



Nombre del alumno: Javier Hernández Méndez

Nombre del Profesor (a): Gabriela Sánchez Rosas

Nombre del Trabajo: UNIDAD II ENSAYO

Materia: LUDOLOGIA

Grado: 8° cuatrimestre

Grupo: Ciencias de la Educación



INTRODUCCION

Una de las actividades más agradables con las que cuenta el ser humano es el juego, desde su nacimiento hasta la vida adulta, el juego es el eje que utiliza para buscar espacios de descanso y entretenimiento, por lo que el juego no debe ser privativo en los niños ya que a través de él desarrollan capacidades y habilidades tanto psicológicas, como emocionales, afectivas, sociales y físicas.

El juego, desde el punto de vista del entretenimiento se utiliza para suavizar o atenuar las dificultades de la vida, ya que elimina el estrés y propicia el descanso.

Por otro lado, el juego en el aula sirve para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia y también propiciar rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención - debe estar atento para entender las reglas y no estropearlas, la reflexión, la búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común, porque todos estos valores facilitan la incorporación a la vida ciudadana. (Torres, 2007).

En el presente ensayo se hace un análisis de las partes que conforman la II Unidad Didáctica del Juego Educativo, como se mencionan a continuación: Didáctica del Juego; Papel del Docente durante los Juegos Didácticos; Mediación Pedagógica del Juego Didáctico; Objetivos de los componentes del Juego y las Características que debe tener un juego Didáctico.

Todo lo anterior con la finalidad de conocer cuál es el impacto y la utilidad en la labor que se desempeñará en el futuro como profesional de la educación y de que forma el juego puede facilitar el aprendizaje significativo si se utiliza como estrategia didáctica.

DESARROLLO

1.- Didáctica del Juego

El juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que, en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”. (Groos, 1902)

Es decir, el juego prepara al niño para la vida adulta debido a las múltiples implicaciones que tiene en su desarrollo personal y académico, de ahí la importancia de poder reconocer la utilidad didáctica que tiene en beneficio de la educación del ser humano.

Para Jean Piaget, el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. (Piaget, 1979)

El juego evoluciona de acuerdo a cómo evoluciona el ser humano, por eso, el juego como herramienta didáctica también evoluciona en el desarrollo académico del alumno.

Según Lev Semyónovich Vigotsky, el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. También establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. (Vygotsky, 1966)

Los tres autores arriba citados coinciden, a pesar de algunas diferencias, en el hecho de la importancia del juego en el aspecto psicológico, pedagógico y social del ser humano.

2.- Papel del Docente durante los Juegos Didácticos

El docente debe tomar en cuenta que el juego en la escuela es una actividad primordial del alumno ya que gracias a ella logra expresarse y desarrollarse física, psíquica, social, y afectivamente, sin olvidar que debe comprender los momentos evolutivos en los que se encuentra el niño.

Los juegos didácticos como forma de enseñanza según Martín, Martín y Trevilla (2009) permiten aumentar la motivación de quienes participan dentro de los mismos, mejorando la tarea que estén llevando a cabo en ese momento. (Martín, 2009).

Y dicha motivación en buena medida es por el papel del docente que la genera, ya que 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

Además, Meneses y Monge (2001) enfocan su estudio, principalmente, en que los juegos, también pueden utilizarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje para cumplir con los objetivos planteados durante una determinada clase o tema, por lo tanto, la idea es demostrar que siempre las actividades van enfocadas a mejorar el rendimiento del alumnado (Meneses, 2001)

Es decir, hacer del juego una estrategia didáctica lúdica, aprender jugando, tomando en cuenta, por parte del docente, las características evolutivas del alumno, los objetivos de la clase o programa y sobre todo, el tipo de conocimiento que se desea alcanzar.

3.- Mediación Pedagógica del Juego Didáctico

“La importancia pedagógica del juego radica en su capacidad de mediar entre el educando y los contenidos a través de la interiorización de significados y sus niveles de aplicación” (p. 197), si un juego didáctico se realiza, y el estudiantado no aprende o no refuerza algo, es sólo visto como un juego, pero si logra causar algún cambio a nivel de lo aprendido, sí cumplió con su objetivo previo y sí puede considerarse como un juego didáctico. (Calderon, 2013)

La mediación pedagógica en el juego didáctico es muy importante, ya que, de acuerdo a lo citado anteriormente, se tiene que la pedagogía es la que determinara la utilidad del juego como estrategia de aprendizaje o solo como una actividad más de esparcimiento, sin la mediación pedagógica no existe una didáctica del juego.

El juego al usar la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea (López, 1989.)

Los juegos constituyen una parte del desarrollo de todas las personas y que además por medio de sus diferentes actividades se van a lograr la adquisición de nuevos conocimientos y el reforzamiento de lo aprendido con anterioridad.

4.- Objetivos de los componentes del Juego

El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. (Chacon, 2008)

Los objetivos que persigue el juego didáctico son:

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

5.- Las Características que debe tener un juego Didáctico.

Las características que deben tener los juegos como estrategias didácticas son las siguientes:

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.

- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes al proceso social dinámico de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes

6.- Conclusión

Es necesario entender que aplicar nuevos procesos o metodologías en el ámbito educativo, siempre representara retos y requerirá de tiempo y disposición de parte de los involucrados, en el caso del juego didáctico deben ser vistos como medios que faciliten o refuercen el aprendizaje y no como actividades de entretenimiento o mera diversión.

Por lo que el papel del docente es muy importante ya que debe elaborar actividades acordes al nivel de sus alumnos, a los objetivos de su materia, etc., con la finalidad de que puedan participar de manera activa dentro del juego a través de la motivación para lograr el aprendizaje.

Dentro del desarrollo de la unidad dos, todos estos elementos descritos y analizados en el presente ensayo nos dan pautas para conocer nuevas estrategias de enseñanza aprendizaje, lo que es muy benéfico en nuestra formación profesional, además de expandir los horizontes teórico metodológicos de nuestra propia practica en beneficio de los alumnos.

7.- Referencias Bibliográficas

- Calderon, K. (2013). *“La didáctica de hoy”*. Costa Rica: EUNED.
- Chacon, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. *Nueva Aula Abierta nº 16, Año 5*.
- Groos, K. (. (1902). *Les Jeux des animaux*. Paris: Félix Alcan Éditeur.
- López. (1989.). *“El juego en la educación infantil y primaria”*. Revista Autodidacta, vol. 19-37.
- Martin, N. (2009). *“Influencia de la motivación intrínseca y extrínseca sobre la transmisión de conocimiento. El caso de una organización sin fines de lucro”*. Revista de Economía Publica, Social y Cooperativa.
- Meneses, M. (2001). *“El juego en los niños: enfoque teórico”*. Revista de Educacion.
- Piaget, J. (1979). *La formación del símbolo en el niño*. . México: : F.C.E.
- Torres, C. M. (2007). *EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL AULA*. CENTRO DE INVESTIGACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL.
- Vygotsky, L. S. (1966). *El papel del juego en el desarrollo*. . Madrid.: Aprendizaje Visor.