



NOMBRE DEL ALUMNO: Josué Miranda Rodríguez.

NOMBRE DEL PROFESOR. Gabriela Sánchez

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Ensayo.

MATERIA: Ludologia.

GRADRO: Octavo cuatrimestre.

GRUPO: "A".

Unidad II: Los juegos interactivos. Dinamicas para el aula.

Hoy hablamos sobre los beneficios de los juegos interactivos en los niños y niñas.

Para los niños, el juego es mucho más que un simple pasatiempo. El juego tiene una función didáctica pero también tiene una función de aprendizaje, de incorporación o asimilación de la realidad (tan compleja para los niños). Mediante el juego el niño aprende, reconoce, se relaciona e interactúa con otros niños, lo que le ayuda a conocer su entorno, sus gustos, preferencias y limitaciones.

Entonces, es importante remarcar que el juego debe ser la principal función/tarea de los niños. No obstante, también los niños necesitan aprender aquello que se enseña en la escuela.

Sabemos que los niños de hoy, están realmente muy capacitados para manejar las herramientas digitales. Dicho esto, no es de extrañar que los niños conozcan a la perfección los juegos interactivos y que se diviertan con ellos. Entonces, tal vez ha llegado la hora de usar los juegos interactivos como método de enseñanza escolar.

Los juegos interactivos proveen un gran abanico de beneficios sensoriales que permitirá al niño agilizar el tiempo de aprendizaje eficaz Beneficios que no conocías de los juegos interactivos en niños

Agiliza la mente del niño. Al producir estímulos visuales y auditivos, el niño acelera su capacidad intelectual incorporando conocimiento en menos tiempo.

Estimula la memoria. Dado que los niños precisan realizan una selección de su atención, el juego les favorece en cuanto al aumento en el nivel de concentración, llegando incluso a niveles nunca antes pensados para él.

El aprendizaje logra cruzar las fronteras de la escuela. Esto ayuda a los niños a romper con el paradigma antiguo en donde se concebía a la enseñanza solamente dentro de un claustro de aprendizaje (la escuela) sino que con los juegos interactivos, el aprendizaje se puede producir en cualquier horario, cualquier día y con forma de juego.

. Los juegos didácticos interactivos permiten compartir tiempo en familia, haciendo parte del aprendizaje del niño a cualquier familiar que se encuentre en el hogar.

María Montessori se ha tenido en consideración la necesidad de que el cada niño investigue o indague respecto a aquello que le genere curiosidad. De este modo, los juegos de geografía para niños, permiten que ellos conozcan algo de cada continente pero que también, indaguen respecto a algún aspecto (flora, fauna, clima, relieve) de algún país o región del mundo en particular.

El aprendizaje resulta entretenido. La enseñanza mayormente no se consideraba como un momento de diversión pero, al incluir a los juegos interactivos como parte del aprendizaje (como sucede con los juegos de geografía, por ejemplo) esto permite que el niño realice actividades, desafíos y invierta su tiempo jugando pero también aprendiendo.

Ayuda a que los padres confíen en el aprendizaje, velocidad y ritmo necesarios para cada niño. Los juegos interactivos no solamente ayudan a los niños sino que también demuestran a los padres las capacidades (muchas veces ocultas) de sus hijos.

Permiten realizar evaluación ficticias. Los juegos interactivos de geografía permiten que el niño aprenda pero también que luego compruebe cuánto ha aprendido así como también a reforzar aquello que aún no se ha asimilado del modo correcto.

PARTICIPACIÓN ACTIVA. Todo niño y niña física y psíquicamente quiere tomar parte activa en el aprendizaje. Desgraciadamente muchas situaciones didácticas están caracterizadas por la pasividad, como si éste estuviese sólo para recibir. No hay que extrañarse que situaciones didácticas de este tipo provoquen apatía y aburrimiento, pues no dejan espacio alguno a la curiosidad natural de los educandos y a su necesidad de exploración.

Sintiéndose forzado a aprender cosas que no cuentan con su interés, se defiende por todos los medios, de los intentos de manipulación de los adultos. Con los juegos interactivos, en cambio, el educando participa en primera persona, expresa espontáneamente sus sentimientos, se comunica a través de códigos verbales y no verbales, interpreta diversos roles, se mueve libremente, establece relaciones, se enfrenta a situaciones, toma decisiones. Puede experimentar un amplio abanico de acciones que influyen eficazmente en la vida del grupo. Así se hace sujeto del proceso educativo y no inerte destinatario de la "sabiduría" del educador.

OBJETIVOS BIEN DEFINIDOS. Todo juego interactivo acaba con un momento de reflexión en que se discute sobre lo que ha pasado en el desarrollo del juego. Esto

depende del hecho de que el juego interactivo responde a tiempos y contenidos muy precisos lo que provoca un despliegue de energías físicas e intelectuales del niño. La fatiga que el niño siente al término de estas actividades es bien distinta de la causada por la pasividad y la frustración.

RESULTADOS ABIERTOS. Mientras los objetivos de un juego interactivo son bien definidos, los resultados a que puede conducir son abiertos y también esto tiene gran importancia. En un juego interactivo no se dan soluciones acertadas y equivocadas. Cada uno juzga, guiado por sus sensaciones y por la retroalimentación que recibe de sus compañeros, es decir, si un determinado comportamiento es adecuado o no a la finalidad.

INTERACCIÓN. Muchos juegos interactivos aprovechan precisamente aquellas energías que normalmente se consideran un obstáculo al aprendizaje, por ejemplo, las ganas de hablar y de moverse propias del educando. Algunos educadores pretenden que los niños sepan concentrarse, limitando al máximo el movimiento y la interacción con los compañeros.

Los juegos interactivos, en cambio, tienen en cuenta las necesidades del niño, que pueda moverse libremente, establecer contactos verbales o no verbales, dar libre escape a sus energías. Igualmente importantes son los procesos de comunicación que se establecen en el grupo, en el que cada uno aprende en contraste con los otros miembros, probablemente de modo más intenso y motivado que cuando todo se centra en el docente. Existen pocas estrategias didácticas que favorezcan tanto las dinámicas interactivas.

El deseo natural de comunicación del niño es considerado frecuentemente como un atentado a la disciplina. Por el contrario, los juegos interactivos utilizan para el aprendizaje las necesidades y energías naturales del niño, en vez de reprimirlos con fatiga y, a fin de cuentas sin ningún resultado.

COMPETITIVIDAD Y COLABORACIÓN. Muchos juegos interactivos tienen un componente de competitividad. Responden así a una necesidad natural del niño o la niña que hay que encauzar a objetivos constructivos, si no se quiere crear tensiones latentes que amenacen el clima del grupo. Por otra parte casi todos los juegos interactivos incentivan el espíritu de colaboración. Muchas actividades suponen trabajos por parejas o

en pequeños grupos. Se tiene así en cuenta la disposición natural del educando a colaborar constructivamente.

POSIBILIDAD DE PARTICIPACIÓN PARA TODOS. En todo grupo hay sujetos particularmente dotados en que se polarizan las expectativas de los compañeros, que esperan de esta pequeña elite los mejores resultados, las ideas más brillantes. Quien no forma parte de este grupo privilegiado asume las más de las veces actitudes de renuncia que aumentan notablemente las probabilidades de fracaso. Los juegos interactivos ofrecen nuevas posibilidades a estos sujetos que ven como soluciones espontáneas y originales, son con frecuencia más apreciadas y eficaces que las respuestas estandarizadas. La facilidad de palabra, casi siempre garantía de éxito, no es la única que se valora: son igualmente importantes la capacidad de trabar relaciones, la apertura y el espíritu de iniciativa, la osadía y la sensibilidad empática. Todo esto lo captan pronto los chicos, que pueden así concentrar serenamente su atención en el juego y no en la pregunta de si van a tener éxito.

COHESIÓN DE GRUPO. Frecuentemente a través de las normales técnicas didácticas es casi imposible convertir un cierto número de niños y niñas, que se encuentran casi al azar, en un verdadero grupo. Precisamente es esta una nueva fuerza de los juegos interactivos, que favorecen la cohesión y el acuerdo. Cada componente toma conciencia de ser parte del grupo, no sólo porque asume un determinado rol, sino en cuanto persona. Sintiendo aceptado, se capacita para aceptar y apreciar a los otros. Satisfecha su necesidad de pertenencia, puede orientar su energía psíquica e intelectual al logro de los objetivos del grupo.

EL ROL DEL EDUCADOR. El juego interactivo la función del guía o educador queda delegada a la misma estructura del juego. Los niños y niñas experimentan que el grupo es quien los estimula y sostiene, y descubren que pueden hacer experiencias significativas aun sin la ayuda del educador. Esto resulta particularmente importante para aquellos educandos que manifiestan actitudes de excesiva dependencia de la autoridad o de injustificada rebeldía. No teniendo que preocupar de las reacciones del educador, están más libres para compartir con los compañeros la responsabilidad para el resultado del juego. El alternar situaciones de aprendizaje centradas exclusivamente en el grupo, con otras en que el grupo aprende con la ayuda del educador (fase de evaluación) o con situaciones de aprendizaje centradas en el educador (fase de introducción) permite a los niños y niñas, desarrollar una relación más elástica con la autoridad.

Los juegos interactivos, por su naturaleza, estimulan a los educandos a aprender, despertando el interés y el gusto por un aprendizaje fundado en la realidad. A través de estas actividades lúdicas, se crea un mayor equilibrio entre los educandos más activos y los menos activos, que se sienten estimulados a una más intensa participación. Los juegos interactivos facilitan la introducción de nuevos códigos de comunicación y de comportamiento, con frecuencia descuidados en la cultura corriente. Ayudan al educando a verse a sí mismo y a los demás de modo más completo. A través de los juegos interactivos, los educandos ejercitan otras actitudes psicosociales: aprende a comunicarse abiertamente, a proponer iniciativas, a tomar decisiones, a ayudar a los compañeros, a colaborar y también a lograr colaboraciones; aprende a defender sus posiciones y a hacerse responsable de sus opciones. Los juegos interactivos, precisamente porque el educando los toma como juegos, permiten abandonar aquellas defensas que frecuentemente se levantan ante los nuevos compromisos y nuevas exigencias. Estas técnicas pueden ser usadas aun en grupos bastante numerosos.

Los juegos interactivos reducen, sobre todo en la fase inicial, el miedo y la inseguridad y facilitan la cohesión del grupo. Es decir, ayudan a desarrollar las Inteligencias Personales de los individuos. Funciones de los juegos interactivos Entre los once y los trece años los conocimientos de los niños y niñas se amplían notablemente. Comienzan a asimilar conceptos abstractos, a pensar lógicamente y a crearse su sistema de valores. En el camino relacional, pueden ya percibir con mayor objetividad los puntos de vista, las necesidades y los sentimientos de los otros. Toman conciencia de los diversos roles sociales y de sus efectos.

Una visión más amplia del ambiente en que viven les empuja a explorar la realidad de modo cada vez más autónomo. A diferencia de los más pequeños, los muchachos de esta edad buscan crearse su propia competencia, sienten el orgullo de lo que logran hacer, de su agilidad intelectual y de su capacidad física. Sobre estos elementos se van construyendo el sentido de autoestima, que en la fase precedente dependía sobre todo de la relación con los padres. Un indicador significativo de este proceso de crecimiento es la gradual relativización de la figura de los padres.

Al mismo tiempo que el educando comienza a tomar conciencia de la multiplicidad de las relaciones en que está inmerso, a proponerse autónomamente objetivos, a definir sus competencias, comienza a crearse sus convicciones y sus valores. A este respecto se muestra particularmente importante la confrontación con el grupo de los de su edad. Los

muchachos y muchachas, entre los once y trece años de edad, se interesan mucho por temas como el poder, el éxito, liderazgo, las relaciones con el mundo de los adultos, etc. Además vienen a conocer situaciones familiares y sociales diversas de las suyas, caracterizadas por diferentes criterios de comportamiento y estilos de vida. La sumisión y docilidad esconde no pocas veces una protesta, generalmente latente, que se expresa sólo en el período de la pubertad. En este sentido hay que entender los objetivos educativos que pasamos a describir brevemente y que se pueden lograr con la ayuda de los juegos interactivos.