

Diseño de gestión y ambientes de aprendizaje en la actividad física

Management design and learning environments in physical activity

MSc. Rosa Posso-Martínez, <https://orcid.org/0000-0002-5091-2302>

rosaposso2009@hotmail.com

Universidad Técnica “Luis Vargas Torres”, Esmeralda, Ecuador

Recibido: mayo, 2021

Aceptado: agosto, 2021

Resumen

El objetivo de la investigación es realizar un estudio de los contextos educativos y el aprendizaje en la actividad física que permita al estudiante – docente mejorar su capacidad de enseñanza– aprendizaje de los componentes curriculares. Es un reto de estos tiempos formar ciudadanos capaces de procesar gran volumen de información, de comprender y actuar con responsabilidad en la solución de los problemas de la vida cotidiana, para ayudar a resolver las necesidades crecientes de su comunidad al apropiarse de los valores de la sociedad y la cultura de la humanidad. Para la investigación se emplearon diferentes métodos: analítico-sintético, heurístico, lógico, y técnicas investigativas como la observación de actividades realizadas. La propuesta constituye un valioso análisis de la relación entre la organización y disposición espacial y los fenómenos sociales del grupo-clase y sus actividades, elemento de gran importancia para propiciar ambientes de aprendizaje que permitan la individualización y la socialización.

Palabras clave: Contextos educativos; Aprendizaje; Actividad física.

Abstract

The objective of this research is to make an study of educatives environments and about the process of learning in physical activities, to allow the student-instructor increasing his capacity of teaching and learning the elements of his syllabus. Nowadays is a challenge to form citizens ables to process a big volume of information, and also to understand and to behave with responsibility in the solution of current life's problems, in order to solve the increasing needs of their community, as well as to use the values and the culture of humanity. In this research were used the following methods: analysis-synthesis, heuristic, logical, and some techniques such like observation of activities. The research is an invaluable analysis of the relationship between organization and space's distribution around the social phenomena of the class's group and its activities, which is a very important element to generate environments of learning to allow the individualization and the socialization.

Keywords: Educatives environments, Learning process, Physical activity.

Introducción

Los diseños de gestión y ambientes de aprendizaje son el espacio que rodea al estudiante en tanto que está participando de dicho proceso, el cual está constituido por elementos materiales como la infraestructura e instalaciones del plantel, y por otros aspectos que influyen directamente en el alumno tales como factores físicos, afectivos, culturales, políticos, económicos, sociales, familiares e incluso ambientales.

Todos esos elementos se combinan y surten un efecto favorable o no tan favorable en el aprendizaje del alumno. La formulación de modelos de gestión para la satisfacción de las necesidades básicas de aprendizaje requiere conceptualizar, con la mayor precisión posible, los términos gestión y necesidades, tarea nada fácil si se considera que ambos tienen relación con fenómenos que están experimentando grandes mutaciones.

Los contextos educativos en la actividad física y el aprendizaje humano constituyen asignaturas de formación básica, integrantes de los programas educacionales en la carrera de Educación Física en diversos países. Ello resulta un importante eslabón en la integración de las acciones que ayudan a la formación de individuos capaces de enfrentarse con éxito a los requerimientos de la sociedad.

Son varias las disciplinas relacionadas de alguna manera con el concepto de ambientes de aprendizaje, también llamados ambientes educativos, términos que se utilizan indistintamente para aludir a un mismo objeto de estudio. Desde la perspectiva ambiental de la educación, la ecológica, la psicología, la sistémica en teoría del currículo, así como enfoques propios de la etiología y la proxémica, entre otros, se ha contribuido a delimitar este concepto, que actualmente demanda ser reflexionado dada la proliferación de ambientes educativos en la sociedad contemporánea.

Conceptualizar los ambientes de aprendizaje desde la interdisciplinariedad, enriquece y hace más

complejas las interpretaciones que sobre el tema puedan construirse, abre posibilidades cautivantes de estudio, aporta nuevas unidades de análisis para el tratamiento de problemas escolares y sobre todo, ofrece un marco conceptual con el cual comprender mejor el fenómeno educativo, y de ahí poder intervenirlos con mayor pertinencia.

Deviene por tanto en “un proceso teórico – pedagógico dirigido al mejoramiento del aprendizaje del individuo que se capacita para ser docente y a proporcionar el alcance

de un adecuado nivel del área de en la Educación Física”, así como “a ofrecer conocimientos específicos sobre los contenidos que abarca esta materia en torno a su desarrollo académico, cumpliendo múltiples y complejas tareas”. (Abascal, J. 2018, p. 12)

La emergencia histórica de “nuevos” escenarios para la Pedagogía, sobrepasando los tradicionales linderos escolares que la monopolizaban, se remontan a los años sesenta en Latinoamérica con las experiencias educativas lideradas por comunidades e instituciones, con ideales liberacionistas en contextos de marginación, explotación económica y dominación política (Giroux, 2017).

Para Ruiz, M. (2015) la palabra *ambiente* data de 1921, y fue introducida por los geógrafos que consideraban que la palabra *medio* era insuficiente para dar cuenta de la acción de los seres humanos sobre su medio. El ambiente “se deriva de la interacción del hombre con el entorno natural que lo rodea”. Se trata de una concepción activa que involucra al ser humano y por tanto involucra acciones pedagógicas en las que, quienes aprenden, están en “condiciones de reflexionar sobre su propia acción y sobre las de otros, en relación con el ambiente”. (p. 21)

El desarrollo de la noción de ambiente ha derivado a otros ámbitos como los de la cultura física y la educación, para definir dinámicas y procesos específicos que otros conceptos o categorías no permiten. Según manifiesta Sauve Lucié (2014, pp. 21-28), el estudio de los diferentes discursos y la observación de las diversas prácticas en la educación relativa al ambiente ha permitido identificar seis concepciones sobre el mismo:

- El ambiente como problema para solucionar: este modelo intenta llevar al estudiante a la identificación de problemas ambientales después de apropiarse unos conocimientos relacionadas con la investigación, evaluación y acción de los asuntos ambientales.
- El ambiente como recurso para administrar. Se refiere al patrimonio biológico colectivo, asociado con la calidad de vida. Por ser un recurso, el ambiente se agota y se degrada, por ello se debe aprender a administrarlo con una perspectiva de desarrollo sostenible y de participación equitativa.

- El ambiente como naturaleza para apreciar, respetar y preservar. Ello supone el desarrollar de una alta sensibilidad hacia la naturaleza y su conocimiento y la toma de conciencia de que somos parte de ella.
- El ambiente como biosfera para vivir juntos por mucho tiempo. Lo cual invita a reflexionar en una educación global, que implica la comprensión de los distintos sistemas interrelacionados: físicos, biológicos, económicos, políticos. Desde esta noción se otorga un especial interés a las distintas culturas y civilizaciones y se enfatiza el desarrollo de una comunidad global (ciudadanía global), con una responsabilidad global.
- El ambiente como medio de vida para conocer y para administrar. Es el ambiente cotidiano en cada uno de los espacios del hombre: Escolar, familiar, laboral, ocio. El ambiente propio para desarrollar un sentimiento de pertenencia, donde los sujetos sean creadores y actores de su propio medio de vida.
- El ambiente comunitario para participar. Se refiere a un medio de vida compartido, solidario y democrático. Se espera que los estudiantes se involucren en un proyecto comunitario y lo desarrollen mediante una acción conjunta y de reflexión crítica.

Estas concepciones definen unas prácticas que desde su especificidad se complementan, de manera que pensar en el ambiente implica una realidad compleja y contextual, que sólo se puede abordar desde la pluralidad de perspectivas para pensar el ambiente educativo.

Observaciones realizadas al proceso denotan las siguientes insuficiencias:

1. Deficiencia en la concepción de los diseño de gestión de ambiente de aprendizajes.
2. Escasos conocimientos para el trabajo dirigido a la mejora de la calidad educativa institucional.
3. Insuficiente nivel de conocimiento de diseño de gestión y ambiente de aprendizaje en educación.
4. Pobres saberes en los estudiantes sobre el diseño de gestión y ambiente de aprendizaje: escolarizada, abierta, distancia, virtual, el líneas, mixta.

Para Silvestre Oramas, M. y Zilberstein Toruncha J. (2017) “esta situación se traduce en que al planear la clase, evaluar la calidad del proceso de enseñanza -aprendizaje e incluso calificar la labor de los docentes, no se tiene en muchos países, una visión clara de qué “indicadores” asumir”, otros defienden la llamada “libertad de cátedra”, manifestándose, a veces, un total libertinaje, un caos en materia de determinar cuál es la brújula para instruir, educar y formar en la actividad física. Es justo señalar “que también se aprecia un interés creciente entre investigadores del área, por buscar una coherencia o unidad en el accionar didáctico, aunque muchas de sus propuestas no impactan a la mayoría de los docentes y en otros casos, no atienden a una formación integral de la personalidad”, sino que sobredimensionan por separado, determinadas esferas, como es la cognitiva o a la axiológica. (p. 3)

Dadas las razones presentadas con anterioridad, el **problema científico** elaborado es el siguiente: insuficiencias en el conocimiento sobre los diferentes contextos educativos y el aprendizaje en la actividad física.

El objeto abordado en este artículo supone un acercamiento conceptual de tipo exploratorio, a lo que se ha denominado ambientes de aprendizaje, también asumidos como ambientes educativos, en tanto hace referencia a lo propio de los procesos educativos que involucran los objetos, tiempos, acciones y vivencias de sus participantes. Para ello se parte de una revisión de bibliografía que no pretende ser exhaustiva y de algunas experiencias institucionales en Ecuador, desde donde se inicia una reflexión teórica sobre el tema.

El **objetivo** de la investigación es realizar un estudio de los contextos educativos y el aprendizaje en la actividad física que permita al estudiante – docente mejorar su capacidad de enseñanza– aprendizaje de los componentes curriculares.

Muestra y metodología

Para el desarrollo de esta investigación se escogió una población y muestra de carácter intencional de 45 estudiantes. El estudio se realizó durante el año 2020. La asignatura se inserta en la unidad de formación: Básica. Campo de formación: Integración de saberes, contextos y cultura.

Considerando el contexto, se concreta que el diseño de los ambientes puede contribuir, en gran medida, al desarrollo de competencias y habilidades en los estudiantes para

afrontar problemas, como desmotivación, desinterés por el aprendizaje, dificultades para aplicar el conocimiento en diferentes contextos y métodos tradicionales de enseñanza; por lo tanto, el diseño metodológico se aborda a través de un enfoque cualitativo. Éste conlleva a “comprender y profundizar los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con el contexto”. (Núñez Pérez y González-Pumariega (2016).

Para una mejor estructuración investigativa se emplearon diferentes métodos y técnicas como las que se relacionan a continuación:

- **Analítico-Sintético:** diferenciador-integrador, análisis-síntesis
- **Heurístico:** para el descubrimiento y la creación de conocimientos
- **Lógico:** de lo conocido a lo desconocido
- **Observación** de actividades realizadas

La metodología empleada para el proceso tuvo en cuenta

1. Conferencias o lección magistral
2. Estudio de casos (seminarios)
3. Análisis del objeto de estudio
4. Manejo de fuentes didácticas
5. Metodología de aprendizaje basada en problemas
6. Ciclo experimental del aprendizaje

Ambientes e instrumentos de aprendizaje

- Aulas virtuales, aulas híbridas
- Plataformas informáticas: web institucional, Moodle, Classroom
- Internet, redes sociales

La información se recoge a partir de la observación directa semiestructurada y el diario de campo, realizándose a la par con el desarrollo de la práctica docente y la posibilidad de interacción directa. En el proceso de observación, se aprecia y se anota todo lo que se considera pertinente, esta actividad no requiere un formato especial. El investigado,

registra en el diario de campo el desarrollo de sus clases con una deconstrucción y lectura codificada, para luego categorizar las variables y, por último, hacer una triangulación; prioriza lo que es importante observar o qué otras formas de recolección de los datos es necesario aplicar para obtener más datos, pero siempre abierto a nuevas unidades y temáticas; es por ello que la investigación cualitativa es inductiva.

Resultados

Para arribar a los resultados que se presentan fue necesario reconstruir la práctica pedagógica en busca de elementos claves de los ambientes de aprendizaje para promover y fortalecer un proceso comprensivo, la percepción de los estudiantes, profesores, padres de familia y directivos, frente a sus dificultades en relación con los mismos.

En este apartado ilustramos algunas necesidades, identificadas como la columna vertebral de la Educación para pensar en los ambientes educativos, ellas son:

1. Planteamiento de problemas, diseño y ejecución de soluciones.
2. Capacidad analítica investigativa
3. Trabajo en equipo, toma de decisiones y planeación del trabajo.
4. Habilidades y destrezas de lectura comprensiva y de expresión oral y escrita.
5. Capacidad de razonamiento lógico-matemático.
6. Capacidad de análisis del contexto social y político nacional e internacional.
7. Manejo de la tecnología informática y del lenguaje digital.
8. Conocimiento de idiomas extranjeros.
9. Capacidad de resolver situaciones problemáticas.

La redimensión dada en los ambientes educativos que proponemos implica modificar el medio físico, los recursos y materiales con los que se trabaja, y exige un replanteamiento de los proyectos educativos que en ella se desarrollan y particularmente los modos de interacciones de sus protagonistas, de manera que la escuela sea un verdadero sistema abierto, flexible, dinámico y que facilite la articulación de los integrantes de la comunidad educativa: maestros, estudiantes, padres, directivos y comunidad en general.

En éste orden la escuela “permeable” se caracteriza porque se concibe abierta, lo más arraigada posible a su medio, con fronteras no claramente delimitables y relaciones con el conocimiento y entre los individuos que buscan establecer vivencias culturales cruzadas por prácticas democráticas y participativas.

Además de estas características, hemos de tener presente que la actividad física en su vertiente educativa debe contribuir entre otros aspectos al desarrollo de:

Valores y actitudes positivas vinculadas con la práctica deportiva.

1. Capacidades afectivo-emocionales, cognitivas-intelectuales y sociales, además del desarrollo de las cualidades físicas, acordes a su etapa evolutiva del sujeto.
2. Hábitos higiénicos, conductas saludables y crear hábitos de práctica deportiva.
3. Debe primar la participación, la cooperación sobre la competición.
4. Actitud crítica ante el deporte que nos venden los medios de comunicación y las aberraciones que se producen.

La propuesta rompe con la mirada tradicional pues propicia un ambiente que posibilita la comunicación y el encuentro con las personas, da lugar a materiales y actividades que estimulen la curiosidad, la capacidad creadora y el diálogo, y donde se permite la expresión libre de las ideas, intereses, necesidades y estados de ánimo de todos y sin excepción, en una relación ecológica con la cultura y la sociedad en general

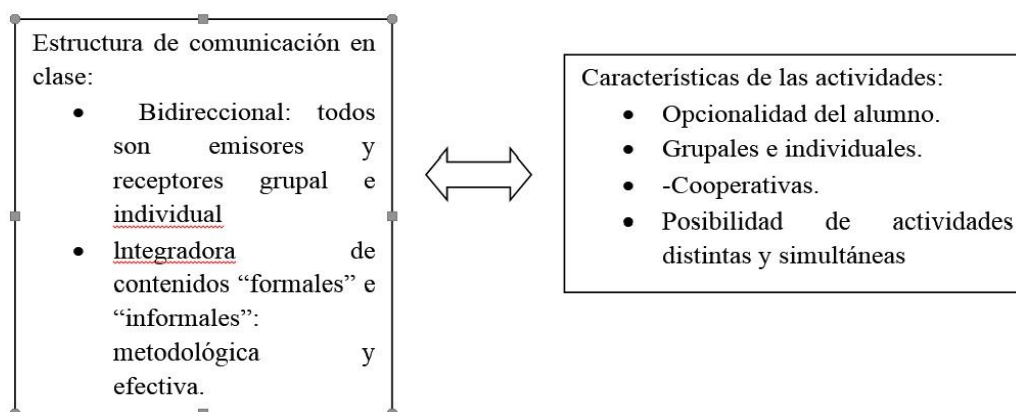


Gráfico No. 1 Organización espacial activa

Este entorno escolar propuesto facilita a todos el contacto con materiales y actividades diversas que permitan abarcar un amplio abanico de aprendizajes cognitivos, afectivos y sociales, acorde con el principio propuesto por Cano (2015).

El ambiente de la clase ha de posibilitar el conocimiento de todas las personas del grupo y el acercamiento de unos hacia otros. Progresivamente ha de hacer factible la construcción de un grupo humano cohesionado con los objetivos, metas e ilusiones comunes.

Se pretende propiciar ambientes altamente favorables para la convivencia social y los aprendizajes, por lo tanto se propone tomando como partida los postulados de Duarte, J. (2019):

- Establecer una interacción comunicativa efectiva y circular entre el docente, el estudiante y el grupo.
- Considerar las diferencias individuales.
- Fortalecer el autoconcepto y autoestima en los estudiantes y el maestro.
- El manejo de la clase debe basarse en sólidas relaciones de grupo.

Ambientes de aprendizaje lúdicos

La lúdica es una dimensión que ha venido tomando mayor importancia en los ambientes educativos, porque parece escapar a la pretensión instrumentalista que caracteriza a la enseñanza, halla solución a las barreras exploratorias que le presenta el mundo al estudiante, permitiéndole su autocreación como sujeto de la cultura, de acuerdo con lo que señala al respecto Duarte, (2019) “La cultura humana ha surgido de la capacidad del hombre para jugar, para adoptar una actitud lúdica”.

Aquí es importante resaltar la relación existente entre juego, pensamiento y el lenguaje, tomando el juego como parte vital que permite conocer el entorno y desarrollar procesos mentales superiores que lo inscriben en el mundo.

El juego es una función vital sobre la que no es posible aún dar una definición exacta en términos

lógicos, biológicos o estéticos. Descrito por sus características, el juego no es “vida corriente” ni “vida real”, sino que hace posible una evasión de la realidad a una esfera temporal, donde se llevan a cabo actividades con orientación propia. El “aislamiento espacio-temporal en el que tiene lugar el juego genera mundos temporales dentro del mundo habitual, a partir de una actividad particular”. El juego “introduce en la

confusión de la vida y en la imperfección del mundo una perfección temporal y limitada: permite al sujeto crear un orden”. (Pelagajar, M. y López, 2019, p. 23).

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 va más allá, permite vivir en micromundos usualmente entretenidos y amigables sea 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 en pos de metas valederas.

Es por esto que el juego permite desarrollar la creatividad, pues las reglas, dando un orden a la interacción entre los participantes, no son necesariamente lógicas o ceñidas al comportamiento del mundo físico, cabe inventárselas o concertar unas nuevas de camino; esto brinda una muy sólida base para potenciar las capacidades humanas, para traspasar el umbral de lo conocido, para desarrollar el potencial creativo del ser humano y dar lugar a lo que más caracteriza al hombre: su capacidad para simbolizar el mundo: la “libertad simbólica”.

Aporte de los resultados o logros del aprendizaje

Tabla No. 1 ilustra principales resultados o logros del aprendizaje luego de aplicada la propuesta

RESULTADOS O LOGROS DEL APRENDIZAJE	CONTRIBUCIÓN (ALTA, MEDIA, BAJA, N/A=NO APLICA)	EL ESTUDIANTE ES CAPAZ DE: (Objetivo, logro o resultado de aprendizaje)
Aplicación de las Ciencias Básicas	Media	Trabaja mancomunadamente para mejorar la calidad educativa institucional.
Identificación y definición del Problema	Alta	Relaciona los saberes disciplinares con los contextos locales y globales, usándolos como referencia para la planificación de los procesos de aprendizaje
Solución de Problemas	Alta	Plantea soluciones a problemas en beneficio de la comunidad.
Generación de ambientes de aprendizaje	Alta	Propicia la vinculación de la escuela con la comunidad para promover el desarrollo integral de los estudiantes.

Trabajo en equipo y ambientes de aprendizaje	Media	Trabaja mancomunadamente para mejorar la calidad educativa institucional.
Comportamiento ético	Alta	Propicia la vinculación de la escuela con la comunidad para promover el desarrollo integral de los estudiantes.
Comunicación efectiva	Alta	Plantea soluciones a problemas en beneficio de la comunidad.
Compromiso del aprendizaje continuo		Propicia la vinculación de la escuela con la comunidad para promover el desarrollo integral de los estudiantes.
Conocimiento entorno contemporáneo		Trabaja mancomunadamente para mejorar la calidad educativa institucional.

En una escala valorativa elaborada (Gráfico No. 2) de 0 a 15 puntos otorgados, tomando en cuenta los avances evidenciados, se puede observar los siguientes resultados:

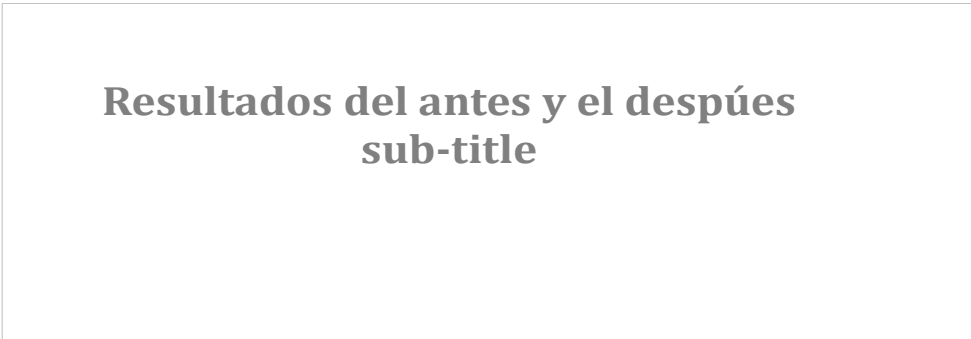


Gráfico No. 2 escala valorativa

Discusión

La investigación que se presenta demuestra que de nada aprovecha si un espacio se modifica introduciendo innovaciones en sus materiales, si se mantienen inalterables unas acciones y prácticas educativas cerradas, verticales, meramente instruccionales. Por ello el papel real transformador de la propuesta está en manos del docente, de la toma de decisiones y de la apertura y coherencia entre su discurso democrático y sus actuaciones, y de la problematización y reflexión crítica que él realice de su práctica y de su lugar frente a los otros, en tanto representante de la cultura y de la norma.

La escuela es, a la luz de lo expuesto por Sauve Lucié (2014) y Ruiz (2015) después de la familia y aún de otros espacios de formación de actitudes y valores, el espacio determinante en la formación individual. Es por ello que la propuesta asume pensar una escuela del sujeto cuyos ambientes educativos en la actividad física apunten a la formación humana y contemporánea de individuos, alumnos y maestros conscientes de su lugar en la sociedad.

A partir de los postulados de Núñez Pérez, J. C. y González-Pumariega, S. (2016) es necesario pensar en una escuela cuyos ambientes educativos tomen en consideración las interacciones entre sujetos vistos como totalidades, esto es que vaya más allá de lo cognoscitivo y que se consideren los sentimientos y deseos en relación con el saber, que vaya más allá de las respuestas correctas y tome en cuenta los errores, que en vez de propiciar la farsa y la obediencia propicie la sinceridad y la rectitud y los deseos de los sujetos.

La posibilidad de construirse a partir del otro es el paso de la socialización a partir de la misma individualización, espacio para acceder a un grupo cohesionado, uno de los mayores aprendizajes de tipo socio-afectivo y cognitivo que pueda tener un ser humano. Gracias a la interacción con otros, el estudiante empieza a reconocer que además de sus propias necesidades, gustos, intereses e ideas, existen las de muchos otros que conviven con él. Por tanto en el aula de clase se debe favorecer el desarrollo de la autonomía de los sujetos en el marco de unas relaciones cooperativas con los demás y con el medio.

La propuesta que se presenta constituye un valioso análisis de la relación entre la organización y disposición espacial y los fenómenos sociales que se dan en el grupo-clase y sus actividades. Supera la mirada de Abascal, J. (2018) y Duarte, J. (2019) al observar una enorme coincidencia entre la estructura de las relaciones y la disposición espacial, elemento de gran importancia para propiciar ambientes de aprendizaje que permitan la individualización pero también la socialización.

Resalta además el carácter ético del entorno escolar es un elemento fundamental en los procesos de aprendizaje. La racionalidad sensorial y la tematización de la afectividad, deben dar lugar al despliegue de las subjetividades en sus configuraciones estéticas. 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.

La propuesta presentada reconoce como parte de un aprendizaje constructivista declarado, un conjunto de proposiciones teóricas a atender, otorgándole a este paradigma, y centrándolo en la Didáctica, negando así el idealismo filosófico que está en la base del Constructivismo contemporáneo. A partir de la práctica cotidiana en las escuelas y de su vínculo con la teoría Pedagógica, se proyectan los rasgos esenciales que caracterizan el proceso de enseñanza-aprendizaje, los que se expresan en forma de principios didácticos, es decir, reglas generales, sobre cómo debe transcurrir este proceso, para objetivos dados, en condiciones determinadas y teniendo en cuenta el desarrollo socio histórico en el que ocurre el acto educativo.

En la actualidad la enseñanza no deberá llevar a los estudiantes a la “práctica por la práctica”, sino promover que en la unidad dialéctica teoría – práctica, se apropien de manera consciente de generalizaciones teóricas que les permitan “operar” con conceptos, leyes, establecer nexos y relaciones; todo lo cual favorecerá que el aprendizaje adquiera significado y sentido para ellos.

La investigación arrojó también la necesidad de propiciar tareas de aprendizaje que estimulen la abstracción, que exijan que el estudiante “explore” con su “concreto pensado”, de los objetos, fenómenos y procesos que estudia y no siempre tenga que tener delante el objeto material para hacer referencia al mismo. Muchos docentes, en nuestra opinión, consideran que el llevar a la clases abundantes medios de enseñanza que “objetiven” el contenido, favorecerá el aprendizaje, no nos oponemos a esto, pero lo que recomendamos es tener en cuenta el objetivo de la clase, el lugar que esta ocupa en el sistema de clases, las características del contenido y las particularidades de los alumnos.

Conclusiones

1. La valoración del estudio, análisis y comprensión del diseño de gestión y ambientes de aprendizaje, a través de propuesta logra una educación de calidad equitativa e inclusiva según el contexto y la realidad educativa de cada centro educativo.
2. Para que la actividad física por sí misma sea un medio de formativo de primer orden, es imprescindible que el diseño de gestión y ambientes de aprendizaje en la misma se proponga acorde a las finalidades educativas y el compromiso del aprendizaje continuo.

3. La formulación de modelos de gestión para la satisfacción de las necesidades básicas de aprendizaje requiere conceptualizar, con la mayor precisión posible, los términos gestión y necesidades de aprendizaje de la actividad física considerando el enfoque investigativo y profundizar en los fenómenos de aprendizaje y sus mediaciones, explorándolos desde la perspectiva de quienes participan en el ambiente (familias, estudiantes y docentes), en relación con el contexto.

Referencias bibliográficas

1. Abascal, J. (2018). Procesos y modelos de motivación, Psicología de la Educación y del Desarrollo. Madrid, Pirámide. BRON
2. Cano I. (2015): Espacio, comunicación y aprendizaje. Serie Práctica. N° 4. Sevilla: Editorial S.L.
3. Duarte, J. (2019). Ambiente de aprendizaje. Una aproximación conceptual. Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653)
4. Giroux, H. (2017). Los profesores como intelectuales. Hacia una pedagogía crítica del aprendizaje. Barcelona: Ediciones Piados
5. Núñez Pérez, J. C. y González-Pumariega, S. (2016). Procesos motivacionales y aprendizaje. Psicología de la Instrucción: componentes cognitivos y afectivos del aprendizaje. Barcelona: Editorial EUB.
6. Pelagajar, M. y López, R. (2019). Actuaciones del profesor para la construcción del conocimiento durante los procesos de enseñanza-aprendizaje en el aula. Revista de investigación educativa, Vo1.17, nº1, 187-213.
7. Ruiz, M. (2015). Sistema de planeación para instituciones educativas. Ciudad de México: Editorial Trillas.
8. Sauve Lucié, M. (2014): Exploración de la diversidad de conceptos y de prácticas en la educación relativa al ambiente. En: Memorias Seminario Internacional. La Dimensión Ambiental y la Escuela. Serie Documentos Especiales. Bogotá, Ministerio.
9. Silvestre Oramas, M. y Zilberstein Toruncha J. (2017). Enseñanza aprendizaje desarrollador. Calis: Ediciones CEIDE