



**USAL – UNIVERSIDAD DEL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y DE
LA COMUNICACIÓN SOCIAL**

Marcelo Henrique dos Santos
Turma / Instituto: ProgreDir 7

Cambio y conflicto en la adultez

Prof^a Ana María Ezcurra

Buenos Aires
2014

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
PROPUESTAS PEDAGÓGICAS	3
CASO INDIVIDUAL	3
DIAGNÓSTICO	7
PROPUESTA.....	8
REFLEXIÓN FINAL.....	11
BIBLIOGRAFIA	12

INTRODUCCIÓN

“Si partimos de la idea de que las personas aprenden y construyen sus capacidades, desde su nacimiento hasta su muerte, la escuela debería ubicarse solamente como el preludio de aprendizajes futuros que se realizarán en un sinnúmero de espacios a través de toda la vida”. **(COTERA, 2008)**

En este trabajo se presenta el perfil de un estudiante de Juegos digitales. Estos profesionales, desarrollan y despliegan juegos digitales para ordenadores, dispositivos móviles e internet. También desarrolla diagnósticos y propuestas centradas en el mercado; aplicaciones desarrolladas y lenguajes visuales interactivos; utiliza conceptos y recursos interactivos para aplicaciones recreativas y software.

También debe tratar de comprender el tamaño de su mercado de trabajo, las implicaciones sociales de su profesión y la mejora de la calidad de vida que trae, la búsqueda constante de la excelencia, el conocimiento técnico-científico y el desarrollo de productos innovadores.

Los juegos profesionales y estudiantes se relacionan con diversos conocimientos, que implica el contacto directo con el arte, plan de estudios, ilustración, música, psicología, informática. El uso de estas ciencias sirve como base para desarrollar lo que lo diferencia de los otros: la capacidad de crear experiencias lúdicas, cuentos, interactivos y de inmersión.

Su preocupación fundamental radica en la transformación de la relación hombre-máquina en una relación lúdica, rodeado por cuestiones culturales, el aprendizaje y la diversión, en el sentido amplio de la palabra.

PROPUESTAS PEDAGÓGICAS

La propuesta consiste en incluir el área de plan de estudios y línea argumental del juego, con asignaturas como el plan de estudios, el lenguaje visual, de sonido y de audio y vídeo. El alumno estudiará el espíritu empresarial, la gestión del plan de estudios y juegos de marketing.

Sobre la educación de adultos en América Latina, COTERA (2008) afirma que “comprende muy diversas expresiones, desarrolladas por distintos actores (gobierno,

sociedad civil organizada, universidades, Iglesias, etc.) en diversas líneas de acción. Un elemento fundamental que la define es qué tanto la práctica, como la formulación de políticas y programas en este campo, están estrechamente vinculadas con la pobreza y la exclusión”.

Este curso proporciona soporte para la creación y desarrollo de videojuegos para diferentes medios de comunicación, como la computadora, los videojuegos, el teléfono celular o internet. Para el desarrollo de estos juegos, el operador observa las tendencias del mercado, el comportamiento del público objetivo, las características de la cultura local en el que se distribuye el juego e incluso el contexto social. Puede desarrollar juegos para el entretenimiento, la educación, la publicidad y los juegos interactivos corporativos. El profesional se encarga de la estética de los escenarios, el guión, el modelado de los personajes y la parte multimedia del juego. También determina el audio y el vídeo para hacer el juego más cerca de la realidad. Implementa programas y sistemas informáticos para juegos de diferentes plataformas y crea gráficos y la creación de redes para el desarrollo de juegos y aplicaciones de entretenimiento digital.

El curso tiene una duración de juego digital de 2,5 años, teórico / práctico, lo que permite que los estudiantes tengan contacto directo con el lenguaje audiovisual, poniéndolo en práctica.

El propósito de este trabajo es presentar las estrategias de enseñanza que pueden promover el aprendizaje de adultos que buscan aumentar sus conocimientos en el área de desarrollo de juegos y tienen experiencia en la enseñanza.

COTERA (2008) presenta algunos de los pilares en los que se abordarán a lo largo del trabajo.

Aprendizaje: ofrecer a quienes aprenden las herramientas, según sus necesidades y estilos de aprender.

A lo largo de toda la vida: de la cuna a la tumba, en tanto contamos con el privilegio de un cerebro que es receptivo al aprendizaje.

CASO INDIVIDUAL

Rebeca (no es su nombre real) nació en Manicoré, un municipio del Estado de Amazonas, el 1 de enero de 1969. Tiene la piel clara, pelo rizado y ojos marrones.

A los seis meses de edad, sus padres se mudaron y vivieron en un pequeño pueblo llamado Estirão en Manicoré, que no tenía hospital, farmacia ni comercio.

Los pocos residentes que existentes sobrevivieron por la pesca, la caza, frutos silvestres, el cultivo de la yuca y la explotación de la caña. Hija de agricultores encontró el apoyo de sus padres para estudiar, mismo con todas las dificultades.

Como una alumna muy dedicada, Rebeca dice que su madre la apoyaba, incluso con su carga de trabajo, revisar la tarea, asistir a todas las reuniones en la escuela y comprando todos los materiales necesarios para su buen desempeño escolar.

A Rebeca siempre le gustó estudiar, hizo todo lo posible para no decepcionar a su madre ni a sus maestros.

Su vida escolar comenzó en jardín de la infancia "BN", donde asistió a la enseñanza preescolar, la escuela primaria asistió en la "HKT". Iba muy bien en matemáticas, es un caso de precocidad, contando que desde pequeña fue capaz de realizar algunas operaciones aritméticas.

Se vio envuelta como monitora en grupos de tutoría y de estudio para las matemáticas. Todas estas actividades la encantaron y la hicieron muy feliz.

A los diez años, Rebeca comenzó a estudiar aritmética, asustando a sus maestros con la facilidad que tenía con operaciones complicadas completaron.

Pero al final del primer año, su madre le dijo que iba a hacer la enseñanza para que se convirtiera en una maestra. Al principio Rebeca rechazó la propuesta, pero fue derrotada por la imposición de su madre. Que la inscribió en el escuela "Compacto de Taguatinga Sul" donde ofrecía el curso elegido por su madre, que era maestría.

Desde niña tenía un fuerte liderazgo. Esa chica que soñaba en ser una cajera de banco, trabajando con los cálculos, el dinero, ahora ya tenía que dedicarse al estudio

de la pedagogía para aprender a través de la docencia, ser profesora.

Para su gran sorpresa fue en este curso que tuvo los primeros contactos con los juegos y actividades lúdicas que proporcionan un modo más dinámico e interesante para aprender. Comenzó a preparar las clases utilizando los juegos como herramientas y se dio cuenta de que había una mejor aceptación por los niños.

Terminó la enseñanza en 1992 y en 1994 se casó y tuvo su primer hijo. Cómo no había concurso para la escuela pública de ese año, Rebeca trabajaba como maestra en una escuela privada en Osasco, São Paulo, la ciudad donde vivía con su familia.

En diciembre de 1997 pasó a la competencia para los profesores de la Fundación para la Educación y en enero de 1998 asumió el cargo. Sus primeras clases fueron: una cuarta serie por la mañana y de Educación Especial - retraso mental - por la noche. Dado cuenta de que los alumnos con necesidades educativas especiales tenían dificultades en la asimilación de los contenidos.

En 2005 concluyó el posgrado en Educación Inclusiva y amplió sus conocimientos, la comprensión de nuevas posibilidades para la enseñanza y el aprendizaje, innovando nuevas metodologías, entre otras lecciones. Y su monografía fue dirigida al área de aprendizaje lúdico en la alfabetización.

En 2009 fue seleccionada para hacer un postgrado en Ciencias Naturales, Matemáticas y sus tecnologías, siempre investigando en el área del aprendizaje lúdico, y pudo aprender más de sus colegas y tutores de los cursos hechos.

En busca de nuevos retos y conocimientos, Rebeca se inscribió en el proceso de selección para el curso de los juegos digitales en **FMU** (*Faculdades Metropolitanas Unidas*) en 2012 y alcanzó el éxito. En marzo de 2013 comenzaron las asignaturas y la investigación sobre los juegos para usarlos como herramientas en el proceso de aprendizaje lúdico en la alfabetización.

El objetivo de esta obra es describir el perfil de una estudiante de juegos digitales que busca comprender una alternativa actual de educación.

DIAGNÓSTICO

El adulto se introduce en el mundo del trabajo y las relaciones interpersonales de manera diferente de los niños y adolescentes; el adulto utiliza sus vivencias y experiencias para la adquisición de conocimientos, el niño necesita un receptor para guiar sus planes de aprendizaje; el adulto está inmediatamente consciente de lo que no sabe y busca soluciones a los problemas que harán cambios en sus vidas, diferente del niño. Sin embargo, las escuelas y las universidades siguen utilizando en la enseñanza de adultos, las mismas técnicas de enseñanza utilizados en las escuelas primarias y secundarias para niños y adolescentes.

Para Erikson, citado en la obra de HERSCOVICH (2013) la identidad se da como el resultado de tres procesos: biológico, psicológico y social que están en una interacción total mostrando la relatividad de cada uno ya que dependen entre sí y a esto lo llama la fisiología del vivir.

“La identidad es un sentirse vivo y activo, ser uno mismo, la tensión activa y confiada y vigorizante de sostener lo que me es propio; es una afirmación que manifiesta una unidad de identidad personal y cultural (...)”

El educador debe facilitar las actividades que fomentan el proceso intelectual de sus estudiantes en las diferentes etapas de la escolarización. En la universidad los alumnos son, en general, adultos. En esta fase, el aprendizaje no se produce, ofreciendo solamente una información es necesario profundizar la. Los adultos aprenden cuando dan cuenta de que sus necesidades e intereses son satisfechos. Las clases deberían concentrarse en su experiencia de vida, por lo que él aprende a ser útil para hacer frente a los problemas reales de su vida personal y profesional.

Según CABERO, estos son algunos principios básicos son inspiraciones de planteamientos educativos:

1. la educación no es neutra, está sujeta a relaciones de dominio social y simbólico (la educación va unida al concepto de clase);
2. hay culturas dominadas cuyo saber se ignora; la clase obrera reivindica potenciar la cultura y el saber de los trabajadores;
3. la educación es creación cultural en la que todos son actores;
4. no se puede perder el sentido crítico, la autogestión, la participación en los procesos educativos, la resistencia activa ante el dominio cultural.

La enseñanza de los estudiantes adultos es entender que no son aprendices sin

experiencia ya que las relaciones establecidas con diversas situaciones que se encuentran durante toda su vida.

En el proceso, los estudiantes adultos podrán aprender mejor compartiendo conceptos. Para la educación de adultos se entiende el conjunto de procesos de aprendizaje, formal o no, gracias al cual las personas cuyo entorno social considera que los adultos desarrollan sus capacidades, enriquecen sus conocimientos y mejoran sus competencias técnicas o profesionales o las reorientan a fin de atender sus propias necesidades y las de la sociedad. La educación de adultos comprende la educación formal y la permanente, la educación no formal y toda la gama de oportunidades de educación informal y ocasional existentes en una sociedad educativa multicultural, en la que se reconocen los enfoques teóricos y los basados en la práctica. **(CABERO)**

Una de las estrategias para aumentar el aprendizaje es mantener la motivación de los alumnos; tiempo de una planificación adecuada. El alumno debe disfrutar de una auténtica conciencia de lo que está aprendiendo y ser capaz de absorber el contenido que se enseña.

El conflicto en esta etapa es intimidad vs aislamiento. Puede entregarse en un vínculo, concretar la afiliación a asociaciones, ejercer compromiso, alcanzar el amor.

1. Se organiza la vida de forma práctica
2. Hay espacio para el aprendizaje y la exploración.
3. Adopta un estilo de vida.

EZCURRA (2014–b)

PROPUESTA

La vida académica trae muchos retos para el estudiante y expectativas. Cuando llegar a la universidad, los estudiantes traen experiencias de vida que los hará constituir un motivo para su aprendizaje. Por lo tanto, algunos aspectos deben ser considerados en la enseñanza con este grupo específico, como la motivación respecto a la satisfacción con el trabajo realizado, la mejora de la calidad de vida, el aumento de la autoestima, la conexión la teoría con la práctica.

Un adulto que regresa a la universidad tiene su motivación en diferentes razones: el sueño de ganar mejores salarios, la necesidad de contribuir con mayor eficacia en la educación de los niños, la realización personal, entre otros, son factores

de peso en este proceso.

Debemos entender las expectativas del estudiante en busca de capacitación a través de la educación, con el fin de lograr nuestros objetivos establecidos – *“progredir é interpretar a sua consciência da realidade, ou seja, sua consciência desta expectativa, com fins de interferir no processo histórico e social”* (LAFFIN, 1996, p. 53) – el progreso es interpretar su conocimiento de la realidad, la conciencia de esta expectativa, con el propósito de interferir en el proceso histórico y social.

Por lo tanto, mejorar la calidad de vida de un estudiante, asegurando el acceso a la cultura y al conocimiento científico es una condición básica para el logro de la ciudadanía. Proporcionar una educación de calidad significa cumplir con los requisitos constitucionales, derecho de todo ciudadano brasileño.

Para lograr este objetivo hay que mejorar el servicio ofrecido a los adultos que buscan la educación a través de la expansión del servicio y la calidad de la educación de las acciones. Desarrollar una mayor calidad educativa significa reorientar el proceso educativo, por lo que el maestro y el estudiante interactúan sus diferentes conocimientos sobre el mundo y, al mismo tiempo, a través de este proceso dialéctico, llevar a cabo la enseñanza y el aprendizaje a través del campo de la educación general y la ciencia acceso a la escuela.

El hecho de que tenemos una interacción con estudiantes universitarios con diferentes posibilidades requiere estar alerta y conducir el conocimiento de manera apropiada. Para conocer las formas en que estos estudiantes desarrollan esos conocimientos, de manera que podamos transmitir el conocimiento científico de la mejor manera.

Para que haya una interacción y transmisión del conocimiento científico es necesario que haya una propuesta curricular que desarrolle la diversidad en los contenidos de las clases.

Las discusiones actuales sobre Currículo dejaron atrás el plan de estudios meramente técnico, dedicado a cuestiones relativas a procedimientos, técnicas y métodos. El Currículo hoy toma la forma de un artefacto social y cultural, lo que la sitúa en el marco más amplio de sus determinaciones sociales, su historia y su producción

contextual. (SANTA CATARINA, 1997, p. 8)

Pensando en la educación de adultos en la búsqueda de un diálogo constante con los supuestos de la perspectiva histórico-cultural implica el entendimiento de que los significados de la alfabetización evolucionan y cambian en la dinámica de las relaciones sociales.

Así, según FREIRE (1994), no podemos pensar en una alfabetización de adultos que se centró en el autoritarismo y la comprensión mágica de la palabra, palabra donada por el profesor al estudiante; por el contrario, lo que se propone es una alfabetización como un acto de conocimiento, como acto creador y como un acto político.

CAROLL GUILLIGAN por su parte, ha observado la relación entre experiencias de vida y mayor comprensión en temas morales. Las personas empiezan a darse cuenta que el razonamiento moral basado en los principios de la justicia y las necesidades individuales no es adecuado para resolver los dilemas de la vida real por lo que comienzan a construir principios buscando una síntesis entre dichos principios y la experiencia de vida. A veces “determinar lo que es correcto” es ambiguo e incierto; y, en la búsqueda del modo más ético de obrar se llega a un menor absolutismo pero a un mayor desarrollo moral (EZCURRA, 2014).

Cabero presenta las directrices del Libro Blanco basan, pues, la reforma en algunas características significativas:

1. formación integral;
2. división en diversas áreas de conocimiento:
 - formación orientada al trabajo,
 - formación para el ejercicio de derechos y responsabilidades cívicas,
 - formación para el desarrollo personal,
 - formación general o de base;
3. formación sobre el medio social;
4. formación basada en módulos;
5. métodos y evaluación adaptados a los adultos;
6. articulación de la enseñanza presencial y a distancia;
7. organización basada en proyectos territoriales.

REFLEXIÓN FINAL

El objetivo de esta investigación fue investigar cómo el maestro de la escuela superior ha pensado en los estudiantes en este nivel y que forman las particularidades de este grupo. El aprendizaje debe responder a las expectativas y necesidades generadas por el alumno.

Hoy en día los estudiantes universitarios se han multiplicado, en conjunto hay más estudiantes con bajos ingresos que en períodos anteriores, más estudiantes mayores, más estudiantes de tiempo parcial y más estudiantes de carreras específicas y cortas en relación a las carreras tradicionales como medicina, derecho y arquitectura. Como respuesta, las universidades también se han diversificado en planes de estudio y en personal (EZCURRA, 2014).

En la edad adulta, podemos mencionar los siguientes temas, según ERIKSON (2014):

1. Crisis psicosocial: Generatividad vs –estancamiento
2. Estadío y modo psicosexual: Procreatividad
3. Radio de relaciones significativas: Trabajo dividido y casa compartida
4. Fuerza Básica: Cuidado
5. Patología básica: Actitud rechazante
6. Principios relacionados de orden social: Corrientes de educación y tradición
7. Ritualizaciones vinculantes: Generacionales
8. Ritualismo: autoritarismo

Los métodos del aprendizaje deben ser elegidos de acuerdo con la intención que los estudiantes aprendan. A medida que el proceso de aprendizaje comprende el desarrollo intelectual y emocional, así como el desarrollo de habilidades y actitudes; se puede deducir que la metodología que ha de utilizarse variarse y adaptarse al perfil del estudiante y las metas preestablecidas.

Los estudiantes se sienten motivados cuando hay una interacción entre ellos y el facilitador, cuando sus experiencias y discursos son valorados, cuando el profesor interviene para dar la pista para la formación del conocimiento.

BIBLIOGRAFIA

CABERO , Manuel García. **La educación de adultos, frontera inexplorada de la investigación psicoeducativa.** Universidad de León.

COTERA, Valdés. **Adultos enmarcada en el aprendizaje a lo largo de la vida.** Centro de Cooperación Regional para la Educación de Adultos en América Latina y el Caribe, Mayo de 2008.

HERSCOVICH, Claudia. **Antiaging o proaging. De la filosofía a la medicina.** Trabalho apresentado no III Congresso Ibero-americano de Psicogerontologia. Buenos Aires, 2013.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler, em três artigos que se completam.** 14^a. ed. São Paulo: Cortez. 1994.

LAFFIN, Marcos. **Entre Débitos e Créditos: o lado avesso do ensino da contabilidade.** Campinas: Universidade Estadual de Campinas/UNICENTRO, 1996. [Dissertação de Mestrado]

SANTA CATARINA. **Secretaria de Educação e do Desporto.** Abordagem às Diversidades no Processo Pedagógico. Florianópolis. 1997.

EZCURRA, Ana María. **Seminario conflicto y cambio en la adultez.** Ficha n° 2. USAL - MAESTRÍA EN EDUCACIÓN. Buenos Aires, 2014.

EZCURRA, Ana María. **Psicología de la edad adulta.** USAL - MAESTRÍA EN EDUCACIÓN. Buenos Aires, 2014–b.

ERIKSON, Erik. **Teoría Psicogenética – El ciclo vital completado.** USAL - MAESTRÍA EN EDUCACIÓN. Buenos Aires, 2014.