

PERCEPCIÓN DE LOS APRENDICES FRENTE A LA DIDÁCTICA KINESTÉSICA EN LA FPI, PRESENCIAL DEL CENTRO DE COMERCIO Y SERVICIOS DEL SENA REGIONAL RISARALDA

"PERCEPTION OF APPRENTICES AGAINST KINESTHETIC DIDACTICS IN THE FACE-TO-FACE FPI OF THE TRADE AND SERVICES CENTER OF THE SENA RISARALDA REGIONAL".

- Adriana María Arenas Jaramillo , Centro de Servicios Financieros, Regional Distrito Capital, amarenas@sena.edu.co
- Adíela Martínez de Sánchez, Centro comercio y Servicios, Sena Regional Risaralda, amartinezs@sena.edu.co
- Luz Adriana Sanz Cardona, Centro de comercio y Servicios, Sena Regional Risaralda, lasanzc@sena.edu.co
- Carlos Alberto Sierra Iturregui, Centro comercio y Servicios, Sena Regional Risaralda, csierrai@sena.edu.co

Resumen

Esta investigación se realizó para conocer la percepción de los aprendices del Centro de Comercio y Servicios del SENA, Regional Risaralda, sobre la utilización de actividades didácticas de tipo kinestésico en las sesiones pedagógicas orientadas en los ambientes de formación. Para este estudio se utilizó el enfoque de investigación cualitativa exploratoria que apunta a establecer normas de conducta y comportamientos concretos basados en la información obtenida. Se contextualizó con todos los programas de formación ofertados en el Centro de formación durante el segundo y tercer trimestre de 2019.

Como conclusión, se obtuvo que el efecto de integrar actividades kinestésicas en clase es percibido por los aprendices como una herramienta de enseñanza interesante y efectiva, aunque su utilización es escasa.

Palabras Claves: kinestesia, juegos didácticos, competencias.

Abstract

This research was conducted to know the perception of the apprentices of the SENA Trade and Services Center, Risaralda Regional, on the use of kinesthetic type didactic activities in the pedagogical sessions oriented in the training environments. For this study, the exploratory qualitative research approach was used, which aims at establishing norms of conduct and concrete behaviors based on the information obtained. It was contextualized with all the training programs offered at the Training Center during the second and third quarter of 2019.

As a conclusion, it was obtained that the effect of integrating kinesthetic activities in class is perceived by the trainees as an interesting and effective teaching tool, although its use is scarce.

Keywords: kinesthesia, didactic games, competences.

Introducción

La cinestesia, también conocida como kinestesia o según Arvizu (2016), se concibe como la percepción de los movimientos corporales. Implica ser capaz de detectar cambios en la posición del cuerpo y los movimientos sin depender de la información de los cinco sentidos.

De acuerdo con las teorías de Gardner (1992), los seres humanos tienen ocho diferentes tipos de inteligencia, entre ellas la kinestésica, que reflejan diferentes formas de interactuar con el mundo.

Cada persona tiene una combinación o perfil, aunque no hay dos individuos que posean la misma combinación. A través del desarrollo de los procesos formativos, se puede apropiar información mediante la inteligencia kinestésica corporal, es decir, actividades que implican movimiento; en estos casos, la información se traduce en aprendizaje significativo.

La integración de la cinestesia en un proceso de enseñanza puede conducir hacia un aprendizaje exitoso mediante el uso de actividades didácticas de tipo kinestésico en los ambientes de aprendizaje; mediante un análisis cualitativo que tiene como objetivo explicar, predecir o explorar el "porqué" de los vínculos entre la información no estructurada, Mendoza (2018). Es entonces, desde la perspectiva cualitativa, que los fenómenos son analizados en su contexto, procurando encontrar el sentido o la interpretación de los mismos a partir de los significados que las personas les conceden, según Noreña, Alcaraz-Moreno, Rojas y Rebolledo-Malpica, (2012).

Otros autores que han realizado aportes significativos relacionados con este estudio son: Borracci, Manente, Tamini, Dvorkin, Arribalzaga y Galli (2015). Tellier (2008), incorpora en sus estudios la cinestesia dentro de un lugar significativo.

Muchos profesores se han preocupado por investigar cómo se producen los procesos de aprendizaje. De hecho, la labor esencial del instructor no es enseñar, sino lograr que los aprendices aprendan (Muñoz, López y Orozco 2006). El patrón general que se requiere para conducir el proceso de enseñanza aprendizaje tanto grupal, como individualmente es complicado, ya que cada estudiante tiene su manera específica de aprender.

De acuerdo con Cazau, (2001), los estilos de aprendizaje se desarrollan más cuanto más los usemos y por lo tanto, utilizar más un estilo de aprendizaje implica que hay otros que se utilizan menos y en consecuencia los estilos de aprendizaje tendrán distintos niveles de desarrollo. La manera como el cerebro humano recibe la información es un aspecto modular en el aprendizaje.

Según Dunn, (1978), los estudiantes pueden percibir a través de tres estilos de aprendizaje: de forma visual, auditiva o kinestésica (VAK). Para aprender, se depende de los sentidos para procesar la información del entorno. La mayoría de las personas tienden a usar uno de sus sentidos, más que los otros.

Según Gardner (1998), todos aprenden a través de más de un estilo de aprendizaje como: visual, naturalista, interpersonal, intrapersonal, kinestésico, musical, matemático y lingüístico.

Existen numerosas investigaciones que demuestran que no hay diferencias significativas entre la prevalencia de los estilos de aprendizaje sobre el kinestésico. Mientras que, en algunos programas universitarios, este estilo es el que predomina, como lo afirman Cid, Suazo, Ferro y González, (2012), en un estudio sobre el tema realizado en la universidad UISEK, Chile.

Metodología

Este estudio sigue la estructura de un

proceso de investigación cualitativa en los ambientes de aprendizaje con una población objetivo conformada por aprendices de formación titulada y complementaria presencial del Centro de Comercio y Servicios, Sena Regional Risaralda, mediante un muestreo probabilístico aleatorio simple, para el cual se realizaron 218 encuestas. La determinación del tamaño muestral se realizó a través del muestreo aleatorio simple, donde s^2x se calculó mediante la siguiente fórmula:

$$s^2x = s^2/n \cdot 1 - n/N,$$

si la población es finita de tamaño N.

Donde, (n), equivale al 12,1 % del tamaño de la muestra equivalente a 218 aprendices y (N) equivale a un universo de 1800 aprendices.

La recolección de la información se realizó a través de una encuesta en línea en Google Forms. La encuesta fue dirigida a los aprendices y enviada a los instructores líderes de los grupos, los cuales a su vez, la reenviaron a los correos electrónicos de los aprendices de los programas en formación durante el tercer trimestre de 2019.

Con las 17 preguntas elaboradas se pretendió obtener información significativa enmarcada en las siguientes categorías:

- Frecuencia de participación de los aprendices en actividades kinestésicas en el ambiente de aprendizaje.
- Percepción de los aprendices frente a la relación entre aplicación de los juegos didácticos y la mejora del ambiente de formación.
- Incidencia en la reducción de conflictos en el ambiente de formación.
- Inclusión de estas actividades en las guías de aprendizaje.
- Percepción sobre los tipos de juegos preferidos

por los aprendices.

- f. Uso de estas actividades por competencia en los programas del centro de formación.

Resultados

Los resultados reflejan, frente a la pregunta relacionada con la frecuencia de participación en actividades kinestésicas en el ambiente de aprendizaje, que el 56% de los aprendices objeto del estudio, perciben que muy pocas veces han participado en este tipo de actividades, mientras que el 21% argumenta que nunca lo ha hecho; los demás porcentajes se distribuyen así: el 11%, una dos veces semanales, el 7% cada dos semanas y el 5%, una vez al mes. Ver figura 1.

Figura 1.

Frecuencia de participación en juegos didácticos en los ambientes de formación.

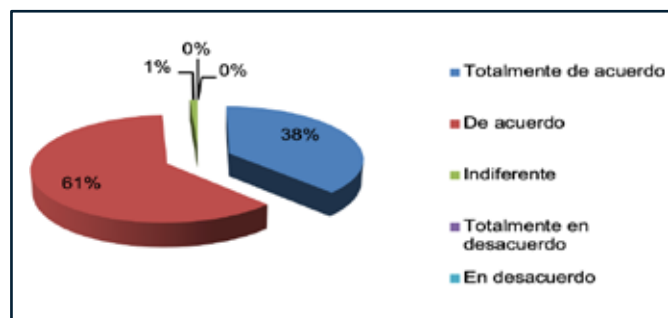


Nota: Creación Propia

Como se observa en la figura 2, las actividades que involucran movimiento, es decir actividades kinestésicas, son percibidas por el 99% de los aprendices como contribuyentes de un mejor ambiente de formación, es decir, el estudiante aprende mejor cuando existe una actividad física en la que se tiene que desenvolver.

Figura 2.

Percepción de los aprendices frente a la relación entre aplicación de los juegos didácticos y su relación con la mejora del ambiente de formación.

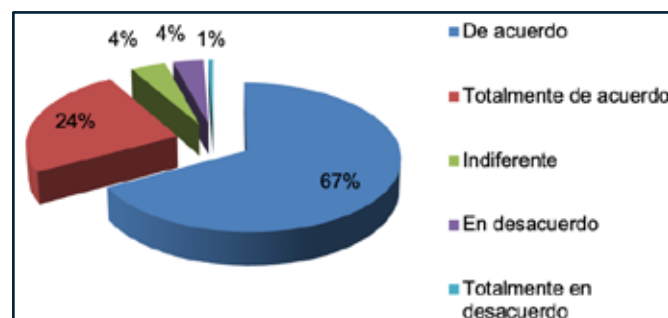


Nota: Creación Propia

Al preguntar a los aprendices sobre el efecto de las actividades kinestésicas en la reducción de conflictos en los ambientes de aprendizaje, el 91%, está de acuerdo con que estas actividades sí ayudan a reducir los conflictos; mientras que un 5% está en desacuerdo y el 4% es indiferente. (Ver Figura 3).

Figura 3.

Percepción de los aprendices frente a la incidencia en la reducción de conflictos en el aula vs la aplicación de juegos didácticos en el ambiente de formación..



Nota: Creación Propia

Frente a la pregunta sobre la inclusión de los juegos y actividades lúdicas en las guías de aprendizaje, se concluye que un 71% de los aprendices están de acuerdo en que estas estrategias se evidencian en el desarrollo de las guías de aprendizaje, mientras que un 24% no están de acuerdo y para el resto de los aprendices que corresponde al 5%, es indiferente. (Ver Figura 4).

Figura 4.

Percepción de los aprendices frente a la Inclusión de actividades lúdicas en las guías de aprendizaje.

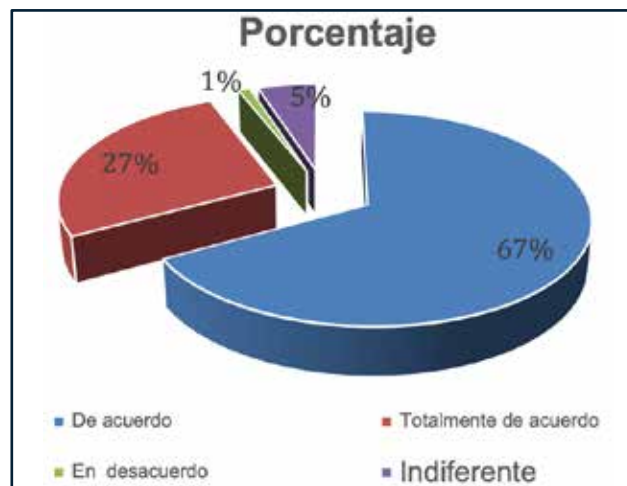


Nota: Creación Propia

En lo que respecta a la pregunta sobre la percepción de los aprendices frente al uso de juegos y actividades lúdicas como propiciadores importantes del conocimiento en los ambientes de formación, es posible afirmar que el 94% está de acuerdo y totalmente de acuerdo, en que sí se propicia; mientras que un 1% está en desacuerdo y el resto de los aprendices equivalente al 5%, es indiferente. (Ver Figura 5).

Figura 5.

Percepción de los aprendices frente al uso de juegos y actividades lúdicas como propiciadores del aprendizaje.



Nota: Creación Propia

De acuerdo con lo expresado en la figura 6, se observa la predominancia del uso de actividades kinestésicas en la competencia de inglés, frente a las demás competencias orientadas en los diferentes programas de formación. Ver figura 6.

Figura 6.

Percepción frente al uso de actividades lúdicas en el aula según competencia orientada.



Nota: Creación Propia.

Lo anterior se justifica debido a que en

la competencia de inglés se utiliza el lenguaje corporal y gestual, lo cual ha sido referenciado por (PATERNAIN, 2016), quien estudia cómo el lenguaje corporal afecta a la adquisición y desarrollo de la lengua extranjera inglés.

Discusión

Según Nolen, (2003), cada una de las inteligencias abarca ciertas características y estas se prestan a profesiones particulares. No es sorprendente que existan formas específicas para que los instructores incorporen las inteligencias en su planificación diaria de lecciones para uso práctico en ambientes de aprendizaje.

Esto, a su vez, permite que cada aprendiz aprenda de una manera asociada a sus fortalezas.

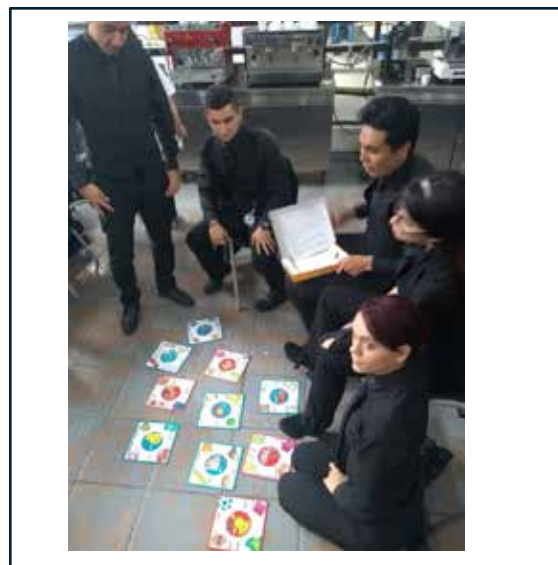
Al aplicar técnicas didácticas kinestésicas en clase, el aprendiz no solo va a usar la memoria visual y auditiva, sino que va a enfatizar la memoria kinestésica, al hacer uso del movimiento corporal.

La integración de actividades kinestésicas en la cotidianidad de la formación puede potenciar todo el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que como se mencionó anteriormente, los seres humanos poseen tres grandes estilos para representar mentalmente la información: visual, auditivo y kinestésico (VAK).

No obstante, casi todos emplean los estilos de forma desigual, potenciando unos y subutilizando otros.

Figura 7.

Aprendizaje Visual
(Se visualiza en la columna siguiente)



Nota. Creación Propia

Figura 8.

Aprendizaje auditivo y Kinestésico



Nota. Creación Propia

La postura planteada por los aprendices en este estudio refleja su interés en que los instructores

adopten estrategias pedagógicas que involucren el juego, la lúdica y la lúdica kinestésica en el aula; posición que concuerda con el pensamiento de Bosco, (Martelo, 2013); quien propone que “el juego es sumamente importante debido a que tiene un sentido y significado propio que ayuda a desarrollar la personalidad del aprendiz”.

Esta postura permite evidenciar que las estrategias didácticas que se formulan en las actividades de aprendizaje relacionadas con la kinestesia dentro de la guía de aprendizaje, no se utilizan al máximo; por lo tanto, se observa la necesidad de generar lineamientos institucionales que conduzcan a la implementación práctica de estas estrategias en la formación.

Así mismo, las teorías de Chavez , (2019)., plantean que los juegos didácticos son importantes para mejorar las relaciones interpersonales entre los estudiantes durante las sesiones pedagógicas, lo cual se relaciona directamente con la disminución de conflictos en el aula; criterio que coincide con la visión de López , P., sobre la necesidad de crear espacios para el juego en estas.

Conforme a los hallazgos encontrados en este estudio, las actividades kinestésicas en los ambientes de aprendizaje del Centro de Comercio y Servicios del SENA, Regional Risaralda, son apreciadas por casi la totalidad de los aprendices participantes, como actividades didácticas que contribuyen a un aprendizaje más relevante.

Considerando que en su mayoría los aprendices del Centro se encontraban dentro de la generación perteneciente a los Millenials y de acuerdo con lo expuesto por Diaz Quijano, L. en: In learning , se puede afirmar que los estilos de aprendizaje preferidos por los Millenials, están relacionados con los medios audiovisuales, como estrategias para cautivarlos y atraerlos hacia nuevas formas de participación y percepción del aprendizaje, facilitando el empoderamiento de los

conceptos, durante el proceso formativo.

Figura 9.

Estilos de aprendizaje



Nota: Creación Propia

Teniendo en cuenta la precepción de los aprendices acerca del logro de aprendizajes más relevantes y en concordancia con lo planteado por Diaz Quijano, es posible evidenciar la importancia y necesidad de inclusión de este tipo de actividades en la guía de aprendizaje, la cual hace parte indispensable de los recursos didácticos del aprendiz para facilitar su proceso de aprendizaje en el ambiente de formación.

De otro lado, los hallazgos identificados en este estudio posicionan los juegos didácticos como una herramienta pedagógica para el desarrollo de habilidades y destrezas dentro del proceso de aprendizaje, por ende, se deduce que los aprendices disfrutaban del proceso de aprendizaje, por medio de los juegos de su preferencia. Como juegos opcionales los aprendices objeto de este estudio prefieren los denominados: uno, tingo tango y concéntrese.

Figura 10.

Jugando y aprendiendo



Nota: Creación Propia

De acuerdo con lo expresado por por Sosapanta (2013), las actividades lúdicas propician un aprendizaje significativo en comunicación y lenguaje entre los estudiantes.

Frente al cuestionamiento relacionado con la competencia de su programa de formación que considera se desarrolla más exitosamente a través del uso de juegos y lúdicas en el ambiente de formación, la gran mayoría de aprendices considera que corresponde a la competencia de inglés.

En este caso, se requiere, además de la habilidad técnica para el uso de otro idioma; de otras habilidades blandas como las comunicativas y de trabajo colaborativo, así como del relacionamiento e interacción con otros, al utilizar estrategias didácticas de manera creativa para dicha competencia. De acuerdo con Castellanos (2015), el aprendizaje del idioma inglés requiere del uso de aspectos paralingüísticos del mismo, utilización del lenguaje corporal, gestual y expresión facial,

fundamentales en la comunicación cara a cara.

Figura 11

Jugando y Aprendiendo en inglés



Nota: Creación Propia

En la revisión de la literatura mencionada en el marco teórico y los resultados obtenidos en el proceso de investigación, se puede afirmar que el uso de actividades kinestésicas en el aprendizaje es ampliamente conocido y se considera fundamental para el desarrollo de aprendizajes significativos.

Conclusiones

Después de analizar la muestra sobre el uso de actividades didácticas tipo kinestésico en los ambientes de aprendizaje, es posible identificar que un 56% de los aprendices indica que aún no ha participado de este tipo de actividades dentro de los procesos formativos presenciales del Centro de Comercio y Servicios del SENA, Regional Risaralda.

La integración de actividades didácticas de tipo kinestésico en los ambientes de formación se percibe como una herramienta que facilita el proceso de aprendizaje; sin embargo, un porcentaje importante de aprendices afirma nunca haber participado en actividades kinestésicas en los ambientes de aprendizaje y los que han tomado parte en este tipo de actividades didácticas activas, aseveran que lo han hecho muy pocas veces. En contraste, son apreciadas como actividades que contribuyen a un aprendizaje más relevante.

En consecuencia, se recomienda integrar en las guías de aprendizaje mayor cantidad de juegos y actividades didácticas que impliquen movimiento, reconociendo que éstas, en conformidad con los hallazgos identificados en este estudio, son propiciadoras de un aprendizaje más significativo y reducción de conflictos en el aula. Cabe anotar que, en la enseñanza de una segunda lengua, es más relevante el uso de la kinestesia para lograr que los mensajes lleguen al interlocutor mediante el movimiento, además de los aspectos paralingüísticos del lenguaje citados anteriormente.

Dentro de las tendencias actuales que involucran el uso de la kinestesia para lograr un aprendizaje significativo se encuentra la estrategia STEAM.

Referencias Bibliograficas

Arenas, J. A.M.; Martinez, S., A.; Sanz, C., L.A.; Sierra, I. C.A. Proyecto De Investigación Aplicada. Centro De Comercio Y Servicios. Sena. Regional Risaralda.

Aguirre Arvizu, H. D. (2016). Kinestesia Y Cenestesia, Las Dimensiones Olvidadas. Apuntes Para Una Antropología De Las Sensaciones. Estudios De Antropología Biológica, 18(1).

Alexander, G., & Brieghel-Muller, G. (1982). Eutonie. Psychologie Medicale.

Chavez, Moyan - 2019- Repositorio. UCV. Edu.Pe
Tellier, M. (2008). The Effect Of Gestures On Second Language Memorisation By Young Children. Gesture, 8(2), 219-235.

Borracci, R. A., Manente, D., Tamini, S., Dvorkin, M., Arribalzaga, E. B., Grancelli, H., & Galli, A. (2015). Diferencias En Los Estilos De Aprendizaje Desde La Escuela Primaria Hasta El Posgrado En Medicina. FEM: Revista De La Fundación Educación Médica, 18(2), 123-129.

CASTELLANOS, J. Aspectos De La Teoría De La Comunicación Y Su Aplicación A La Enseñanza De Lenguas. Decires, Revista Del Centro De Enseñanza Para Extranjeros. ISSN 1405-9134, Vol. 15, Num. 18, Primer Semestre, 2015, Pp. 35-44

Cazau, P. (2001). Estilos De Aprendizaje: El Modelo De La Programación Neurolingüística. Recuperado En [Http://Pcazu.com](http://Pcazu.com). Galeon. Com (Consulta: Octubre 2016).

Cid, F. M., Suazo, A. G., Ferro, E. F., & González, J. A. (2012). Estilos De Aprendizaje Visual, Auditivo O Kinestésico De Los Estudiantes De Educación Física De La UISEK De Chile. Revista Electrónica De Psicología Iztacala, 15(2), 405.

Diaz Quijano, L. En: In Learning. Digital Transformation Consultant & Trainer / Board Member Vital Voices. Consultado En : <https://www.linkedin.com/presentation/learning/como-liderar-a-los-millennials/presentacion-del-curso-como-liderar-a-los-millennials?U=84303994>.

Dunn, R. S., & Dunn, K. J. (1978). Teaching Students

Through Their Individual Learning Styles: A Practical Approach. Prentice Hall.

Gardner, H. (1992). Multiple Intelligences (Vol. 5, P. 56). Minnesota Center For Arts Education.
Gardner, H. (1998). Inteligencias Múltiples. Barcelona: Paidós.

Lopez, Paco. Las Intuiciones Pedagógicas De Juan Bosco. Educación Social. Revista D'intervención Socioeducativa. 60, P. 102-119. 2015.

Martelo Barroso, Zelenia Paola. Solano, Martínez, Florinda Esther. Torres Miranda Martha Elena. Estrategias Lúdico Pedagógicas Para Potenciar El Desarrollo De La Producción De Textos Escritos De 3o Del Centro Educativo San Juan Bosco De Soledad. Corporación Universitaria Del Caribe. Sincelejo. Colombia, (2013)

Mendoza, S. L. H., & Monroy, T. I. S. (2018). Enfoques De La Investigación. Boletín Científico De Las Ciencias Económico Administrativas Del ICEA, 7(13), 67-68.

Moreno, M. G. A., Páez, R. A. B., & Tello, C. P. (2007). Estilos De Aprendizaje De Estudiantes De Matemáticas En Educación Superior. Memorias De La XVII Semana Regional De Investigación Y Docencia En Matemáticas, 13-21.

Muñoz López, Temístocles Y María Del Carmen Orozco E. (2006). Los Perfiles De Aprendizaje En La Educación Superior. Análisis Y Aplicaciones En Licenciatura. 6° Congreso Internacional "Retos Y Expectativas De La Universidad". El Papel De La Universidad En La Transformación De La Sociedad. Ponencia 350. Memorias De Resúmenes En Versión Impresa Y Artículo Completo En CD. ISBN: 9688639419. Puebla. 15 Pp.

Nolen, J. L. (2003). Multiple Intelligences In The Classroom. Education, 124(1).

Noreña, A. L., Alcaraz-Moreno, N., Rojas, J. G., & Rebolledo-Malpica, D. (2012). Aplicabilidad De Los Criterios De Rigor Y Éticos En La Investigación Cualitativa. Aquichan, 12(3), 263-274.

Paternain Bea, C. (2016). El Lenguaje Corporal En El Proceso De Enseñanza Aprendizaje De La Lengua Extranjera: Inglés. Universidad De Valladolid. Facultad De Educación Y Trabajo Social. P.I.

Sosapanta Oña, María Magdalena. Las Actividades Lúdicas Propician Un Aprendizaje Significativo En Comunicación Y Lenguaje En Los Estudiantes De Quinto Grado De Educación General Básica Paralelos "A" Y "B" De La Escuela Fiscal Mixta "Carlos Larco Hidalgo" Ubicada En La Parroquia Sangolquí, Cantón Rumiñahui, Provincia De Pichincha. 1-Ago-2013.

Soto, I. F. (2018). Incorporando La Física Mecánica, Una Aproximación Al Aprendizaje De La Física Mecánica Desde El Cuerpo. Gestión Ingenio Y Sociedad, 3(1), 3-10.

Úbeda, M., & Escribaniño, M. (2002). Estudio Contrastivo De Los Estilos De Aprendizaje En Los Estudiantes De Arquitectura. Revista Didáctica, 14, 251-271.