**ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR**

**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**

*Un conjunto de letras negras en un fondo blanco

Descripción generada automáticamente con confianza media*

**Curso 2022-2023**

Lectura “Ambientes de aprendizaje” Jakeline Duarte

**Titular:** Isabel del Carmen Aguirre Ramos

**Alumnas:**

Johana Galilea Guerrero García #8

Daniela Carrillo Martinez #13

Andrea Mayalen Muñiz Limón #16

Valeria Akane Nakasima Muñoz #17

Joana Esmeralda Rincón Guerrero #23

Patricia Abigail Sánchez Cárdenas #27

**Grado y sección:** 2ºB

**Unidad II: Desarrollar el trabajo docente**

**Competencias de unidad:**

* Detecta los procesos de aprendizaje de sus alumnos para favorecer su desarrollo cognitivo y socioemocional.
* Aplica el plan y programas de estudio para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de sus alumnos.
* Integra recursos de la investigación educativa para enriquecer su práctica profesional, expresando su interés por el conocimiento, la ciencia y la mejora de la educación.
* Actúa de manera ética ante la diversidad de situaciones que se presentan en la práctica profesional.

**Saltillo, Coahuila de Zaragoza 18 octubre 2022**

**AMBIENTES DE APRENDIZAJE**

Jakeline Duarte

**Ambientes educativos y estética social**

* En la escuela se generan procesos de construcción y reconstrucción de la identidad subjetiva.
* Se puede entender el ambiente educativo como un clima cultural, campo de agenciamientos simbólicos que inscriben al sujeto en ese medio de cultivo específicamente humano: el lenguaje.
* La actitud ética es construida en la interacción cotidiana, en la dinámica del aula, en los intercambios afectivos y los ejercicios del poder que cruzan tanto la familia como la escuela.
* La estética social o “comportamiento estético” No se trata de la sensibilidad auditiva o visual para el arte, “...sino de rebuscar, cómo se constituye, en el tiempo y en el espacio, un código de las emociones, asegurando al sujeto étnico lo más claro de la inserción afectiva en su sociedad” (Leroi-Gourham, 1971: 267).
* Preguntarse por la estética social es hacerlo por la sensibilidad que se forma en la escuela. En este sentido, el trabajo del maestro es posibilitar la formación de sensibilidades, las que se construyen y cultivan en ambientes interhumanos a través de mediaciones e interacciones culturales específicas.

**Indicadores**

1. Carácter ético (comportamientos, valores, actitudes) del entorno escolar.
2. Ambiente educativo en el entorno escolar (clima cultural, lenguaje).

**Ambientes de aprendizaje lúdicos**

* En el ambiente educativo, la lúdica tiene una mayor importancia, esto ayuda a solucionar barreras para la exploración del mundo, permitiendo al alumno su auto creación como sujeto de cultura, esto va de acuerdo con lo que señala Huizinga: “La cultura humana ha surgido de la capacidad del hombre para jugar, para adoptar una actitud lúdica” (Huizinga 1987).
* Se trata de incorporar la lúdica en los ambientes educativos, pues da lugar a los procesos de construcción de identidad y pertenencia cognitiva
* Los ambientes educativos lucidos son los que contienen juegos, estos se han utilizado en los niveles de preescolar y primar, esto ha sido relevante en la forma de enseñanza.
* El aislamiento espacio temporal en el que tiene lugar el juego genera mundos temporales dentro del mundo habitual, a partir de una actividad particular.
* Estudiosos del juego (Ferrari 1994: 47-49) destacan que puede empleársele con una variedad de propósitos dentro del contexto de aprendizaje.
* De este modo, cabe pensar que los ambientes lúdicos pueden ser no sólo ocasión de entretenerse y divertirse, que es lo primero que se asocia con el juego; la sorpresa, lo gracioso, son componentes naturales en el juego
* Pero el juego-juego permite vivir en micromundos usualmente entretenidos y amigables (al menos no amenazantes), sean situaciones de menor complejidad que las reales, o mucho más allá de estas, fantasiosas y especulativas, pero en cualquier caso ceñidas a las reglas vigentes y de metas valederas.

**Indicadores**

1. Hace uso del juego dentro del aula para incentiva la orientación propia
2. Da lugar a la construcción de identidad potencia cognitiva para la producción de pensamientos nuevos.