

EL JUEGO, CONCEPTUALIZACIÓN IMPORTANCIA EN LA LABOR EDUCATIVA

MODULO 2
LUDOLOGIA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

TRABAJOS AULICOS 20%

ACTIVIDADES PLATAFORMA 30%

TRABAJOS ESCRITOS 10%

EXAMEN 50%

CONCEPTUALIZACIÓN DEL JUEGO

- Proviene del latino iocus que hace referencia a broma.

- Huizinga (1995)

Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.



CONCEPTUALIZACIÓN DE LÚDICO

- La Real Academia Española define lo lúdico como: del juego o relativo a él. Proviene etimológicamente del latino ludus.
- La lúdica se ve enlazada a la dimensión humana de las emociones, o sea, unido a todas las esferas de su acción como ser biopsicosocial, y por lo tanto, con necesidades de sentir, expresar, comunicar y producir con los otros en un contexto social dado.

FUNDAMENTACIÓN

- Abordar diferentes dimensiones del ser humano: lo corporal, lo emocional y lo racional.
- Estimulación de los distintos aspectos relacionados con el aprendizaje, la adaptación social, la liberación personal y la posibilidad de dar a conocer y transformar la cultura en la que está inmerso cada sujeto.
- Desarrollar las capacidades de orden intelectual, motrices, el equilibrio personal y de vínculo e inserción social.



PERSPECTIVA BLANK GRIEK

- 1. Favorece el desarrollo cognitivo.
- 2. Favorece la capacidad de autocontrol y autodominio.
- 3. Facilita la evolución en el niño hacia el principio de realidad, favoreciendo la tendencia al orden mediante su condición indispensable de actividad reglamentada.
- 4. Revela la personalidad del niño y sus estructuras mentales.
- 5. Desarrolla la acción comunicativa.
- 6. Facilita los vínculos de relación, favoreciendo el desarrollo afectivo a través del cual los niños integran al medio y al entorno social y natural.



BENEFICIOS DEL JUEGO

- Cognitivo: facilita la observación, análisis, interpretación y resolución de problemas.
- Motriz: desarrolla y mejora las capacidades perceptivas motrices y las capacidades físico deportivo.
- Afectivo: arma la personalidad, el equilibrio emocional, la autovaloración; facilita el conocimiento y el dominio del mundo.
- Social: favorece el proceso de socialización; facilita el conocimiento de los otros, permitiendo la aceptación de los demás; permite el aprendizaje de las labores en grupo, en equipo.

MODELOS PEDAGÓGICOS SOBRE EL JUEGO Y LA EDUCACIÓN

- PESTALOZZI

La educación debería dirigirse en formar hombres para la armonía con la naturaleza y debería iniciar con la libertad del niño para poder entrar en contacto con lo que le rodeaba.

- FRIEDRICH FRÖBEL

El juego es la forma típica que la vida tiene en la infancia, por lo que también vale la pena educar en el juego y mediante el juego; los niños hacen jugando cosas que nunca harían de forma impuesta y autoritaria



MODELOS PEDAGÓGICOS SOBRE EL JUEGO Y LA EDUCACIÓN

- VYGOTSKY

El origen del juego placentero está en su imaginación, la relación con la realidad y las emociones. Nivel evolutivo real y nivel de desarrollo potencial.

- MARIA MONTESORRI

se caracteriza por poner énfasis en la actividad dirigida y observación clínica por parte del docente, tratando siempre de adaptar el entorno a las capacidades del niño



LOS JUEGOS INFANTILES

- Enriquece la imaginación; el juego aporta mucho en el proceso creativo.
- Desarrolla la observación, ejercita la atención, la concentración y la memoria.

Beneficios del juego infantil

- Es indispensable para la estructuración del yo.
- Le permite al niño conocer el mundo que lo rodea y adaptarse a él. Pensemos en cómo las situaciones del juego van creando en el niño mecanismos adaptativos que hacen que lo ejecute cada vez más fácilmente y con menos estrés, con dominio creciente del entorno.
- Es fundamental para que el niño aprenda a vivir.



JUEGO INFANTIL

El juego permite tres funciones básicas de la maduración psíquica:

- La asimilación.
- La comprensión.
- La aceptación de la realidad externa.

El juego favorece:

- La sociabilidad temprana.
- Las habilidades de comunicación social (asertividad).



EFECTO TERAPEUTICO

El juego es un importante elemento terapéutico: la ludo terapia.

Se dedican al estudio de los enfermos mentales y a su tratamiento, el juego es tan importante como la ergoterapia.

- El juego por sí solo constituye una terapia.
- Tiene una notable indicación en la rehabilitación física, mental y social.
- El primer juego de los seres humanos: el reconocimiento entre la madre y su hijo.



JUEGOS EN LA ESCUELA

- Juegos colectivos

Fomenta la participación activa de los alumnos o participantes de manera social.

- Actividades deportivas

Están asociadas con la práctica directa de deportes que va realizando el niño en la interacción con los demás, en las que hay aceptación y acatamiento de reglas.



JUEGOS POR ETAPAS

- LACTANTE

Uso de la risa

Uso del sonajero

Arrastrar juguetes

- PREESCOLAR

Lanzar y recibir objetos, pintar, rasgar, cortar y pegar.

EL JUEGO NO TIENE SEXO

IDEALIZACIÓN DEL AMIGO IMAGINARIO.



CLASIFICACION DE LOS JUEGOS DE ACUERDO A LA NECESIDAD DE LOS NIÑOS

- La capacidad que se desarrolla.
- La intervención del adulto.
- El espacio físico donde ocurre.
- La dimensión social.
- El número de participantes.
- El material que se usa.

CLASIFICACIÓN

- Juego psicomotor

Relación entre los procesos psíquico y motor. Desarrolla la capacidad motora a través del movimiento y la acción corporal.

- Juego cognitivo

Aprendizaje por acción. Es importante que estimulen la atención, la memoria, el pensamiento creativo y la habilidad para resolver problemas.

- Juego social

Desarrollado en grupo y favorece las relaciones sociales, la integración grupal y el proceso de socialización.



CLASIFICACIÓN

- Juego afectivo

implica emociones, sentimientos, afecto y desarrollo del auto concepto y la autoestima.

PRINCIPIOS

Aprendizaje significativo

Aprendizaje Lúdico

Principio de actividad

Principio de vivencia

Principio de globalización

Principio de creatividad



DIDACTICA DEL JUEGO

- El juego en el aula facilitar el aprendizaje.
- Se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores.
- Facilita el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora.
- Favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional individual y social sanos- de los participantes,



PAPEL DOCENTE

Dirigido a ellos y dotar de herramientas y materiales apropiados para que poco a poco adquieran los conocimientos necesarios y de mayor interés por su propia cuenta,

El docente como:

un motivador o también llamado iniciador, el cual debe encargarse de transmitirle a cada uno y a cada una de sus estudiantes la alegría y las ganas necesarias para que disfruten de la actividad.



PERSPECTIVA PERSONAL

- ¿Pero utilizando el juego dentro del aula se verán algunos beneficios en materia educativa?
- ¿En verdad puede ser utilizado como ese puente que necesita el docente entre el conocimiento y la consecución del aprendizaje?

FUNDAMENTOS

- Para Barrale y Diaz (2006) el juego resulta una **“alternativa nueva en la educación”**.

Es una actividad para la educación, por lo tanto, debe tener una planificación previa para que el objetivo que persigue permita comprender el contenido de esa clase y lograr el aprendizaje deseado

“no podemos plantear un juego de competencia si queremos formar actitud de solidaridad y participación”



FUNDAMENTOS

- Para López (1989) hablar de juego y aprendizaje es hablar de una misma cuestión, porque **“en el juego aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer”**.
- El juego forma parte importante del desarrollo, por tal motivo el aprendizaje se refuerza de manera significativa cuando hay una actividad lúdica que permita cumplir con dicho proceso.

COMPONENTES DEL JUEGO

- El objetivo didáctico.

Es el que precisa el juego y su contenido.

- Las acciones lúdicas.

Estas acciones deben manifestarse claramente

- Las reglas del juego.

Constituyen un elemento organizativo del mismo.

Estas reglas son las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas,



CARACTERISTICAS DEL JUEGO

- Intención didáctica.
- Objetivo didáctico.
- Reglas, limitaciones y condiciones.
- Un número de jugadores.
- Una edad específica.
- Diversión.
- Tensión.
- Trabajo en equipo.
- Competición.

METODOLOGIA PARA ENSEÑAR CANCIONES DIDACTICAS

LUDOLOGIA

CONCEPTOS

- **CANTO**

Emisión controlada de sonidos del aparato fonador humano, siguiendo una composición musical, permite incorporar texto a la obra.

- **MELODIA**

Sucesión de sonidos que es percibida como una sola entidad. Se desenvuelve una secuencia lineal, a lo largo del tiempo, y tiene una identidad propio dentro de un entorno sonoro particular



CONCEPTOS

- **POESIA**

Género literario de la manifestación de la belleza o del sentimiento estético por medio de la palabra, en verso o en prosa

- **RITMO**

Se define como un movimiento marcado por la sucesión regular de elementos débiles y fuertes, o bien de condiciones opuestas o diferente.

EL CANTO COMO ESTRATEGIA

- Desarrollo de un refuerzo del lenguaje
- La ampliación del vocabulario
- Expresión de estados de ánimo, auto estima y fluidez de expresión
- Facilidad de resolución de problemas
- Estimulación de la imaginación
- Aumento de la memoria, la atención y concentración