

El "PARA QUÉ"

<p>Es un móvil. Parte del interés o motivación del alumnado.</p>	<p>El juego como imitación del mundo del adulto. Juego, fruto de la intencionalidad educativa.</p>
<p>Es un fin. Se define como salida social de la actividad.</p>	<p>Móvil y fin para el alumnado. No confundir con los objetivos que pretende el profesorado.</p> <p>El trabajo no se sustenta en la exigencia del profesorado, sino que el mismo juego de interacción le exige el desarrollo y la calidad de la actividad.</p>
<p>El "para qué", salida o medio y el receptor al que se dirige, supedita o marca la realización de la actividad.</p>	<p>El para qué tiene un sentido público (salida a radio, prensa, televisión, exposiciones, espectáculos,...) que genera una autoexigencia, unas ganas de hacerlo bien y un tener en cuenta a quien van dirigidos los mensajes.</p>
<p>Conecta con la vida.</p>	<p>No se trabaja tanto para un después, para un futuro, sino para un aquí y ahora a través de las actividades vitales, donde el alumnado puede vivir y ser, y porque vive, aprende. Estos aprendizajes se irán generalizando, permitiendo desarrollar nuevas capacidades.</p>
<p>El "para qué" es parte de la estructura organizativa, y como tal genera pensamiento.</p>	<p>Porque obliga a elegir, a planificar, a crear, a utilizar diferentes recursos, a tomar decisiones, a asumir responsabilidades, ... Propicia la adquisición de herramientas, recursos para la vida (proceso de mejora, deseo de superación, afianzamiento de la autoestima,...)</p>
<p>Se retroalimenta de la crítica constructiva, entendida como factor de avance.</p>	<p>Va adquiriendo significado, contenido. Se convierte en un foro de contrastación que genera un crecimiento personal y grupal.</p>

<p>El “para qué” conlleva el aprendizaje de unos contenidos y desarrolla una serie de capacidades u objetivos.</p>	<p>Desde esta perspectiva, el “para qué” del alumnado, se convierte en el “para qué” o intencionalidad educativa del profesorado. La clave está en desarrollar los objetivos educativos, pero dando presencia e importancia al móvil y al fin del alumnado, es decir, al juego.</p> <p>Cuando nos vemos angustiados bien por las dificultades que aparecen en determinado alumno o alumna, bien porque sentimos que nos falta tiempo, ... acudir al “para qué” como a cualquier otro estímulo hace avanzar, mientras que presionando o “reforzando”, seguramente, se bloquea.</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------