : Magisterio del Río de la Plata, 1996. 58p. (Colección respuestas educativas).

FLÓREZ OCHOA, Rafael. Hacia una pedagogía del conocimiento. Santafé de Bogotá : McGraw-Hill, 1997. 311p.

GUIRAUD, Pierre. La semiología. 15 ed. México : Siglo veintiuno, 1998. 133p.

HUXLEY, Julián y KETTLEWELL, H, B. D. Darwin. Barcelona : Salvat, 1984. 205p.

KOESTLER Arthur. El acto de la creación, citado por ENGLEBARDT Stanley. Despertemos la otra mitad de nuestro cerebro. En: Selecciones del Readers Digest. Vol. XCVI. N°57 (jun. 1998); p.108-112.

LOWENFELD Viktor y LAMBERT BRITAIN W. Desarrollo de la capacidad creadora. 2 ed. Buenos Aires : Kapelusz, 1980. 380p. (serie didáctica).

MELO, Jorge Orlando. La lectura independiza. En : Gaceta. No. 44/45 (ene.-abr. 1999); p.54-62.

PÉREZ MESA, Mario E. Técnicas de expresión oral y escrita. s. l. : Universidad de la Sabana, 1985. 161p.

PELAYO GARCÍA, Ramón y GROSS. Pequeño Larousse ilustrado. Buenos Aires : Larousse, 1987. 1663p.

PRADA R. José Rafael. Psicología de los grupos. 7 ed. Santafé de Bogotá : Indo-American Press Service, 1998. 135 p. (colección pedagogía grupal; no.16).
ROBBINS, Lawrence H. Las huellas secretas del pasado : Templos, tumbas y ciudades desaparecidas la gran aventura de la arqueología. Bogotá : Robinbook, 1994. 315p.

ROBBINS, Stephen P. Comportamiento organizacional : Conceptos, controversias, aplicaciones. 8 ed. México : Prentice Hall, 1999. 816p. + CD-Rom.

TOBASURA Acuña, Isaías y SEPÚLVEDA GALLEGO, Luz Elena. Proyectos ambientales escolares : Estrategia para la formación ambiental. Santa Fé de Bogotá : Cooperativa editorial magisterio, 1997. 102p. (Colección aula abierta).

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

BUITRAGO, G. Bertha Lucia. El proceso de enseñanza y aprendizaje. Bogotá : USTA, 1994. 211p.

HEMEL Santiago Peinado. Didáctica de la historia : Una propuesta desde la pedagogía activa. Bogotá : Magisterio, 1994. 109. (colección mesa redonda).

ORTIZ de Maschwitz Elena María. Inteligencias múltiples en la educación de la persona. Buenos Aires : Bonum, s.f. 317p.

MARIÑO SOLANO German. Análisis y elaboración de fotonovelas : Una aproximación desde los cuentos de hadas y el melodrama. Bogotá : Arte y Fitolito, 1990. 268p.

MOCKUS, Antanas et al. Las fronteras de la escuela : Articulaciones entre conocimiento escolar y conocimiento extra escolar. Bogotá : Magisterio, 1995. 129p. (colección mesa redonda).