



# Ludologia

## Unidad I

**EL juego conceptualización – importancia en la labor educativa .**

**I.1 Orientaciones generales del contenido del silabo.**

**I.2 Los juegos infantiles: definiciones, características e importancia.**

**I.3 Etapas de los juegos infantiles.**



**Docente: Iris Ivonne López Arizmendi**



**Licenciatura en ciencias de la educación**



**Correo electrónico: [irisariz21@gmail.com](mailto:irisariz21@gmail.com)**

## Presentación de la materia

### **Objetivo de la materia:**

- ✓ Identifica las teorías del Juego Educativo.
- ✓ Conoce y analiza la importancia de la didáctica de Juego Educativo.
- ✓ Analiza la importancia de las canciones en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- ✓ Domina estrategias para la enseñanza de las canciones infantiles.
- ✓ Creación de cancioneros infantiles para niños de diferentes edades.

### **Expectativas de la materia**

### **Presentación del programa**

## Criterios de evaluación.

- I. FOROS 20%
- II. ACTIVIDADES EN PLATAFORMA 30%
- III. EVALUACION: 50%

**TOTAL: 100 %**



## ¿Qué es la ludología?

- Se ocupa del análisis del juego desde la perspectiva de las ciencias sociales, la informática y humanidades.
- Su etimología es una función del latín ludus (juego) y del griego logos (conocimiento racional).

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.

“Las emociones que se orienten hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, lo que conduce a gozar, reír, gritar e inclusive llorar es una verdadera fuente generadora de emociones”

Dichas características justifican como **la lúdica se convierte en un punto de partida importante a la hora de generar procesos de motivación e integración en un campo por cada persona, es decir, se convierte un ámbito propio de la reflexión de aquel que pretende generar un entorno motivacional y participativo del sujeto.**

**La lúdica es asumida como palabra originaria de aquella actitud indispensable en un escenario de formación, la cual hace posible la existencia de dicha actividad y el juego y sin la cual no es posible realizarla en su esencia.**

## 1.1 CONCEPTUALIZACIONES DEL JUEGO

Desde los principios de la humanidad el juego ha sido una característica de la dinámica de la naturaleza, pues ha acompañado al hombre durante su preparación para la supervivencia.

Posada (2014): El juego se presenta semánticamente como una palabra polisémica, amplia y con diversas acepciones; según la Real Academia Española, etimológicamente proviene del latino iocus que hace referencia a broma. Dentro de los posibles significados de la palabra juego están el de “acción y efecto de jugar” y “ejercicio sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde”.

Así mismo, un autor que muestra la relevancia del juego en el ser humano es Huizinga (1995) quien **lo define como:**

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.

Así mismo, un autor que muestra la relevancia del juego en el ser humano es Huizinga (1995) quien lo define como:

*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.*

También se expresa una fuerte relación del juego con el ámbito lúdico, ante esto Motta expresa que “el juego es una manifestación externa del impulso lúdico” siendo éste uno de los componentes más relevantes que permite el juego a la hora de exteriorizar aquello que para el ser humano significa esto, en términos de emociones y sentimientos.



Dicha labor se ha planteado como modelo de actividad integral desde las doctrinas de **Fröbel**, quien en 1840 acuñó el término **kindergarten** como un sistema de enseñanza fundado en el juego, este sistema de experiencia sensorial y manipulación de los materiales influencio a **María Montessori** para fomentar la educación de niños por medio de actividades físicas y la experiencia con sus posibilidades de interacción por medio de los sentidos.

## **El juego se abordará desde la dimensión lúdica.**

En este sentido la **escuela** requiere generar **estrategias y ambientes pedagógicos** dentro de los cuales se **promueva la creación** de **conocimientos** por medio de relaciones horizontales que brinden la posibilidad de participación, en relación con las nuevas opciones en pro de las transformaciones de los enfoques tradicionalistas.

A través de una mirada pedagógica, el juego tiene el valor en sí mismo al abordar diferentes dimensiones del ser humano: **lo corporal, lo emocional y lo racional**; permitiendo con ello la 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.

**Los juegos** proporcionan los medios ideales para desarrollar en los sujetos capacidades de orden intelectual, motrices, dimensiones relacionadas con el equilibrio personal y de vínculo e inserción social. Por lo tanto, se presenta como reto el poder abordar la educación desde el enfoque del juego, en el que las experiencias en las cuales se sumergen los sujetos estén cargadas del componente lúdico.

**Piaget** se hace mención del papel que tiene el juego en el desarrollo de la moral, permitiendo lograr en el sujeto una conciencia de la norma y su práctica.

Para **Vygotsky**, el juego siempre estará determinado por ciertas normas y reglas, ya que estas hacen parte de la dinámica cultural en la cual se inserta.

Desde los postulados de **Piaget** se logra evidenciar el lugar importante que le concede al juego en el desarrollo del pensamiento, la adquisición de estructuras cognitivas, desarrollo de esquemas y operaciones del sujeto.

**Vygotsky & Ausubel** hacen referencia al juego como espacio de encuentro con los aprendizajes anteriores y con la posibilidad humana de comunicar para redefinir los estímulos y llegar a la determinación de un propio concepto.

Algunos autores como **Blank Griek** atribuyen algunos beneficios secundarios surgidos durante la participación de los sujetos en el juego:

Favorece el desarrollo cognitivo.

Favorece la capacidad de autocontrol y autodominio.

Facilita la evolución en el niño hacia el principio de realidad, favoreciendo la tendencia al orden mediante su condición indispensable de actividad reglamentada.

Revela la personalidad del niño y sus estructuras mentales.

Desarrolla la acción comunicativa.

Facilita los vínculos de relación, favoreciendo el desarrollo afectivo a través del cual los niños integran al medio y al entorno social y natural

Además, el juego se convierte en un escenario que toma gran importancia en los procesos de **enseñanza y aprendizaje**, ya que, debido a su componente lúdico, se transforma en una estrategia altamente motivante para la participación de los sujetos en las diferentes actividades que se propongan. Esto se debe al sometimiento que tiene la persona frente a una acción debido al placer que ésta pueda generar en él.

En este mismo sentido, Sánchez (2000) reconoce los beneficios del juego desde varios aspectos:

- **Desde el plano cognitivo:** facilita la observación, análisis, interpretación y resolución de problemas; permite el aprendizaje como factor motivante de primer orden
- **En el plano motriz:** desarrolla y mejora las capacidades perceptivo motrices y las capacidades físico deportivas; contribuye al desarrollo armónico e integral del individuo



- **En el plano afectivo:** arma la personalidad, el equilibrio emocional, la autovaloración; facilita el conocimiento y el dominio del mundo, incluido el propio cuerpo que es vivido como parte integrante de un todo en el espacio en el que se desarrolla el juego; constituye un elemento para evitar el fracaso sea motivo de frustración; integra el yo, los demás, las situaciones y posibles relaciones entre los elementos; proporciona momentos de alegría, placer y diversión.
- **En el aspecto 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, en colaboración, en busca de un objetivo común; potencia la responsabilidad, como parte de la actuación individual en el juego.





## 1.2 Modelos pedagógicos sobre el juego y la educación.

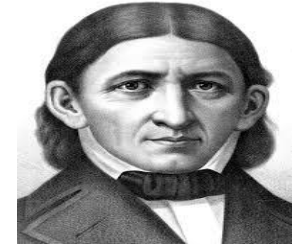


## Johann Heinrich Pestalozzi

Consideraba la educación, no como un proceso de adquisición, memorización de conocimientos y desarrollo de aptitudes, sino en dejar aflorar la fuerza de la inteligencia desde la intuición intelectual de los niños.

Creía que no se puede soñar en obtener el progreso en la instrucción del pueblo mientras no se hayan encontrado formas de enseñanza que hablan del maestro al menos, hasta el en de los estudios elementales, el simple instrumento mecánico de un método que debe sus resultados a la naturaleza de sus procedimientos, y no a la habilidad de aquel que lo practica (Pestalozzi, 1889).

**Sostenía que la educación elemental debería partir de lo sencillo, incluía las formas de los números, las letras, para inducir a la observación, las medidas, el dibujo con la finalidad de llegar a la escritura. Consideraba la perfección como el desarrollo del potencial individual en el que intervenían: el espíritu (estaba relacionado con lo intelectual), el corazón (tenía que ver con la moral) y la mano (era la que llevaba a la vida práctica).**



## **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

Es el creador de la educación preescolar bajo el concepto de jardín de infantes. Pedagogo de origen alemán (1782-1852); su vida tuvo una gran influencia luterana y de la era del enfoque romántico de la educación.



## *Lev Semiónovich Vygotsky*

No siempre el juego es placentero para un niño, lo que significa que éste depende de sus necesidades y no del adulto que lo impone como una realidad a cumplirse. El origen del juego placentero está en su imaginación, la relación con la realidad y las emociones. Parte de ello es evidenciado por ejemplo cuando él observa un objeto y le otorga un sentido y significado, tal como se constata en el caso de los niños y niñas que se encuentran en edad preescolar, aunque también puede suceder en un adolescente o un adulto.

## María Montessori



Su interés se centró en la educación de niños con deficiencia mental; la definió como un problema en la captación de la información de los sentidos por la mente.

**Demostó que el uso de materiales didácticos elaborados, teniendo en cuenta los órganos de los sentidos (vista, olfato, gusto, tacto y oído), eran una característica necesaria al momento de elaborarlos, ya que la finalidad era atrapar la atención de los niños,** pero esto no era suficiente; era imprescindible la certidumbre de que podían lograr una evolución en su desarrollo; esto creaba un ambiente propicio para la auto-educación.



## Los juegos infantiles: definiciones, características e importancia.



**El juego como medio educativo es un elemento muy significativo, porque:**

Enriquece la **imaginación**; se sabe, y los pedagogos lo tienen muy claro, que el juego aporta mucho en **el proceso creativo**.

Desarrolla la observación, ejercita la **atención**, la **concentración** y la **memoria**.

En ese sentido, **el desarrollo**, la **imaginación**, el progreso en la **atención** y la **memoria** son factores que posteriormente serán transferidos a situaciones no lúdicas, las cuales enriquecen la mente del niño y lo preparan para la vida académica y laboral.

## **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.



**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).

## **El juego y el tratamiento**

El juego es un importante elemento terapéutico; de hecho, la ludoterapia existe, y en las instituciones que 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.

En las salas de hospitalización infantil, se promueve el juego que les permita a los niños enfermos disfrutar situaciones placenteras, que los ayuden a adaptarse a una condición tan difícil y tan compleja como es el medio hospitalario.

### **El primer juego de los seres humanos: el reconocimiento entre la madre y su hijo.**

El primer juego fundamental entre la madre y el niño es el acto de amamantar; en el se establece una sinfonía de miradas y de comunicación: la mano coqueta y juguetona del niño que aprieta y suelta el seno, lo vuelve a coger, mira a su madre y sonrío... todos aquellos vínculos que aparecen y que, dentro de la connotación de la relación afectiva madre-hijo, van mucho más allá de las inmensas bondades nutricionales de la leche materna y tienen que ver con la lúdica desde etapas muy tempranas.

## **El juego en el escolar**

Juegos colectivos: la aceptación de reglas como pautas sociales es determinante, ya el joven no se puede llevar el balón en la mitad del partido porque es de él, ya sabe que el portero es portero, que el defensa es defensa, y que, si le hace una falta al otro, tiene problemas y si comete penalti, etc., ese es el mejor ejemplo de lo que son los aprestamientos sociales posteriores, en los que se tiene que cumplir la ley, hay límites, el otro cuenta y, al igual que mis derechos, están también mis deberes y, en ese sentido, la aceptación de reglas es un modelo social necesario y posible.

## **El juego en el adolescente**

Aparece mayor dedicación a los deportes: se ha dicho, y con razón, que el deporte no es más que la proyección del juego en la adultez, y realmente es así, se presentan además los paseos, la música, la guitarra, la televisión.

## **El papel de los padres y educadores**

¿Cuál es el papel de los padres y de los educadores? Todos sabemos que los educadores son la representación de los padres en la institución. Es fundamental conocer el desarrollo de los niños

## **El juego del lactante**

Ya en la etapa del lactante (que va hasta los dos años de edad), aparecen muchas cosas importantes en el juego.

## **Los juguetes no tienen sexo**

Últimamente al niño le da por jugar con muñecas, ¿será que nos va a salir raro , La respuesta es ¡no! Hay muchas etapas del desarrollo en que no hay problemas con eso.

## **El amigo imaginario**

El amigo imaginario es una institución bien bella, al preescolar (niño entre 2 y 5 años), casi nunca le falta el amigo imaginario, que usualmente es una gran persona, porque se aguanta todo lo que el amigo real le quiere hacer; por supuesto para los niños un amigo imaginario es excelente, porque le conversa, pocas veces discute, está siempre de acuerdo con él, lo acompaña a todas partes, no tiene mayores problemas.

**Carlos Castro Saavedra**, manifiesta: “Todos los niños son poetas porque viven más cerca de los sueños que de la realidad, porque son espontáneos y sus palabras llegan como la brisa y el amor”. Nada más cierto: los niños son poetas; son muchachos sintonizados con la vida, interlocutores válidos para uno. Son sujetos de crianza totalmente distintos y sujetos de educación diferentes con quienes tenemos que ser muy creativos y asertivos para que dicho proceso sea exitoso.