

Entre 9 y 13 años

# LA DIMENSIÓN

# AFECTIVA EN EL AULA



Ser parte del mundo personal del otro requiere entablar vínculos recíprocos en los que se promueva **la seguridad, la confianza, el afecto y la motivación**, elementos fundamentales para que una persona vaya formando sus habilidades sociales para enfrentarse en los diferentes entornos en que habita.

En la escuela, especialmente entre educadores y estudiantes, esto es fundamental para que el proceso de enseñanza y aprendizaje se desarrolle de forma más amena.

En general, se puede afirmar que si niñas y niños se sienten a gusto con su educador a cargo, tendrán mejor predisposición y una actitud positiva frente a las propuestas en el aula y es más probable que se involucren en su proceso educativo, lo que permitirá aprendizajes significativos. Este último, involucra la dimensión afectiva y las particularidades de cada estudiante para así atender a sus necesidades, logrando llegar al conocimiento a partir de las capacidades específicas de cada uno.

También, implica aprender en un contexto que le otorga sentido y le sea sustantivo, contrario a lo simplemente memorístico o arbitrario. Para que esto sea posible, la tarea docente implica poder reconocer las diversidades de cada uno de sus estudiantes y para ello es necesaria la construcción de vínculos estrechos.

Desde una mirada general, entendiendo la naturaleza social de la enseñanza, en ella confluyen relaciones, interacciones, afectos y otros componentes de carácter eminentemente interpersonal que llevan a enfocar en una visión vincular del sistema educativo. En la formación de personas resulta difícil pensar esa tarea sin asumir la responsabilidad de convertirse en una figura significativa para un otro en proceso, en la posibilidad de construir un vínculo sano y de intervenir en el proceso de aprendizaje de manera más oportuna y pertinente. Sin embargo, ¿es esto siempre así?, ¿qué implica?

En buena medida, supone brindar seguridad y construirla junto al estudiante, haciendo que se sienta reconocido y respetado. De igual modo, implica que esa seguridad posibilite la exploración del mundo, a ensayar aproximaciones y respuestas atendiendo a la posibilidad de equivocarse.

Asimismo, comprende la disponibilidad para ofrecer ayuda, contención y compañía en la tarea de aprender. **Estas tres dimensiones –seguridad, acompañamiento y disponibilidad–, deben estar siempre presentes para asegurar un ambiente adecuado y un vínculo que posibilite su formación.**



Entre 9 y 13 años

## SUGERENCIA DIDÁCTICA

### Objetivos

- Fomentar la convivencia en el espacio escolar y la participación en grupo.
- Desarrollar las habilidades sociales, la percepción de sí mismo, la autonomía y que aprendan a socializar con los demás en un entorno tolerante y empático.
- Expresarse, compartir emociones y visibilizar potencialidades mediante la representación espontánea de una situación hipotética.

### Actividad

Un aspecto que cada vez toma mayor importancia y que no se asocia estrictamente con la enseñanza de contenidos sino, más bien, con **la creación de vínculos sanos y cómo estos influyen positivamente en los logros académicos es el desarrollo de fortalezas y talentos.**

Allí, los desafíos están dados por un cambio en las formas de concebir el aprendizaje: de uno centrado en el déficit o lo no alcanzado, a otro anclado en las capacidades y potencialidades; en el convencimiento de que cada alumno tiene potencial y es necesario intervenir en su propia trayectoria a partir de sus fortalezas y no desde las dificultades o limitaciones.

Trabajar a partir de la creación de una historia, de personajes y un universo fantástico puede permitir pensar en los modos en que nos vinculamos en la realidad y constituye un buen ejercicio para arribar a reflexiones y aprendizajes significativos sobre lo que nos pasa, además de darle a los estudiantes la libertad de armar su personaje basado en sus gustos y preferencias.

En **el juego de roles** los jugadores eligen un personaje y lo construyen. Para iniciar se narra la acción general, se puede proponer que el universo de ese juego sea una escuela de algún tipo de personajes que resulten motivadores (magos, astronautas, de una civilización que coloniza algún lugar en el espacio y recién se inicia, de algún momento histórico de interés, etc.).

A partir de esa premisa las niñas y niños deben crear personajes que sean maestros y aprendices o estudiantes. Pensar en las propias características, las habilidades y cómo son los vínculos entre los diversos personajes.

Una vez que son creados los protagonistas, se proponen diversas situaciones dilemáticas que deben resolver, por ejemplo: situaciones de aprendizaje donde maestros y maestras adoptan diversos estilos de mostrar afecto (mediante gestos corporales, mediante actos que motivan a mejorar aspectos menos logrados en sus estudiantes), escenas en las que maestros deben enseñar algún tema que va a generar resistencias (allí hay que imaginar qué puede generar resistencias y qué estrategias es necesario desplegar para sortearlas).

Durante el desarrollo, el educador debe actuar como guía llevando con fluidez la participación, asegurar los silencios y que no se interrumpan, propiciando la cohesión grupal y ayudándoles cuando se plantee una dificultad.

Es recomendable, antes de comenzar, que las niñas y niños se sientan cómodos y relajados, para ello pueden proponerse movimientos de expresión corporal, musicalizar o iniciar el debate de forma distendida aportando a la temática a desarrollar.

El juego puede desarrollarse en varios momentos en diferentes días y al cierre resultará enriquecedor promover reflexiones en torno al rol docente, acerca de cómo consideran que debe desarrollarse esa tarea, qué aspectos debe contemplar, si el afecto es importante y por qué motivos.