

## Los docentes creen que los conflictos se resuelven de modo dominante

► Los profesores de segundo y cuarto de la ESO perciben que los conflictos que tienen con los alumnos se resuelven de forma dominante, mientras que los jóvenes y sus progenitores creen que predomina el diálogo, según un estudio que analiza la tendencia de comportamiento de los adolescentes, sus familias y profesores.

EFE, S/C de Tenerife

Los docentes de segundo y cuarto de la ESO perciben que los conflictos que tienen con los alumnos y los que tienen estos entre sí se resuelven sobre todo de forma dominante, mientras que tanto los jóvenes como sus progenitores creen que predomina el diálogo, según un estudio realizado en Asturias y Canarias.

Esta es una de las conclusiones de la investigación que la licenciada en Pedagogía Beatriz Rodríguez ha realizado para su tesis, dirigida por las catedráticas de las facultades de Psicología de la Universidad de La Laguna, María José Rodrigo y Raquel Amaya Martínez González, de la Universidad de Oviedo. En esta investigación, financiada por el Ministerio de Ciencia y Tecnología, ha sorprendido "mucho" la percepción que tienen los docentes, dijo Beatriz Rodríguez.

Ante los resultados del estudio, en el que participaron 440 menores de segundo y cuarto de la ESO, 440 padres, 440 madres, 125 profesores y los tutores de los alumnos, los investigadores consideran que es importante trabajar con el profesorado acerca de los motivos por los que tienen esa percepción.

### Tendencias

Insistió Beatriz Rodríguez en que se trata de una percepción, pues en la investigación lo que se analiza son las tendencias de comportamiento de los adolescentes, sus familias y sus profesores respecto a la gestión del conflicto familiar y escolar, es decir, lo que dicen que hacen las personas.

La intención del estudio es ver



La licenciada en Pedagogía Beatriz Rodríguez realizó la investigación para su tesis./EL DÍA

### La legislación establece la colaboración y cooperación entre la familia y la escuela

si el contexto de la familia y el de la escuela influyen en la manera en la que los adolescentes resuelven sus conflictos cotidianos, así como ver si la resolución constructiva de los problemas influye en el desarrollo positivo de los menores, por ejemplo en su autoestima o su autocontrol. Por conflictos cotidianos no se entiende el acoso escolar ni la violencia, pues eso

sería confundir las manifestaciones del conflicto con el problema en sí, explicó Rodríguez.

Por ello, se estudió cómo se resuelven situaciones cotidianas como las que se originan porque hay un profesor muy exigente y suspenden muchos alumnos o cuando un chico no es elegido para una actividad por sus compañeros, o qué sucede cuando se llega a casa más tarde de la hora marcada.

La legislación española establece claramente la necesidad de colaboración y cooperación entre la familia y la escuela, y desde el Consejo de Europa a través de la Recomendación sobre política de apoyo al ejercicio positivo de la parentalidad, se hace hincapié en

### Por conflictos cotidianos no se entiende el acoso escolar ni la violencia

adoptar medidas para que la escuela sea un agente de apoyo a las familias, indicó.

Lo que ocurre, dijo Rodríguez, es que no siempre la colaboración se da en partes iguales, pues a veces la familia quiere una cosa y la escuela otra, pero cuando colaboran y gestionan los conflictos desde la negociación la repercusión es positiva en los adolescentes.

## "Shazam" y "Doodle Jump" también estarán en The App Fest

AGENCIAS, Madrid

"Shazam" y "Doodle Jump", dos aplicaciones móviles que han registrado millones de descargas en todo el mundo, acudirán al festival The App Fest, que se celebrará el 19 y 20 de abril en el Teatro Circo Price de Madrid, para explicar las claves de su éxito.

La editorial Santillana, el servicio de video Youzee, Bluebrain -el servicio musical que adapta el contenido de un álbum al lugar en el que se encuentra el oyente- y el nuevo proyecto del cofundador de

Tuenti Joaquín Ayuso, Kuapay, también se suben al cartel del festival, donde ya figuran el artista Xavier Mariscal, el músico Jorge Drexler y el juego Apalabrados.

Los organizadores de The App Fest explicaron, en un comunicado, que Will Mills, el director de contenidos de "Shazam", explicará los secretos de esta aplicación que permite identificar con el teléfono inteligente en apenas unos segundos una canción que suena.

Por su parte, el creador de "Doodle Jump", Igor Pusenjak, acudirán para hablar sobre la tercera

aplicación más descargada de la historia, según los organizadores de The App Fest. El Canal Cocina, el sistema de realidad aumentada Aurasma y el consultor de seguridad Chema Alonso ofrecerán su particular experiencia en el negocio de las "apps".

Casi cuarenta profesionales del ámbito de las aplicaciones móviles participarán en las conferencias de este festival, que girarán en torno a ocho temas: la revolución de las aplicaciones (a modo de introducción), educación, creación artística, música, emprende-

dores, ocio, juegos y futuro.

Por otra parte, Smartour ha llevado a cabo una promoción digital que ha permitido a la compañía distribuir en menos de 12 horas sus video-guías turísticas de Barcelona y Gran Canaria entre usuarios de Apple Store y Android en 27 países de todo el mundo.

Este servicio de información y asistencia a turistas y visitantes cuenta con videos geo-referenciados de alta calidad, que acompañan al visitante mientras recorre los principales puntos de interés cultural y turístico de las ciudades de ambos destinos.

El objetivo de esta campaña ha sido dar a conocer las aplicaciones de Smartour entre usuarios internacionales en nuevos mercados, coincidiendo además con el inicio de dos acuerdos de colaboración con operadores turísticos en Barcelona y Gran Canaria.

## El 80% de los abuelos españoles juega con sus nietos

EFE, Madrid

El 80 por ciento de los abuelos españoles juega con sus nietos y se han convertido en sus nuevos compañeros de juego, algo a lo que ha contribuido la prolongación de los horarios profesionales, la falta de hermanos con los que jugar y la mayor esperanza de vida.

Así lo han constatado los miembros del Observatorio del Juego Infantil, promovido por la Asociación Española de Fabricantes de Juguetes (AEFJ), que han presentado los datos del primer estudio sobre "El Juego y el juguete en la sociedad actual", realizado por el Juegorama de Famosa.

Cada vez son más los abuelos que intervienen y participan en el juego de sus nietos, sobre todo cuando se trata de niños de menor edad, lo que contribuye a que la relación de los abuelos con sus nietos sea ahora mucho más cercana.

La consultora pedagógica Imma Marín, miembro del Observatorio y presidenta de IPA en España (Asociación Internacional por el derecho de niños y niñas a jugar), subrayó la "fuente de alegría, vitalidad, optimismo y humor" del juego, como lo son también para los abuelos los niños en sí mismos, siempre y cuando no se conviertan en obligación.

"Los abuelos que juegan con sus nietos crean lazos invisibles con ellos, recuperan su niño interior y alimentan su capacidad de juego, lo que repercute a favor de su salud física y mental. Al compartir sus juegos con los pequeños, reafirman su autoestima y se sienten más valorados", según Marín.

### Adultos sabios

En el caso de los niños, la pedagogía indica que para ellos es un tesoro porque "se sentirán comprendidos, valorados y queridos. Escucharán con atención las historias que los abuelos les expliquen y aprenderán sus juegos y formas de jugar. Los abuelos son adultos "sabios" dispuestos a escuchar y a compartir su tiempo divirtiéndose con ellos jugando".

Andrés Payá, doctor en Pedagogía y profesor de Teoría de la Educación en la Universidad de Valencia y miembro también del Observatorio, destacó el rol que juegan los abuelos, pues "son capaces de transmitir a sus nietos parte de las tradiciones y costumbres de otra época, pero que conforman parte del patrimonio educativo más cercano".

El juego intergeneracional resulta beneficioso tanto para los abuelos como para sus nietos puesto que, según Payá, "consolida los lazos familiares y el aprendizaje social: ambos jugadores reciben y perciben los beneficios de la actividad lúdica en este juego compartido".