

Por Juan Esteban Montúfar  
([jmontufar@estud.usfq.edu.ec](mailto:jmontufar@estud.usfq.edu.ec))

# Teoría de Eudaimonía educativa para el manejo de grupo

Uno de los aspectos fundamentales para ser un docente significativo y compartir una clase virtuosa es controlar completamente la disciplina del grupo. Hay diversos métodos, estrategias e incluso técnicas tradicionales para *controlar* el orden, el ruido y la atención de todos los estudiantes. Seguramente, muchos de ustedes han sido testigos de estos métodos que infunden temor a una autoridad. Sin embargo, ¿cuántas veces se han cuestionado si los gritos para llamar la atención, la exigencia del silencio total o incluso el pedir que “*todos se duerman*” en la clase es realmente efectivo? ¿Promueve un entorno sano para el aprendizaje? ¿Es un aprendizaje que vale la pena?

Si insistimos en que el aprendizaje se compone de tres pilares educativos (estudiantes, docentes y ambiente educativo -no únicamente infraestructura), se corrobora que estos tres elementos promueven y facilitan la adquisición de conocimientos, el diseño de experiencias educativas, la construcción de curiosidad y compromiso activo, además de crear la famosa conexión entre maestro y docente que, respectivamente, crea un entorno de acuerdo y de bienestar compartido.

Por ende, al relacionar estas dos premisas opuestas, la tradicional para *controlar* el grupo de trabajo y la de crear un ambiente educativo sano y responsable, surge



Crear disciplina en el aula debe tener un propósito, es decir, el bienestar común de todos los integrantes del entorno educativo.

la necesidad de crear un método alternativo, que sea saludable y enriquecedor para todo docente: la teoría de la Eudaimonía educativa.

El término eudaimonía surge del pensamiento aristotélico. Su significado gira en torno a varios sinónimos, tales como felicidad, vivir bien, armonía, autonomía, florecimiento, una contribución al bienestar personal y compar-

tido. Son algunos términos que alcanzan el bienestar común, además de propiciar la motivación humana. Dentro de este pensamiento tan antiguo, se proponía el reconocimiento del ser humano como un ser racional, autónomo y con un propósito definido. (Carrillo, 2019).

Para los griegos, “eudaimonia, o vida buena, comprende el placer, un sentido de significado y una rica integración psicosocial en la comprensión que una persona tiene de sí misma. Los autores reportan, por ejemplo, que las personas cuyas narrativas son ricas en objetivos intrínsecos de crecimiento personal, relaciones significativas y contribución a la

*El término eudaimonía surge del pensamiento aristotélico. Su significado gira en torno a varios sinónimos, como felicidad, vivir bien, armonía, autonomía, florecimiento.*

comunidad tienden también a demostrar bienestar psicológico como un indicador de eudaimonia” (D’Olimpo, 2022, p.6). (Traducción propia del original en inglés).

Así, se retribuye este término filosófico como una forma de encontrar armonía y de compartirla con un entorno común. Aristóteles aseguraba que este término es una forma de vida autosustentable, abundante, potencial y rebosante de felicidad, una herramienta racional que busca potenciar las virtudes de un individuo. Sin duda alguna, esta herramienta integrada con la educación marcará un gran salto entre lo tradicional y lo emocional.

Recuerdo que hace pocas semanas en mis prácticas preprofesionales me encargaron planificar y ejecutar una actividad recreativa en el curso de 8º de Básica, para aproximadamente veintiocho niños de doce años.

La actividad, planificada para los últimos quince minutos de la clase, consistía en un reto grupal. Dividí toda la clase en cuatro grupos y expliqué el juego, al cual nombré “el nudo humano”.

Aquí, todos los integrantes del grupo deben posicionarse en un círculo, cruzar su brazo derecho con su compañero más cercano, al frente o a su lado. Para facilitar esta primera acción, podemos utilizar la aleatoriedad para jugar un poco con los estudiantes y proponer un reto más difícil para cada grupo. El objetivo del juego es recuperar la forma del círculo sin soltar la mano de su compañero; caso contrario el grupo sería descalificado. El tiempo máximo para el juego era de diez minutos.

Esta actividad enganchó a todos casi al instante. Además de tener un objetivo en común, la competitividad sana entre estudiantes motivaba a buscar la solución perfecta, un claro ejemplo de aprendizaje colaborativo. Sin embargo, la euforia del juego causó estragos en la paciencia del docente asignado, quien, con un grito de relámpago, terminó el juego y ordenó a todos los estudiantes que se sentaran en sus respectivos puestos.

El docente llamó la atención a todos los estudiantes, por un supuesto desorden y un ruido permanente. Me recalco mi poco control de la clase. Y a continuación ordenó a todos que retomaran el juego, con la única condición de que no recorriera por esas cuatro paredes ningún tipo de sonido o ruido enérgico.

Mientras observaba cómo todos aquellos niños “jugaban” en extremo silencio, algunos con susurros, otros conteniendo la risa e incluso otros murmurando soluciones con temor, reflexioné acerca de cuál es el verdadero significado de “controlar la clase”.

Todos los estudiantes estaban participando arduamente en mi actividad, nadie estaba distraído o con otro objetivo mientras su grupo trabajaba arduamente.

Reconstruyendo la ideología de que un profesor exitoso es aquel que mantiene a todos sus estu-

*La disciplina debe nacer de los propios estudiantes, debe ser un hábito, una cultura que se construya en el aula, al compás de la eudaimonía, para construir un ambiente de bienestar común.*

diantes programados para mirar al frente mientras él habla, sin moverse mientras expone información, sin hacer ruido mientras juegan, con poca interacción si no se solicita y con una simetría enfermiza, recalco una definición que una excelente profesora universitaria compartió conmigo: “El aprendizaje es y debe ser desordenado, lo significativo es ruidoso, el juego combinado con el aprendizaje es un método de exploración, es una motivación natural que nace del estudiante” (Tobar, 2023, p.35).

Además de desarrollar habilidades, este tipo de enseñanza es la que crea un ambiente sano, enriquecedor, con disciplina y autocontrol. Mientras recordaba esta definición (por cierto, totalmente significativa para mí, gracias a mi maestra), brotó una inquietud: ¿Qué es lo que los docentes queremos en la disciplina del aula? ¿Queremos inspirar un miedo militarizado o, por el contrario, fomentar actitudes de autocontrol, compromiso y respeto?

Así, me planteé la posibilidad de crear un método alternativo para todos los maestros, ya sean experimentados o no, para romper el esquema de “controlar” una clase o, mejor dicho, manejar un grupo de trabajo, combinando los principios de la eudaimonía o el bienestar común, con la disciplina de los estudiantes y el maestro.

La Teoría de la Eudaimonía Educativa (TEE) consiste en una serie de pasos aplicables en un periodo de tiempo específico, con el objetivo de romper el esquema tradicional de la disciplina y, a su vez, brindar un apoyo para todo docente en el manejo de grupos. Al aplicar esta iniciativa, se me-

jorará la relación entre docente y alumno, se logrará orientar el grupo hacia un objetivo compartido, se creará una cultura de respeto y se construirán hábitos férreos y saludables de aprendizaje.

Antes de comenzar con los pasos de la teoría es importante que re-aprendas el significado de la disciplina. Fomentar disciplina en el aula no consiste en dominar a los estudiantes, ni mucho menos visualizarlos como objetos que se deben acomodar en orden en una repisa empolvada.

La disciplina debe nacer de los propios estudiantes, debe ser un hábito, una cultura que se construya en el aula, al compás de la eudaimonía, para construir un ambiente de bienestar común. Según Roxana Villanueva (2020), "(...) las interacciones que ocurren en el aula con más frecuencia están relacionadas al estilo de enseñanza y a la participación de los estudiantes, al manejo de la disciplina y del comportamiento de los estudiantes, y que estas interacciones generan emociones positivas o negativas que permiten caracterizar el clima de aula" (p. 188).

Crear disciplina en el aula debe tener un propósito, es decir, el bienestar común de todos los integrantes del entorno educativo. Este es un hábito que requiere de la participación de todos los integrantes. Sin embargo, como docente (al aplicar la Teoría de la Eudaimonía Educativa) es necesario incluir la iniciativa de los pasos que se describen a continuación:

### **1. El método científico educativo: conoce a tus estudiantes**

Es necesario establecer conexiones con tus estudiantes. La obser-

vación será tu mejor herramienta. A través de un sistema de prueba y error, probarás diversas maneras de crear confianza, seguridad y diversión con ellos. Este paso requiere un plazo de tiempo extendido (aproximadamente dos semanas), pero es necesario para continuar al siguiente paso. Así, conocerás cuáles son sus preferencias, de qué manera trabajan mejor, qué les motiva, cuáles son sus fortalezas y debilidades, y más importante cómo puedes conectar con ellos individual y colectivamente.

### **2. Haz que tus estudiantes te conozcan. ¡Crea compromisos con ellos!**

Es fundamental realizar este paso en el primer día de interacción con tus estudiantes. Recuerda, no vas a crear reglas de aula ni normas de conducta. Son compromisos creados de manera colaborativa entre estudiantes y maestro.

Debes ser claro con las expectativas que tienes de ellos y viceversa. Un ejemplo es expresar tu situación, es decir, plantea quién eres, qué haces en el aula con ellos, qué es lo que quieres lograr, qué retos quieres que superen, qué es lo que quieres que se evite en el aula, cómo vas a trabajar con ellos, entre otras.

Debes describir todo lo que consideres necesario por conocer. Tú eres el ejemplo, puedes enseñarles a ser ganadores y a ser

*¿Qué es lo que los docentes queremos en la disciplina del aula? ¿Queremos inspirar un miedo militarizado o, por el contrario, fomentar actitudes de autocontrol, compromiso y respeto?*

perdedores. Aprende con ellos, acepta tus errores, sé honesto y ellos aprenderán de ti. Y recuerda, diviértete querido docente, siempre puedes incluir el juego en toda actividad que hagas con tus estudiantes, ¡incluso en esta!

### **3. ¡Recupera su atención! Aquí tienes algunas estrategias que sin duda te ayudarán a recuperar la atención de tus estudiantes. Y, lo mejor de todo, ¡sin gritar!**

Hay algunos ejercicios y estrategias que pueden atrapar la atención de tus estudiantes, incluso cuando estén en medio de la emoción de uno de tus juegos. En este caso, el juego de la imitación es excelente para engancharlos de nuevo; también puede ser usado como una pausa activa.

El objetivo es pararte en la clase, ser visible para todos tus estudiantes y, en silencio, tocar con tus manos varias partes del cuerpo (pueden ser tus hombros, ojos, rodillas, boca). Poco a poco, tus estudiantes centrarán tu atención en ti, y luego debes explicarles que deben imitarte.

A medida que tengas su atención, puedes aumentar el ritmo, variar con tu mano derecha o izquierda y jugar un poco. ¡Usa tu creatividad! Puedes incluir al final del ejercicio las palabras "para baram, para baram, para baram". El resultado que te den tus estudiantes será curioso.

El dedo del tarareo es otra técnica para regresar a tus estudiantes a la realidad. Esta es una actividad (que debe ser explicada anteriormente), y que puede funcionar como un hábito de la clase. Consiste en levantar o bajar tu dedo pulgar. Según la altura de tu dedo, tus estudiantes tendrán que tara-



La Teoría de la Eudaimonía Educativa (TEE) consiste en una serie de pasos aplicables en un periodo de tiempo específico, con el objetivo de romper el esquema tradicional de la disciplina.



rear un ritmo específico que hayan acordado como clase. Puedes jugar un poco con ellos hasta alcanzar su atención total.

Por otro lado, la mano *mindfulness* es un excelente ejercicio para recuperar el aliento y, sobre todo, para calmar toda esa energía vivaz que tus estudiantes traerán del recreo. Consiste en enseñar la palma de tu mano izquierda; recuerda que tus estudiantes deben hacer lo mismo.

Debes recorrer la silueta de tu mano izquierda con tu dedo índice de la mano derecha. A medida que subas tu dedo, tus estudiantes tendrán que inhalar al mismo ritmo. Y, al contrario, a medida que tu dedo descienda por la misma silueta, tus estudiantes tendrán que exhalar en ese ritmo. El objetivo es completar la silueta de la mano. Puedes repetirlo las veces que consideres necesarias.

Estos ejercicios se relacionan con el uso de la neuro didáctica: estí-

mulos que rompen con el orden común de una clase o su cronología, produciendo reacciones diferentes en el cerebro.

Según Briones Cedeño y Benavides Bailón (2021), “la neuro didáctica se basa en que el aprendizaje no es lo aprendido, sino cómo se ha aprendido, pues ello es lo que permitirá a futuro seguir creciendo y potenciando la información del mundo, con el fin de vivir de la mejor manera posible, dentro de los ideales de cada uno” (p. 75). Indagar y buscar este tipo de estrategias sin duda fomenta un ambiente auténtico que sobrepasan conceptos de la disciplina tradicional, y que fomentan la creación de una cultura específica del aula.

¡Armar tu arsenal de actividades estimulantes es tan importante como presentarte en el aula!

#### 4. Planificación “tropicalizada”

Busca lo mejor para tus estudiantes utilizando la diferenciación como impulso y adaptador.

Si se entiende la diferenciación como una forma de personalizar el aprendizaje según las capacidades de tus estudiantes, será mucho más sencillo transmitir conocimientos a su manera. De igual forma, es esencial que, como docente, se transmita seguridad y flexibilidad a través de la planificación de tus clases.

Una planificación sólida tiene porcentajes de error bajos, y para eso se planifican también planes de contingencia (o flexibilidad), a pesar de que no siempre una planificación puede ser aplicada tal y como se planea. De este modo, busca crear una apertura para la clase, un desarrollo contextualizado con pausas activas y un cierre creativo para que el aprendizaje sea significativo.

Diseña experiencias de aprendizaje significativas. Según Claudia Tobar en la *Revista Para el Aula* (2020): “Para convertir nuestra profesión en un oficio necesario debemos pasar de ser profesores



Al combinar los elementos de la disciplina educativa con la eudaimonía se genera un sinónimo de bienestar común en un entorno educativo.



a Diseñadores de Experiencias de Aprendizaje (DEA).

Es decir, debemos crear oportunidades de aprendizaje en las que los estudiantes sean los protagonistas, y los educadores guías y casi espectadores de las reacciones y de los aprendizajes que se producen mientras los estudiantes construyen su propio conocimiento” (p. 35).

Hace poco realicé una observación a un colegio cercano. En el grado 4º de Básica estudiaban doce niños, cuatro de ellos con TDAH. La forma de enseñar de la maestra era tan diferenciada y contextualizada para su grupo, que, a pesar de tener cuatro niños con una necesidad de aprendizaje especial, todos participaban y completaban el objetivo de la clase de la misma manera, con ritmos diferentes, pero con el mismo objetivo. Diseñar experiencias de aprendizaje combinadas con la

diferenciación consiste en adaptar el aprendizaje para que todos puedan inmiscuirse en el aprendizaje.

### 5. Variedad. Sé auténtico con ellos

Evita la linealidad. Usa tus recursos a tu favor, es decir, juega con tu tono de voz, siempre investiga e indaga una actividad nueva, una forma de enseñar distinta, una estrategia nueva, un reto diferente.

De la misma manera y relacionado con el punto anterior, puedes diversificar tus metodologías aplicadas en la clase, conociendo a tus estudiantes y sus características, obviamente.

Según Prieto Andreu y Joel Manuel (2022), “los estudios que han evaluado los procesos de gamificación parten de la asunción de que los juegos con soporte digital promueven la motivación de los usuarios, ya que pueden produ-

cir el aprendizaje, incluso en una perspectiva tangencial” (p. 3). Utiliza diversas metodologías; puedes partir desde la gamificación hasta el aprendizaje colaborativo, la instrucción guiada, aula invertida, aprendizaje experiencial, centros de aprendizaje o incluso aprendizaje basado en evidencias.

Estas variaciones pueden ser aplicadas para un plan de unidad o un plan de lección. Incluso, puedes utilizar el poder de tu voz de manera positiva, investiga cómo tener una voz atractiva, y practícala.

La fuerza del tono no debe venir del estómago, sino del pecho. Modular la voz, jugar con los tonos de las palabras y su acento es un método alternativo para no gritar instrucciones. Este elemento es importante, increíblemente influyente. Además de redirigir la atención de tus estudiantes, facilita que transmitas seguridad.

## 6. Prohibir ya no está de moda

En cierta salida de campo identifiqué elementos que promueven una cultura de respeto, bienestar y responsabilidad en el ambiente educativo. Si bien no era algo tangible (como alguna herramienta), el simple hecho de evitar prohibiciones de uso de herramientas, juegos y actividades fomenta un aprendizaje real, la responsabilidad en un contexto real y el buen uso de un material o juego en un momento adecuado, todo esto controlado por el estudiante y su madurez.

Por el contrario, si nos limitamos a prohibir sin argumentos para “mantener la disciplina y el silencio en el aula”, únicamente provocaremos en los estudiantes el uso de “lo prohibido”. Y dado que ellos no tienen experiencia con esas herramientas o actividades, tu clase se convertirá en una odisea.

Si el maestro promueve que sus estudiantes experimenten continuamente juegos, actividades y herramientas nuevas, con el tiempo y las oportunidades no habrá razones para que la indisciplina tome las riendas del aula.

Prohibir ya no está de moda. En lugar de amenazar a tus estudiantes con castigos o recompensas materiales según un cierto tipo de comportamiento, ofrece a tus estudiantes algo que les motive.

Llega al corazón del alumno, enamóralo de la materia, sé amigable. Puedes proponer varios métodos de recompensa como aprendizaje, como por ejemplo una mascota de la clase. El sentido de responsabilidad y compromiso estarán presentes sin duda. Las emociones son un motor de mil caballos

de fuerza, según Gina Cedeño y Jeovanny Benavides (2021).

Así es que, ¡ponlos a prueba! Sé competitivo con tus estudiantes y para tus estudiantes. El objetivo es que tus *padawans* (o pupilos) superen al maestro Jedi. ¡Es bueno competir con otros cursos también! La unión lo hace todo. Así, puedes retar constantemente a tus estudiantes, utilizando la metáfora de que el aprendizaje es un músculo que, para crecer, necesita ejercitarse progresivamente.

Al combinar los elementos de la disciplina educativa con la eudaimonía se genera un sinónimo de bienestar común en un entorno educativo, donde todos los participantes de este proceso de florecimiento y desarrollo aportan con sus habilidades para construir un ambiente armónico. Al romper el esquema de la disciplina tradicional, que programa a cualquier estudiante para detestar la clase, se crea y se construye una cultura que mejora la calidad de dicha clase.

En conclusión, la teoría de eudaimonía educativa promueve un diseño de experiencias y oportunidades de aprendizaje para alcanzar un objetivo en común. El objetivo de este nuevo método de manejo de disciplina es brindar una herramienta para todo tipo de docentes, así como aportar un cambio individual que será notorio en grandes escalas.

Un cambio que incluye a todos en el proceso de aprendizaje, un cambio que reescribe la definición de cómo lograr disciplina en el aula sin la necesidad de prohibir comportamientos o actitudes.

## Referencias

Briones Cedeño, G. C. & Benavides Bailón, J. (2021). Estrategias neurodidácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje de educación básica. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 6(1), 72-81. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.5512773>

Carrillo, J.A. O. (2019). El bienestar en las instituciones educativas como factor de calidad. *Etic@ net. Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 19(2), I-III. file:///C:/Users/juane/Downloads/11846-Texto%20del%20art%C3%ADculo-34710-1-10-20200117.pdf

D'Olimpio, L. (2022). Aesthetica and eudaimonia: Education for flourishing must include the arts. *Journal of Philosophy of Education*, 56(2), 238-250. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/1467-9752.12661>

Prieto Andreu, J. M. (2022). Revisión sistemática sobre la evaluación de propuestas de gamificación en siete disciplinas educativas. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 34(1), 189-214. <https://doi.org/10.14201/teri.27153>

Tobar, C. (2020, marzo). Nuevos agentes DEA van a salvar la educación. *Revista Para el Aula*, 33, 34-36.

Villanueva, R. K. (2020). Clima de aula en secundaria: Un análisis entre las interacciones de estudiantes y docentes. *Revista peruana de investigación educativa*, 12(12), 187-216. <https://revistas.siep.org.pe/index.php/RPIE/article/view/178>