UTMACH

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

JUEGO ESPONTANEO COMO CENTRO DE ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL UNO

BURGOS BURGOS JENNIFFER FERNANDA

MACHALA
2016

UTMACH

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

JUEGO ESPONTANEO COMO CENTRO DE ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL UNO

BURGOS BURGOS JENNIFFER FERNANDA

MACHALA
2016

Nota de aceptación:

Quienes suscriben TENEZACA ROMERO ROSA HERMELINDA, ESPINOZA FREIRE EUDALDO ENRIQUE y SERRANO POLO OSCAR RODOLFO, en nuestra condición de evaluadores del trabajo de titulación denominado JUEGO ESPONTANEO COMO CENTRO DE ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL UNO, hacemos constar que luego de haber revisado el manuscrito del precitado trabajo, consideramos que reúne las condiciones académicas para continuar con la fase de evaluación correspondiente.

TENEZACA ROMERO ROSA HERMELINDA
0702985284
ESPECIALISTA 1

ESPINOZA FREIRE EUDALDO ENRIQUE
1706749452
ESPECIALISTA 2

SERRANO POLO OSCAR RODOLFO
0701356552
ESPECIALISTA 3

Machala, 22 de septiembre de 2016

URKUND

Urkund Analysis Result

Analysed Document: BURGOS JENNIFFER BURGOS FERNANDA espe 1.pdf (D21176591)
Submitted: 2016-07-23 07:59:00
Submitted By: edicolla_6@hotmail.com
Significance: 0 %

Sources included in the report:

Instances where selected sources appear:

0

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

El que suscribe, BURGOS BURGOS JENNIFFER FERNANDA, en calidad de autor del siguiente trabajo escrito titulado JUEGO ESPONTANEO COMO CENTRO DE ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL UNO, otorga a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tiene potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

El autor declara que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las dispociones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

El autor como garante de la autoría de la obra y en relación a la misma, declara que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que él asume la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.

Machala, 22 de septiembre de 2016

BURGOS BURGOS JENNIFFER FERNANDA
0704951714

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación lo dedico a Dios en primer lugar y luego a mi esposo Abg. Edison Collahuazo, a mis hijos Jorge, Javier y Valeska, a quienes prive de tantos momentos importantes en el andar familiar para culminar con esta meta propuesta en mi vida.

Autora: Burgos Burgos Jenniffer Fernanda

C.I. 0704951714
edicolla_6@hotmail.com

AGRADECIMIENTO

Expreso mi sincero agradecimiento a las autoridades de la Universidad Técnica de Machala, a la Unidad Académica de Ciencias Sociales, a la Carrera de Educación Inicial y Parvularia por el aporte brindado a mi formación profesional.

De igual forma, dejo constancia de mi gratitud a todos los Docentes de la Carrera y en especial a la Lcda. Rosa Tenezaca, por el apoyo brindado con sabiduría y prudencia para culminar con éxito mi formación profesional

Finalmente, dejo en constancia mi sincero agradecimiento a mi familia por ser un pilar incondicional para impulsarme a continuar cuando tuve que enfrentar el desafío de superar obstáculos propios del rigor académico y científico aplicado en el proceso de estudios, A todos ellos mi sincero y eterno agradecimiento imperecedero.

Autora: Burgos Burgos Jenniffer Fernanda

C.I. 0704951714
edicolla_6@hotmail.com

RESUMEN

JUEGO ESPONTANEO COMO CENTRO DE ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL UNO

Autora: Burgos Burgos Jenniffer Fernanda

C.I. 0704951714
edicolla6_@hotmail.com

El juego es caracterizado por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones en su proceso de adaptación, es una de las actividades que el docente debe considerar a la hora de su práctica pedagógica con los niños, el objetivo general del presente trabajo de investigación es como el juego espontáneo centra la atención de los niños y niñas de educación inicial uno para fijar sus aprendizajes, entendiendo que el proceso de la adquisición de conocimientos no se da por el lado de la razón si no a través de la acción, el ejercicio la experiencia, por tal razón las clases deben ser con metodologías dinámicas que ayuden a centrar la atención para consolidar el nuevo conocimiento. Las actividades metodológicas de la investigación se desarrollaron con corte descriptivo, con diseño seccional teórico metodológico, se aplicó el método bibliográfico a partir de la revisión y evaluación de referentes bibliográficos, para validar la información teórica científica complementando el cuerpo del trabajo, además las conclusiones permitieron conocer que el espacio, los materiales, creatividad e imaginación son actividades como eje principal para el desarrollo del juego del niño o niña en el aula así central la atención fijando aprendizajes.

PALABRAS CLAVES, Juego, Atención, Aprendizaje, Procedimiento, Docente

ABSTRACT

METHODOLOGICAL PROCEDURE FOR FOCUS ON THE GAME IN SPONTANEOUS AND FREE CHILDREN OF EARLY CHILDHOOD EDUCATION

Author: Burgos Burgos Jenniffer Fernanda

C.I. 0704951714
edicolla_6@hotmail.com

The game is characterized by the assimilation of the elements of reality without accepting the limitations in their adaptation, is one of the activities that teachers should consider when teaching practice with children, the overall objective of this research work is as spontaneous play focuses on children of pre-school one to set their learning, understanding that the process of acquiring knowledge is not given on the side of reason if not through the action, exercise experience, for this reason classes should be with dynamic methodologies that help focus to consolidate the new knowledge. Methodological research activities were developed with cutting descriptive, with theoretical and methodological sectional design, the literature method was applied from the review and evaluation of bibliographic references, to validate the scientific theoretical information complementing the body of work, plus the conclusions allowed know that space, materials, creativity and imagination are activities as the main hub for game development of the child in the Central Asia classroom setting learning attention.

KEYWORDS, Game, attention, learning, Process, Teacher

INTRODUCCIÓN

El juego es una de las actividades que ayudan a favorecer los aprendizajes cuando es bien orientado, por lo que los niños realizan actividades de manera dinámica y espontánea, lo que les permite manipular los objetos, que están diseñados con un propósito de aprender, el juego es la mejor estrategia para realizar los aprendizajes, es importante que el niño realice una variedad de juego para que no se distraiga y se cumpla con el objetivo propuesto.

Conociendo que los niños se distraen con frecuencia perdiendo fácilmente la atención a las actividades que se realizan dentro del aula, provocando que no se den cumplimiento a los objetivos propuesto para esa clase. Esto puede ser común dado que los niños se encuentran en una etapa importante en su desarrollo cognitivo, lo que se hace necesario realizar actividades que logren centrar su atención y así aprendan de manera significativa.

Por tal razón la presente investigación se elaboró en función de la interrogante planteada ¿cómo el juego espontáneo centra la atención en el aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial uno? tomándose en cuenta puntos claves como el juego y la atención lo que permitió tener directrices para realizar el trabajo práctico de titulación.

En base a la interrogante permitió delimitar el tema quedando estructurado de la siguiente manera JUEGO ESPONTÁNEO COMO CENTRO DE ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL UNO, el cual ayudó a que se plantee el objetivo general del presente trabajo práctico de titulación, determinar cómo el juego espontáneo centra la atención de los niños y niñas de educación inicial uno; sirviendo de guía para la elaboración del mismo, siendo un tema de interés actual permitiendo mejorar la calidad de los aprendizajes.

DESARROLLO

En la educación inicial, es una de las estrategias más interesantes que puede enfrentar el docente lo constituye la realización del juego infantil en el aula para hacer de la misma una acción dinámica. Mediante el juego los niños entran en contacto con el mundo real dejándole una serie de experiencias de forma agradable, de modo que favorezca el desarrollo del niño en forma integral.

Para (Ferrándiz, 2014) sostiene que desde los antiguos griegos sabían que existía una estrecha relación entre el aprendizaje y juego, por lo que consideraban que su concepción de educación es muy similar al concepto de juego, todo niño le gusta jugar, se anota que el niño desde los tiempos remotos siempre ha jugado en todas las circunstancias y cultura, lo que ha dado lugar a su evolución en todas las civilizaciones humanas.

Así mismo (Enriz, 2011) manifiesta que desde mucho tiempo atrás el juego en la infancia han estado presentes, dando lugar al aprendizaje de los niños, considerando que el juego aporta con aspectos positivos para el desarrollo de sus capacidades intelectuales.

Por tanto, el juego posee un gran valor educativo, a través del juego, los niños descubren las cualidades de los objetos, van construyendo el conocimiento, comparan, expresan sus aptitudes, cuando el niño juega con un propósito determinado desarrolla sus capacidades intelectuales como la inteligencia, el lenguaje, la memoria, pensamiento, afectividad, percepción y atención, permitiéndole entender el medio que le rodea.

Es así que mediante el juego los niños de educación inicial aprenden a desarrollar sus capacidades comunicacionales según (Migdalek, 2014) en las circunstancias de juego, el uso del lenguaje es una de las herramientas centrales para instaurar y sustentar en la interacción con los demás. Por lo tanto se puede anotar que las capacidades

comunicativas le ayuda a desarrollar a los niños los pensamientos y por ende la atención y el razonamiento, lo que le permite jugar con sus compañeros respetando las normas sociales, considerando al juego como estrategia para aprender a tener seguridad en los roles que desempeña a autoafirmase en sí mismo a través del lenguaje.

Ahora que se comprende lo valioso que es el juego para el niño es importante hacer que realice esta actividad de forma libre y espontánea, no es recomendable interrumpir de forma imprudente, ni tampoco se aconseja establecer órdenes, el niño debe ser en todo momento quien guie su propio juego, es fundamental respetar los roles que asuman, las reglas que establezcan de esta manera el tendrá su experiencia y por ende su aprendizaje, dado que cuando se realiza esta actividad hay dejando que pongan sus reglas y así captaran mejor su interés y atención.

La atención a través del juego es un proceso complejo que acompaña todo el procesamiento de la información en el área cognitiva, la atención modifica la estructura de los procesos psicológicos, haciendo que estos regulen las actividades de forma orientada hacia la manipulación de los objetos, por lo que considera que la atención es una faceta de los procesos psicológicos.

Por otro lado en la atención existen factores internos y externos que la determinan, dentro de los factores internos se encuentra al estado de ánimo y estado orgánico que tenga el niño y la niña, y los externos estos dependen mucho del docente entre los que se puede mencionar a como se los estimula, las condiciones del medio y la forma como esté organizada la actividad.

En esta posición para mantener un buen estado de ánimo en los niños es necesario un buen ambiente de trabajo según (Chaves, 2013) Los niños y las niñas necesitan aprender a ser seres sociales para sentirse que viven en un mundo real, durante el juego puede ser la oportunidad que tienen los niños de experimentar la socialización y la comunicación real, permitiéndole a la vez la concentración en sus actividades de trabajo y por ende fijar aprendizajes.

En este sentido en el salón de clases el docente no solo debe mantener un buen ambiente de trabajo también debe ser un guiador de los aprendizajes, debe orientar y propiciar

actividades que contribuyan a la construcción de los conocimientos considerando que en la educación preescolar los niños no pueden estar sentados por más de una hora lo que indica que hay que buscar estrategias como la socialización, juegos para centrar la atención que puedan fijar aprendizajes de formas significativas.

Pues bien, ya se ha definido a la atención, como un proceso que ayuda a orientar hacia algo concreto permitiendo aprender algo, en la educación inicial, el juego es una forma asertiva para centrar la atención de los niños, dado que los niños lo que más les gusta es jugar, realizar las actividades lúdicas de forma variada, libre y espontánea, ayuda al proceso de aprendizaje a los niños y niñas a interesarse más por aprender del mundo que los rodea.

Por lo que se llega a comprender que toda actividad lúdica tiene un propósito en el aprendizaje, por lo tanto tiene que ser las más apropiadas para los niños y niñas de manera que ellos les guste y se interesen por realizarla, los niños y niñas se sienten más libres cuando realizan los juegos espontáneos y libres, aprenden a explorar el mundo, adquieren experiencias que luego las trasmiten en su diario vivir para hacer las cosas de mejor manera.

La teoría de Freinet considera que la educación ha de disponer de las suficientes capacidades de adaptación y flexibilidad en el manejo de sus técnicas, para fijar aprendizajes; para lo cual durante el proceso pedagógico el facilitador debe estar en constante comunicación con quienes conforman el contexto educativo, en este sentido (Fernandez, 2015) considera que las reuniones en las que todos participaban y que guiaban la vida del aula y la propia organización de los alumnos ayuda a mantener ese ambiente cálido que propicia los aprendizajes significativos.

En el progreso de la producción del conocimiento útil en la práctica educativa, desarrolló técnicas en base a tres principios: la libertad de expresión, la vida del ser humano en cooperación, y la vida participativa, el realizar actividades con plena libertad y en cooperación con los demás lo que le permite interactuar de forma activa con el medio que les rodea.

Estas técnicas a las que se refiere el autor se dinamizan a través de un enfoque renovado, según (Gonzalez, 2013), abrir nuevos pasajes para el progreso de la creatividad y la autonomía de los escolares, han hecho posible, en las condiciones habituales del desarrollo de una educación adaptada a las necesidades de los niños.

Aplicando las técnicas a las actividades lúdicas como el juego libre y espontáneo se obtiene mejores resultados en el proceso de aprendizaje lo que tiene relación con lo que plantea (Moragon, 2016), Teniendo en cuenta que el juego infantil es una construcción social y cultural a través de la cual niños y niñas reproducen las relaciones personales y sociales del entorno en el que viven.

Por tanto los maestros en el aula no solo deben dominar conocimientos, también deben dominar las técnicas de enseñanza y los materiales, hoy más que nunca deben comprender a los niños que asisten a sus clases, considerando que actualmente son más activos, sus pensamientos y sus actividades son diferentes a las de un adulto, por lo que se hace necesario de buscar forma de como captar su atención para fijar aprendizajes.

En este contexto el juego es el método por excelencia para centrar la atención en los niños de edad preescolar a través de la lúdica se relacionan con su medio que lo rodea, exploran experimentan y descubren, lo que le permite apropiarse de los conocimientos, sabemos que los niños que juegan de manera espontánea y libre aprenden con facilidad y se relacionan de mejor manera con sus semejantes.

Durante el proceso de aprendizajes el juego capta la atención de los niños y niñas y el cerebro se motiva a través de las diferentes actividades que realiza, en este sentido se deben elegir los juegos que les llame la atención y al mismo tiempo que provoque aprendizajes duraderos y útiles que favorezcan su desarrollo evolutivo, en sus diferentes etapas.

Cuando el niño pone atención a las actividades que está realizando durante el juego de seguro que las hará satisfactoriamente, se ha comprobado que el niño y la niña es capaz de asumir mayor riesgo en las tareas que realiza cuando estas las hace jugando, el docente que realiza las acciones lúdicas dentro del aula debe ser muy asertivo en el

momento de seleccionarlas, puede caer en rutina lo que al niño le ocasionara aburrimiento y por tanto perderá el interés y motivación por realizarlas.

En general es importante captar y mantener la atención de los niños y niñas durante la realización de las actividades lúdicas, así como también prestar atención a los niños, todos los niños no aprenden de manera igualitaria, el aprendizaje no tiene ritmo quien tiene ritmo son los niños, dado que cada uno es diferente, por tanto se debe empezar una clase de forma dinámica asegurando la atención y concentración de todos los actores del qué hacer educativo.

Para lograrlo hay que empezar con actividades incompatibles a la distracción, no empezar sin la atención de todos los presentes en el aula, estar en contacto ocular de forma frecuente, organizar de forma planificada las acciones lúdicas que se van a realizar, todo esto ayudar a captar la atención en aula y a fijar a aprendizajes de manera efectiva, la adecuada ejecución de los juegos ayuda a la participación del niño de forma voluntaria.

El aprendizaje se lo define como todo aquel conocimiento que se va obteniendo a través de las costumbres, experiencias de la vida cotidiana, en la cual el estudiante se apropia de los conocimientos que cree útil para su vida, para que esto ocurra (Garcia, 2012) sostiene que el proceso de aprender, solo es posible en un entorno social, en el que se construyen las estructuras de conocimiento, las interacciones de orden social en un contexto educativo facilita la construcción de aprendizajes.

Por otra parte, el aprendizaje es sin duda un proceso por el cual el niño y la niña van modificando estructuras operatorias y contenidos, motores afectivos- actitudinales que originan competencia de acuerdo a sus etapas evolutivas, más para que el aprendizaje ocurra de forma efectiva es necesario que el docente realice en el aula un procedimiento metodológico competente.

Es así que los procedimientos metodológicos se los puede definir como los que constituyen las prácticas pedagógicas promoviendo la participación activa de todos los actores del proceso educativo con el fin de facilitar la construcción de su propio conocimiento.

Por tanto los procedimientos metodológicos son complemento de los métodos empleados en el proceso de enseñanza aprendizaje, para (Hortiguela, 2015) la decisión de utilizar la enseñanza práctica como estrategia metodológica se basa fundamentalmente en el conjunto de procesos, procedimientos y herramientas que han de utilizarse para lograr implicar activamente al alumno en el proceso de enseñanza, aprendizaje; estos procedimientos también pueden ser herramientas que permiten al maestro instrumentar los indicadores de logro del aprendizaje, mediante la elaboración de actividades.

Una forma de aplicación de los procedimientos metodológicos para centrar la atención de los niños de educación inicial es el juego, dado que este ayuda a centrar la atención por despertar interés en el momento que lo realizan, cuando el niño juega de forma espontánea y libre, el libera tensiones y aprende. Para proceder a realizar el juego como centro de atención para fijar aprendizajes en los niños se debe conocer que cada juego espontáneo y libre tiene su propia organización y rasgos específicos por lo que es necesario conocerlos:

En la organización del juego se debe tener en cuenta:

Las características individuales y de grupo

El tipo de juego que se organiza

Los materiales que se requiere según el tipo de juego

La organización de los espacios

Número de niños según el tipo de juego

El objetivo con que se realiza el juego

En el aula de clase, ningún intento será en vano a la hora de querer convertirla en un espacio para el descubrimiento del conocimiento, en el momento de diseñar las actividades pedagógicas se deberá tomar siempre en cuenta al juego como propuesta de aprendizaje, el mismo que debe ser atractivo y motivante, considerar el espacio

protegido para promover la seguridad personal, la premisa es aprender a hacer de forma placentera.

El docente, debe dirigir el juego con una actitud sencilla y activa, establecer las reglas de forma clara, para que todos los niños participen, en este sentido el juego libre, descubre infinidad de cosas, favorece un sentimiento de satisfacción que mantiene la actividad con un alto grado de atención y de deleite en contra posición del juego planificado y rígido que tiene reglas fijadas.

Por lo tanto, el docente como actor principal del proceso de aprendizaje debe planificar, preparar, proponer y participar en las actividades pedagógicas de forma activa; para (Claro, 2013) se debe facilitar la realización de un conjunto de acciones-coordinadas, orientadas a crear condiciones que permitan la consecución de buenos procesos de aprendizaje, uno de los juegos libres que se puede aplicar para hacer del aula una acción dinámica y los niños logren centrar su atención es el juego que se detalla a continuación:

Título: "Veo, veo"

Edad: 4 a 5 años.

Nº de participante: Todos los parvulitos

Espacio físico: Dentro de la sala de clases.

Materiales: Ninguno.

Objetivo: Que los niños identifiquen objetos, colores y materiales. Que en conjunto con sus pares elaboren respuestas acorde a lo que se les pregunta.

Descripción: El monitor dice al grupo: "veo…veo"

El grupo contesta: ¿Qué ves?

El monitor: " veo una cosa"

El grupo: ¿De qué color?

El monitor: Azul…

Los niños y niñas, por turno, van nombrando algún objeto de ese color, que se encuentre dentro de la sala. No puede ser nombrado dos veces el mismo objeto.

Variantes: El juego puede variar cambiando los colores por formas.

Ejemplo: cosas redondas, cuadradas, alargadas, entre otras.

Por materiales. Ejemplo: madera, vidrio, papel, entre otras.

Como consecuencia se deberán evitar las calificaciones negativas respecto al juego en su comparación con el trabajo, los niños aprenden pronto que el juego es una evaluación positiva, un premio, en lugar de una actividad que les corresponde vivir en su infancia, nunca se deberá perder de vista que la finalidad del juego es saber jugar, así como lograr que resulte placentero para todos los actores del qué hacer educativo.

Lo que no se debe hacer en el aula es la asociación del juego con no hacer nada o perder el tiempo, el juego como premio después del trabajo, confundir las actividades realizadas sin esfuerzo con la motivación, el aprendizaje lúdico con simplificar las respuestas solicitadas. Al ser el juego una conducta natural en la infancia, hay que eliminar cualquier connotación que lo minusvalore.

CONCLUSIONES

Al termino del presente trabajo de examen complexivo titulado El juego como centro de atención para fijar aprendizajes de los niños y niñas de Educación Inicial 1, mismo que es un tema de suma importancia en la actualidad, por lo que los docentes deben saber procedimientos metodológicos para captar la atención de los niños durante su proceso de aprendizaje y al mismo tiempo hacer de sus clases acciones dinámicas por lo que se llega a las siguientes conclusiones:

En el procedimiento metodológico el espacio escolar es un eje principal para el desarrollo del juego, es necesario que esté adecuado para que se cumpla el objetivo propuesto al organizar el espacio se ha de tener en cuenta la seguridad y la flexibilidad para que el niño se desenvuelva con autonomía y así se logre la construcción de conocimientos efectivos.

Los materiales que se utilicen durante el juego para centrar la atención de los estudiantes y fijar aprendizajes deben seleccionarse de acuerdo a la actividad y objetivo propuesto.

Los niños y niñas pueden ser constructores de su conocimiento; realizando las tareas propuestas con poca ayuda del docente, llegando a ser mucho más gratificante completar la tarea propuesta dando una sensación de autonomía y libertad a través del juego, dependiendo de la complejidad de la actividad que esté siendo realizada.

La creatividad e imaginación estarán siendo constantemente estimuladas al incentivar al infante a jugar de forma libre lo que le permitirá buscar formas de resolver lo que se proponga, puede incluso descubrir en que se desenvuelve mejor, cual es el tópico educativo donde se siente más cómodo, siendo de esta manera un estímulo para continuar aprendiendo.

BIBLIOGRAFIAS

Chaves. (2013). Una mirada a los recreos escolares: El sentir y pensar de los niños y niñas . *Revista Electronica Educare* .

Claro. (2013). Calidad en educacion y clima escolar: apuntes generales. *Scielo* .

Enriz. (2011). Antropologia y juego, apuntes para la reflexion . *Scielo*.

Fernandez. (2015). Transformacion social y creacion de sentido en los testimonios de maestros y alumnos de segunda etapa del movimiento de Freinet en España. *Dialnet*.

Ferrándiz. (2014). La Inclusion del Juego. *Dialnet*, 109.

Garcia. (2012). La Educacion emocional, su importancia en el proceso de aprendizaje . *Educacion Scielo*.

Gonzalez. (2013). Celestin Freinet, la escritura en libettad y el periodico escolar: un modelo de innovacion educativa en la primera mitad del siglo 20. *Scielo* .

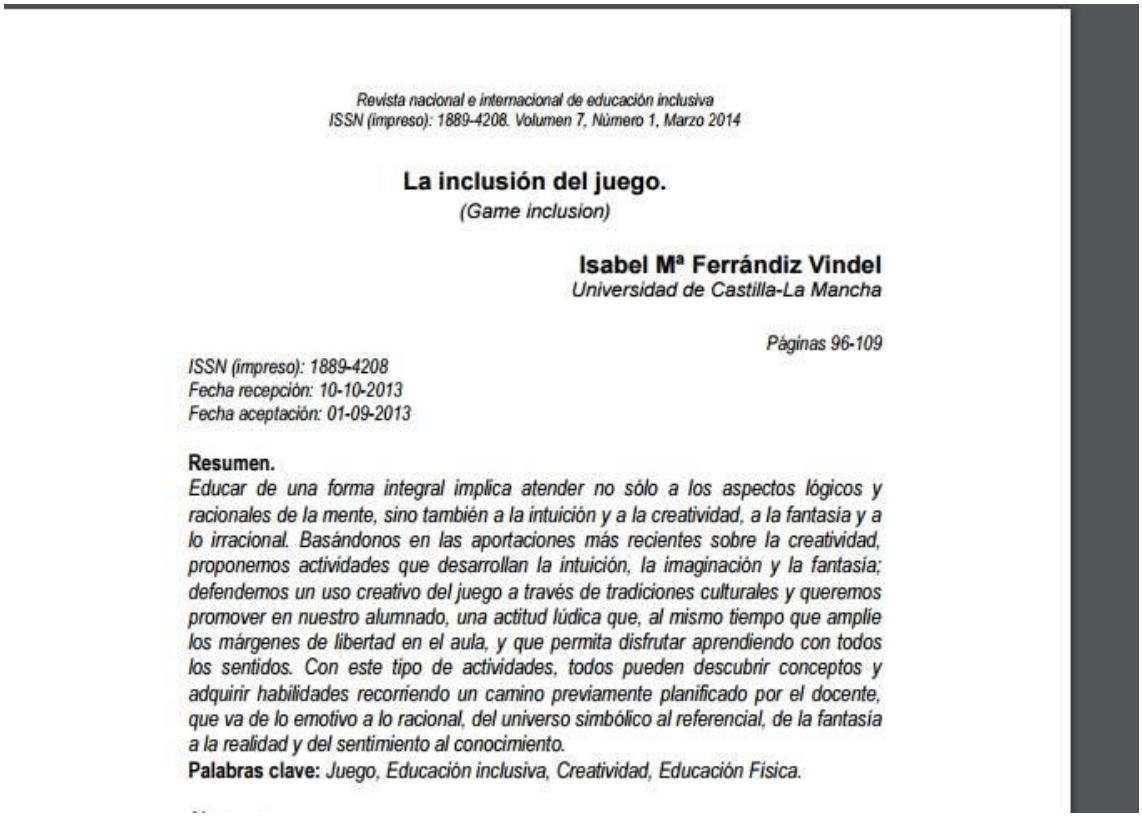
Hortiguela. (2015). Valoracion en la Formacion permanente del Profesorado de Educacion Fisica, a partir del intercambio Academico entre eEspaña y costa Rica. *Actualidades Investigativas en Educacion Scielo*.

Migdalek. (2014). Estrategias Argumentativas en niños pequeños: un estudio a partir de las disputas durante el juego en contextos escolares . *Scielo*.

Moragon. (2016). Juegos de niñas y juegos de niños: Estudio sobre la representacion del juego infantil a traves del dibujo. *Educacion Portal de Revistas Academicas*.

CAPTURES

1 Ferrándiz



Revista nacional e internacional de educación inclusiva
ISSN (impreso): 1889-4208. Volumen 7, Número 1, Marzo 2014

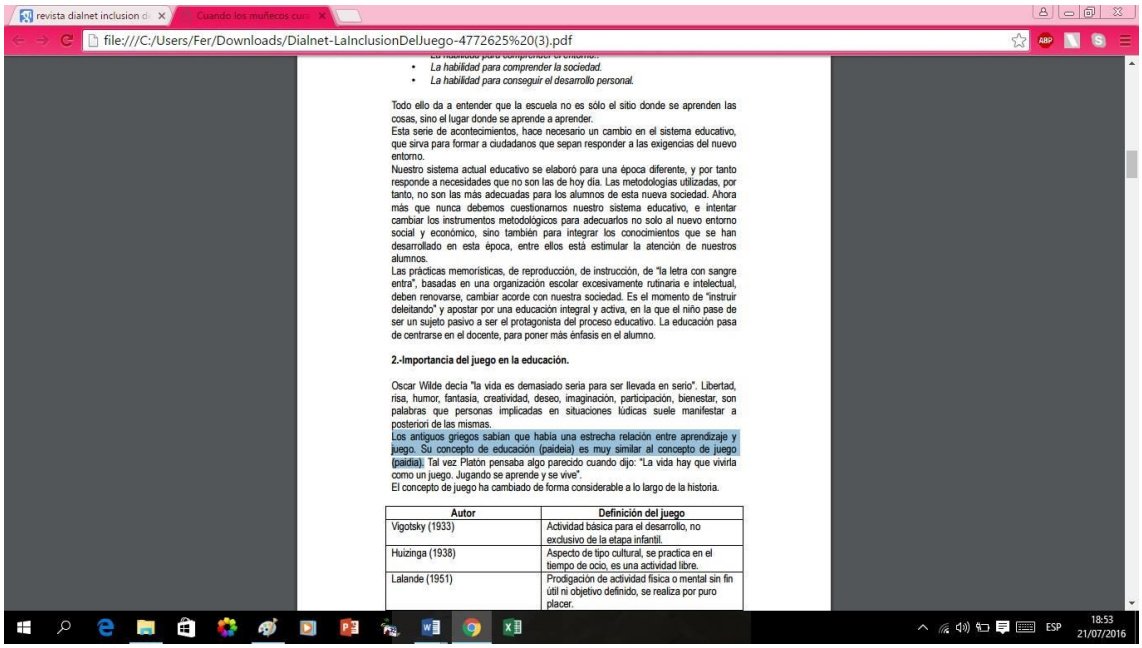
La inclusión del juego.
(Game inclusion)

Isabel Mª Ferrándiz Vindel
Universidad de Castilla-La Mancha

Páginas 96-109

ISSN (impreso): 1889-4208
Fecha recepción: 10-10-2013
Fecha aceptación: 01-09-2013

Resumen.
Educar de una forma integral implica atender no sólo a los aspectos lógicos y racionales de la mente, sino también a la intuición y a la creatividad, a la fantasía y a lo irracional. Basándonos en las aportaciones más recientes sobre la creatividad, proponemos actividades que desarrollan la intuición, la imaginación y la fantasía; defendemos un uso creativo del juego a través de tradiciones culturales y queremos promover en nuestro alumnado, una actitud lúdica que, al mismo tiempo que amplíe los márgenes de libertad en el aula, y que permita disfrutar aprendiendo con todos los sentidos. Con este tipo de actividades, todos pueden descubrir conceptos y adquirir habilidades recorriendo un camino previamente planificado por el docente, que va de lo emotivo a lo racional, del universo simbólico al referencial, de la fantasía a la realidad y del sentimiento al conocimiento.
Palabras clave: *Juego, Educación inclusiva, Creatividad, Educación Física.*



- *La habilidad para comprender la sociedad.*
- *La habilidad para conseguir el desarrollo personal.*

Todo ello da a entender que la escuela no es sólo el sitio donde se aprenden las cosas, sino el lugar donde se aprende a aprender.
Esta serie de acontecimientos, hace necesario un cambio en el sistema educativo, que sirva para formar a ciudadanos que sepan responder a las exigencias del nuevo entorno.
Nuestro sistema actual educativo se elaboró para una época diferente, y por tanto responde a necesidades que no son las de hoy día. Las metodologías utilizadas, por tanto, no son las más adecuadas para los alumnos de esta nueva sociedad. Ahora más que nunca debemos cuestionarnos nuestro sistema educativo, e intentar cambiar los instrumentos metodológicos para adecuarlos no solo al nuevo entorno social y económico, sino también para integrar los conocimientos que se han desarrollado en esta época, entre ellos está estimular la atención de nuestros alumnos.
Las prácticas memorísticas, de reproducción, de instrucción, de "la letra con sangre entra", basadas en una organización escolar excesivamente rutinaria e intelectual, deben renovarse, cambiar acorde con nuestra sociedad. Es el momento de "instruir deleitando" y apostar por una educación integral y activa, en la que el niño pase de ser un sujeto pasivo a ser el protagonista del proceso educativo. La educación pasa de centrarse en el docente, para poner más énfasis en el alumno.

2.-Importancia del juego en la educación.

Oscar Wilde decía "la vida es demasiado seria para ser llevada en serio". Libertad, risa, humor, fantasía, creatividad, deseo, imaginación, participación, bienestar, son palabras que personas implicadas en situaciones lúdicas suele manifestar a posteriori de las mismas.
Los antiguos griegos sabían que había una estrecha relación entre aprendizaje y juego. Su concepto de educación (paideia) es muy similar al concepto de juego (paidia). Tal vez Platón pensaba algo parecido cuando dijo: "La vida hay que vivirla como un juego. Jugando se aprende y se vive".
El concepto de juego ha cambiado de forma considerable a lo largo de la historia.

Autor	Definición del juego
Vigotsky (1933)	Actividad básica para el desarrollo, no exclusivo de la etapa infantil.
Huizinga (1938)	Aspecto de tipo cultural, se practica en el tiempo de ocio, es una actividad libre.
Lalande (1951)	Prodigación de actividad física o mental sin fin útil ni objetivo definido, se realiza por puro placer.

2 Enriz

artículos
sumario anterior próximo
búsqueda de artículos
autor materia búsqueda

Cuadernos de antropología social
versión On-line ISSN 1850-275X

Cuad. antropol. soc. no.34 Buenos Aires jul./dic. 2011

ARTÍCULOS

Antropología y juego: apuntes para la reflexión

Noelia Enriz[*]

[*] Doctora en Antropología Social (FFyL). Becaria Postdoctoral de CONICET. Correo electrónico: nenriz@yahoo.com.ar.

Fecha recepción: noviembre de 2010. **Fecha de aprobación:** octubre de 2011

www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1850-275X2011000200005&lng=es&nrm=iso&tlng=es

de él se percibe el poder activo que la atraviesa. Para el autor, la persistencia de ciertos juegos y juguetes nos mantiene conectados a través del tiempo, conservando ciertos parámetros comunes, a pesar de los cambios contextuales, casi como un hilo conductor del juego humano a través del tiempo.

Por otro lado, la presencia del juego se manifestó de diversos modos en diversos trabajos de campo de la antropología. En el próximo apartado veremos cómo estas manifestaciones del campo retroalimentaron taxonomías de muy diverso tipo.

Si bien el juego y la infancia han estado presentes en las indagaciones desde el comienzo disciplinar de la antropología, es a partir de los impulsos dados por antropólogos norteamericanos -promediando los años 40'- que toman vigor estos temas. En este marco se destacan los trabajos de Jules y Zunia Henry (1974 [1944]), acompañados por otros de la misma época y corriente, pero cuyo eje no ha sido el juego (Mead, 1975; Whiting y Whiting, 1979) El trabajo del matrimonio Henry expresa, para nosotros, el más importante antecedente, por un lado porque trabaja con infancia indígena en argentina, por otro porque pretende avanzar respecto del lugar social que al juego le es atribuido por un grupo particular en cierto contexto, lo que representa un punto en común con nuestros objetivos. Esta orientación de trabajo se mantiene hasta entrados los años 70'.

Los últimos aportes de la antropología a esta discusión aparecen quizá por fuera del interés sobre la relación entre juego y ritualidad. El énfasis se colocó en los elementos que aporta la dinámica lúdica a la complejidad social. Tal es el avance de Gregory Bateson (1991), que revisa el valor de cierta práctica familiar -ritos de iniciación- a la hora de poner luz sobre la conciencia individual. Por su parte Geertz (2001), desde otra perspectiva, abona a los mismos intereses cuando realiza un análisis de ceremonias domésticas de transformación y reproducción social en términos de juego. Así, recupera las dimensiones sociales de una práctica competitiva entre animales -la riña de gallos- que es seguida, instada y sostenida por los hombres. Caracteriza, a través de la descripción profunda como metodología, las diferentes instancias sociales necesarias para que el juego tenga lugar, y describe este marco en términos de ritual, estableciendo relaciones entre los animales y sus dueños. La relación entre animales y prácticas lúdicas,

3 Migdalek

www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-09342014000300005&script=sci_arttext

Revista signos
versión On-line ISSN 0718-0934

Rev. signos vol.47 no.86 Valparaíso dic. 2014

http://dx.doi.org/10.4067/S0718-09342014000300005

Revista Signos. Estudios de Lingüística
ISSN 0718-0934
© 2014 PUCV, Chile
47(86) 435-462

ARTÍCULOS

Estrategias argumentativas en niños pequeños: Un estudio a partir de las disputas durante el juego en contextos escolares

Argumentative strategies in young children: An study of disputes during play in school contexts

Maia Julieta Migdalek
Conicet
Universidad de Buenos Aires, Argentina
maiamig@hotmail.com

Cristián Santibáñez Yáñez
Universidad Diego Portales, Chile
cristian.santibanez@udp.cl

Celia Renata Rosemberg
Conicet
Universidad de Buenos Aires, Argentina
crrosem@hotmail.com

Resumen: En este trabajo se pone a prueba un sistema de categorías para analizar las estrategias argumentativas que despliegan niños en situaciones de juego en el contexto educativo. Se indaga si el sistema

Servicios Personalizados
Artículo
Español (pdf)
Artículo en XML
Referencias del artículo
Como citar este artículo
Traducción automática
Indicadores
Citado por SciELO
Accesos
Links relacionados
Compartir
Otros
Otros
Permalink

ESP 19:23 21/07/2016

1. Marco teórico general

La interacción que se produce en las actividades situadas constituye el espacio privilegiado para la adquisición y desarrollo del lenguaje así como de sus sub-competencias, como es argumentar. Numerosas investigaciones coinciden en que en el encuentro social es donde se construyen, modifican y afianzan las competencias lingüísticas, a través de los procesos de intercomprensión, negociación del sentido y posicionamientos recíprocos (Bruner, 1986; Mondada & Pekarek, 2001; Pekarek, 2006). El juego, actividad rectora y social de los primeros años de la vida de los niños (Leontiev, 1981; Tomasello, 2008), constituye un marco en el que estas dinámicas son posibles de observar.

En las situaciones de juego, el lenguaje es uno de los medios centrales para crear y sostener en la interacción con otros las reglas del juego y desplegar la secuencia narrativa (Seidman, Nelson & Gruendel, 1986; Nelson, 1996); esta situación de interacción requiere que el niño use sus recursos lingüísticos para comunicarse con otros de modo tal que éstos puedan comprender las intenciones que lo motivan (Rosemberg, 2008). Se ha señalado que el juego dramático es un contexto propicio para la argumentación dado que las intenciones de los jugadores, el plan de juego y las acciones que lo conforman, son negociados y co-construidos (Zadunaisky Ehrlich & Blum-Kulka, 2010).

4 Chavez

Revista Electrónica Educare
On-line version ISSN 1409-4258

Educare vol.17 n.1 Heredia Jan./Apr. 2013

Una mirada a los recreos escolares: El sentir y pensar de los niños y niñas

An Overview of School Recess: What Children Think and Feel

Ana Lucía Chaves Álvarez[1*]

*Dirección para correspondencia:

4. El juego físico no estructurado reduce el estrés. La Asociación Nacional para la Educación de Niños Pequeños (National Association for the Education of Young Children, NAEYC) recomienda el juego físico sin estructura como una forma de desarrollo apropiada para la reducción del estrés en la vida de los niños y niñas. Para muchos infantes, el recreo es una oportunidad para desahogarse; al aire libre los niños y niñas puede tener comportamientos fuertes, desordenados y ruidosos, los cuales, se consideran inapropiados en las aulas.

5. Los niños y las niñas necesitan aprender a ser seres sociales. Se plantea que el recreo puede ser la única vez durante el día cuando los párvulos tienen la oportunidad de experimentar la socialización y la comunicación real. Los barrios y las comunidades ya no son lo que solían ser, por lo que una vez que se termina la jornada escolar, puede haber muy poca oportunidad de tener una interacción social. Por otra parte, las políticas de algunas escuelas se caracterizan por limitar este contacto con los demás, entonces ¿cómo pueden aprender los niños aprender a vivir y compartir juntos?, ¿cómo y cuándo han aprendido?

6. La salud de la niñez está en riesgo. Muchos de los niños y niñas de la actualidad están sufriendo de sobrepeso y obesidad, pero aun los que no tienen estos problemas, necesitan actividad física para tener una salud óptima. Estar al aire libre permite practicar nuevas destrezas físicas, experimentar la alegría del movimiento y quemar calorías.

7. La actividad física alimenta el cerebro. Las investigaciones revelan que la mayor parte del cerebro se activa durante la actividad física, mucho más que cuando se trabaja sobre el escritorio. Se optimiza el rendimiento del cerebro porque el movimiento aumenta la capacidad de los vasos sanguíneos, permitiendo la entrega de oxígeno, agua y glucosa al cerebro. Además, diversas investigaciones han demostrado que los estudiantes más activos físicamente han mejorado el rendimiento académico, logran mayores resultados en las pruebas y demuestran una mejor actitud hacia la escuela.

5 Fernández

Dialnet Buscar | Revistas | Tesis | Congresos | Registrarse

Transformación social y creación de sentido en los testimonios de maestros y alumnos de la segunda etapa del movimiento Freinet en España

Autores: Carla Fernández Sarasa
Localización: Historia Social y de la Educación, ISSN-e 2014-3567, Vol. 4, Nº. 3, 2015 (Ejemplar dedicado a: October), págs. 287-308
Idioma: español
Títulos paralelos:
Social Transformation and Creation of Meaning in Teacher's and Student's Testimonies at the Second Stage of the Freinet Movement in Spain

Texto completo (pdf)

> unos aprendizajes con otros porque era a lo que estaba acostumbrado y no lo conseguía. No encajaba en ese modelo de asignaturas inconexas.

El ambiente entre compañeros en el aula era excelente. Siempre se trataban bien. Lorenzo explica que no había diferencias entre ellos, que no existían las burlas entre compañeros y que si alguno pensaba en hacer una, recibía el rechazo por parte de todo el grupo. Él considera que las asambleas en las que todos participaban y que guiaban la vida del aula y la propia organización de los alumnos por parejas o equipos ayudaba a mantener ese ambiente. Además, en las horas del mediodía se abrían espacios para ayudar de manera voluntaria a los compañeros que no habían comprendido alguna cosa:

6 González

História da Educação
On-line version ISSN 2236-3459

Hist. Educ. vol.17 no.40 Santa Maria May/Aug. 2013

http://dx.doi.org/10.1590/S2236-34592013000200002

Célestin Freinet, la escritura en libertad y el periódico escolar: un modelo de innovación educativa en la primera mitad del siglo 20

Célestin Freinet, free writing and the school journal: a model of progressive education in the first half of the 20th century

Célestin Freinet, a escrita em liberdade e o periódico escolar: um modelo de inovação educativa na primeira metade do século 20

Célestin Freinet, l'écriture en liberté et le journal scolaire: une approche d'innovation éducative dans la première moitié du 20ème siècle

Freinet representa un cambio de paradigma en cuanto a la concepción del papel de la escritura de los niños en contextos escolares. Prolongando las contribuciones de autores y educadores como Tolstoi, O. Decroly y J. Dewey, Freinet redefine la posición de los niños en la escuela, promoviendo una educación centrada en la libre expresión y en la creación colectiva del conocimiento. Criticando los libros de texto, los ejercicios rutinarios, el memorismo superficial y la abstracción de los contenidos, Freinet abre nuevos caminos para el desarrollo de la creatividad y la autonomía de los escolares. En este enfoque renovado, conocido como Escuela Moderna, el texto libre, la imprenta escolar y el periódico escolar han desempeñado una función decisiva, como técnicas que han hecho posible, en las condiciones habituales de las escuelas populares, el desarrollo de una educación adaptada a las necesidades de desarrollo de los niños.

En esta sección voy a evocar dos precedentes importantes que se caracterizaron por la importancia otorgada a la expresión escrita de los niños y, en parte, por la divulgación de los textos producidos por los propios niños a través de diferentes técnicas y herramientas de socialización y difusión de las producciones infantiles. Entre estas técnicas hay que mencionar la imprenta escolar y el periódico escolar. Estos precedentes constituyen un ámbito poco explorado de la Historia de la educación, al menos si consideramos la perspectiva específica de la libre expresión infantil y del estatus de la escritura infantil dentro del contexto de la evolución de las prácticas educativas contemporáneas.

7 Morajon

Revista Educación 40(1), 1-17, e-ISSN: 2215-2644, enero-junio, 2016
DOI: http://dx.doi.org/10.15517/revedu.v40i1.17439

Juegos de niñas y juegos de niños: Estudio sobre la representación del juego infantil a través del dibujo

Games for Girls and Games for Boys: A Study of the Representation of Children´s Games Through Drawing

Francisco Moragón-Alcañiz[1]
Universitat de València
Valencia, España
franmoal@alumni.uv.es

imagen corporal y pretende dar respuesta, a través de sus intenciones educativas, a aquellas necesidades, individuales y colectivas, que conduzcan al bienestar personal y a promover una vida saludable, lejos de estereotipos y discriminaciones de cualquier tipo.

En los últimos años, el dibujo ha sido utilizado en el ámbito de la infancia, como dispositivo para conocer la realidad social y cultural de las niñas y niños, y de esta manera poder construir un currículo basado en la interacción y en el conocimiento de las prioridades, intereses y necesidades del estudiantado (Chacón-Gordillo y Sánchez-Ruiz, 2009; Jiménez-Yañez y Mancinas-Chavez, 2009; Mowling, Brock y Hastie, 2006; Stokrocki, 2000). Por tanto, el dibujo infantil se configura como medio de comunicación que posee una riqueza invaluable al ofrecer información significativa de sí mismos, de los otros y del entorno (Chacón-Gordillo y Sánchez-Ruiz, 2013). Por ejemplo, el dibujo infantil ha sido utilizado como herramienta para conocer los elementos simbólicos más frecuentes sobre la representación de lo bueno y lo malo, así como las fuentes que nutren dicho sistema de representación (López-Bosch, Fernández-Añino y Ávila-Valdés, 2002).

En el ámbito escolar es habitual el uso del dibujo como referencia del nivel de desarrollo educativo, así como instrumento para evaluar conceptos y representaciones de ocio (Sanz-Lobo y Romero-González, 2009), modelos de juego infantil (Akseer, Lao y Bosacki, 2012; Antúnez del Cerro y Zapatero-Guillén, 2005; Stokrocki, 2000), construcción de la identidad étnica (Grubis, Ramos, Noriega, Pérez y Gómez, 2011), de la identidad cultural (Camarero, 2000) y también como herramienta para analizar la forma en que el estudiantado percibe la educación deportiva y la educación física (Mowling et al., 2006; Pérez-Turpin y Suárez-Llorca, 2007). En definitiva, tal como ha sido planteado por diferentes autores, el dibujo infantil permite, entre otros, develar cómo los niños y niñas emplean significados a través de dibujos que dan cuenta de su relación con elementos culturales y sociales mediados por las imágenes de la cultura popular (Chacón-Gordillo y Sánchez-Ruiz, 2013) y favorecen el conocimiento de sí mismos y mismas, de las otras personas y del entorno (Jiménez-Yañez y Manchinas-Chávez, 2009).

Tal como sostiene Kirk (1990), solo si se desafían algunas de las obvias suposiciones del currículo de la educación física, será posible exponer algunas de las prácticas más represivas que se reproducen a través de la educación física y que contribuyen a la desigualdad y a la injusticia social.

Teniendo en cuenta que el juego infantil es una construcción social y cultural a través de la cual niños y niñas reproducen las relaciones personales y sociales del entorno en el que viven (Vygotski, 1979), es en la primera infancia donde se construyen los hábitos y modelos para la vida. En esta línea, el currículo de la educación física primaria en España, (España, 2006b) debe colaborar, desde edades tempranas, a la valoración crítica de los mensajes y estereotipos presentes en los medios de comunicación que pueden tener un efecto negativo en el proceso de construcción de una imagen ajustada de sí mismo y de los otros. De esta manera y siguiendo las palabras de Chacón-Gordillo y Sánchez-Ruiz (2013), el análisis crítico es una herramienta útil para profundizar en la forma en la que las niñas y niños observan e interpretan estas importantes nociones

Revista Educación 36(1), 97-109, ISSN: 0379-7082, Enero-Junio, 2012

La educación emocional, su importancia en el proceso de aprendizaje

The Emotional Intelligence, its importance in the learning process

José Ángel García Retana
Universidad de Costa Rica, Sede Guanacaste
Guanacaste, Costa Rica

jagrucr1058@gmail.com

aprendizaje involucra tres procesos, que considera son casi simultáneos: la adquisición (que implica información nueva o un refinamiento de la información ya existente), la transformación (que implica el manipular el conocimiento para ajustarlo a las nuevas tareas) y la evaluación (para comprobar si la manera en que manipulamos la información es la adecuada). Para lograr esto, el proceso educativo debe tener en cuenta la predisposición del individuo hacia el aprendizaje (Bruner, 1960), lo que de una u otra manera implica el carácter emocional con que se asume el aprendizaje en si mismo. La adquisición, transformación y evaluación, implican una acumulación de experiencias que son interpretadas y "comprendidas", las cuales están inseparablemente unidas a lo que las personas son y sienten (Bisquerra, 2005).

El aprendizaje, por tanto solo es posible en un entorno social, en el que se construyen las estructuras de conocimiento,

Una lectura entre líneas, de los puntos anteriores, evidencia que faltó indicar que el aprendizaje constituye un constructo individual y social que se ve afectado por las apreciaciones y valores que, individual y socialmente, se le atribuyen a las emociones en razón de ser estas construidas en términos culturales y contextuales, aspectos que determinan y regulan, cuales emociones son las apropiadas o aceptadas en razón de la interacción entre el sujeto y el ambiente (Bisquerra, 2001), de manera tal que no hay aprendizajes fuera del espacio emocional (Pekrum, 2000, como se cita en Casassus, 2006), al punto que las emociones son determinantes para facilitar u obstaculizar dichos aprendizajes, los cuales a su vez están determinados por los intereses o necesidades del sujeto, en razón de su interacción con el entorno. De esta manera, debe considerarse que el aprendizaje es el producto cultural de dos vertientes que

9 Hortiguela

Actualidades Investigativas en Educación
On-line version ISSN 1409-4703

Rev. Actual. Investig. Educ vol.15 n.3 San José Sep./Dec. 2015

ARTÍCULO

Valoración en la Formación Permanente del Profesorado de Educación Física, a Partir del Intercambio Académico Entre España y Costa Rica

Assessment in the Teacher Training Permanent Physical Education of the Academic Exhange Between Spain and Costa Rica

David Hortigüela Alcalá[1] , Alejandro Salicetti Fonseca[2] , Ángel Pérez Pueyo[3]

Es habitual que se consideren novedosos aquellos planteamientos que conceden al alumno un mayor protagonismo con el fin de fomentar diferentes tipos de innovación educativa (González y García, 2007). Sin embargo, según (López, 2005), la realidad es que hace más de medio siglo que, desde diferentes instancias educativas, han ido surgiendo métodos que apelaban, en mayor o menor medida, al uso del grupo, especialmente en lo que se refiere al aprendizaje colectivo con fines socioeducativos.

Para la aplicación de la metodológica de enseñanza práctica, el profesor ha debido promocionar y organizar actividades para que los estudiantes intenten adquirir competencias, no solo en el área cognitiva sino también en la social y afectiva. De esta forma el alumno se ha enfrentado durante la aplicación de la metodología a diferentes situaciones de solidaridad, relaciones interpersonales, etc. (Goikoetxea y Pascual, 2002). Para lograr esto, es indispensable que el grupo de estudiantes alcance las metas fijadas al inicio de la metodología a través de incentivos que no son sean únicamente individuales, lo que implica que en la consecución de las metas del grupo se requiera del desarrollo y despliegue de competencias relacionales, muy importantes estas en el desempeño profesional (Apodaca, 2006).

La decisión de utilizar la enseñanza práctica como estrategia metodológica se basa fundamentalmente en el conjunto de procesos, procedimientos y herramientas que han de utilizarse para lograr implicar activamente al alumno en el proceso de enseñanza/aprendizaje (Günter, 2008). Es decir, con este enfoque metodológico el estudiante, de forma interactiva, se verá inmerso en una constante comunicación con el profesor y con los demás compañeros, potenciando así su responsabilidad personal en el aprendizaje de los contenidos del curso de forma más satisfactoria y enriquecedora. Esta metodología se fundamenta en los procesos de intercambio (de conocimientos, experiencias, vivencias, sentimientos, etc.), de resolución colaborativa de problemas y de construcción colectiva de conocimientos que se propician entre los sujetos que componen el grupo (López, 2005). Con la incorporación de las nuevas metodologías docentes en la enseñanza universitaria y las experiencias de innovación docente que se van experimentando, se está poniendo de manifiesto las ventajas que ofrece plantear la enseñanza práctica como una estrategia metodológica de gran interés (Watts, García-Carbonell y Llorens, 2006).

10 Claro

Estudios pedagógicos (Valdivia)
versión On-line ISSN 0718-0705

Estud. pedagóg. vol.39 no.1 Valdivia 2013

http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052013000100020

REVISIONES

Calidad en educación y clima escolar: apuntes generales

Quality in Education and School Environment: General Notes

Qualidade em educação e atmosfera escolar: apontamentos gerais

Juan S. Claro T.

Consultora Crecer Educa. Correo electrónico: jjsclarot@hotmail.com. Telf.: 6-3072440 02-6647275

Los tres ámbitos deben ser igualmente considerados en vistas de desenvolver procesos educativos de calidad. Es más, los unos influyen significativamente en los otros; por ello, ocuparse más en uno en desmedro de otros, a la larga también afectará a aquel al cual se la ha dedicado más ocupación.

En la actualidad, en nuestro sistema educativo se da cuenta de la calidad en los ámbitos pedagógico-curricular (aprendizajes en lenguaje, matemática, entre otros) y administrativo (cumplimiento de las normas legales y uso eficiente de los recursos). Falta la inclusión del clima en dos sentidos. Por un lado, no se consideran variables relativas al clima; por otro lado, más radical, el clima no es el ámbito fundamental. Y, como señaláramos, fundamentar la comprensión global de la calidad en el clima o no hacerlo determina la comprensión que se tenga de cada uno de los ámbitos; es decir, no bastará con incluir variables que den cuenta del clima, es necesario re-concebir los tres ámbitos. O, diciendo lo mismo, es necesario re-concebir los procesos educativos en su globalidad.

Un quehacer educativo desde el cual se vuelve imprescindible una concepción de los procesos globales en educación es el de la *gestión escolar*. Entendemos por ello f*acilitar la realización de un conjunto de acciones-coordinadas, orientadas a crear condiciones que permitan la consecución de buenos procesos de aprendizaje/ enseñanza.* Tomar decisiones acertadas acerca de *qué acciones realizar* para conseguir *condiciones que permitan la consecución de lo propuesto,* requiere una concepción suficientemente profunda y compleja de los procesos globales. Desde nuestra perspectiva, según lo expuesto, ello debe fundamentarse en el clima escolar, incluyendo, lo pedagógico-curricular y administrativo, formando un "cuerpo" coherente de ámbitos. Reiteramos: la ocupación en los tres ámbitos será igualmente importante, aunque las cualidades del clima son las más determinantes. En la Figura 4 se representan los tres ámbitos que deben ser considerados para desenvolver procesos educativos de calidad.