



Nombre de alumno: Gladis cruz Sanchez

**Nombre del profesor: GABRIELA
SANCHEZ ROSAS**

Nombre del trabajo: ensayo

Materia: LUDOLOGIA

Grado: octavo cuatrimestre

Grupo: ciencias de la educación



INTRODUCCION

EL PRESENTE ENSAYO TIENE COMO FINALIDAD ANALIZAR LA IMPORTANCIA QUE TIENEN LOS JUEGOS EN EL DESARROLLO DEL NIÑO.

Los juegos pueden plantearse como una diversión, permitiendo pasar un buen rato. Pero en manos de un educador, se convierten en una herramienta para el trabajo de conceptos, valores y procedimientos. El educador debe conocer la naturaleza y los múltiples aspectos de cada juego, lo cual le permitirá elegir los más adecuados para conseguir, atendiendo a las condiciones de que dispone, los objetivos instructivos y educativos que se propone.

De cada juego se debe ofrecer la información básica para su mejor aprovechamiento por parte del educador, así como tener en cuenta las edades, el número de participantes, el espacio del cual se dispone, así como los recursos y condiciones necesarias para su desarrollo.

Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou, Masnou (2007) afirman que el juego es:

“Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego”. (p. 128)

El juego en la vida de un niño es de suma importancia, el cual le permite desarrollar la vida social del niño, a trabajar en equipo, a ser solidario, se forma su carácter y se estimula su poder creador e innovador.

Mediante el juego también trabaja en su poder individual, desarrollando su lenguaje, despiertan el interés de las cosas que lo rodean.

Piaget considera que el juego es una necesidad para el niño, pues es la única forma que este tiene para interactuar con la realidad, observa el juego como la forma en la que los niños nos muestran sus estructuras mentales. Para Piaget el juego es un acto intelectual, pues su estructura es similar a la del pensamiento, pero encuentra entre ambas una gran diferencia, el juego es un fin en sí mismo mientras que el acto intelectual busca alcanzar una meta.

Con los juegos y las experiencias se favorece el aprendizaje de aquello que es complejo en sí mismo, construyendo situaciones motivadoras para ellos. Del mismo modo, el juego permite desarrollar capacidades, competencias, curiosidades y actitudes Constructivistas en los niños/as. También permite al maestro/a conocer mejor al niño/a.

Desarrollo

DIDACTICA DEL JUEGO

Jugar favorece el desarrollo de los niños, permitiéndoles miles de posibilidades para crear, divertirse, descubrir, ilusionarse, etc. En el área educativa contribuye en el desarrollo intelectual, emocional y físico de los niños.

El maestro debe considerar varios aspectos antes de aplicar un juego durante las clases.

Debe tener el conocimiento completo de la actividad a realizar, tener en cuenta que se espera obtener de juego, debe ser adaptado con un fin educativo y no para cubrir el horario de clases, sin objetivo alguno.

El juego debe ser adaptado al interés del niño y si este es aceptado por los integrantes del grupo, debe considerarse ciertas reglas, los espacios deben ser estructurados de manera que permita a los niños ser espontáneos y libres.

Se debe organizar el tiempo de tal manera que se pueda dar cada tipo de juego: individual, por parejas, en grupos, estructurado, libre. Todos ellos aportan beneficios al niño y por eso han de aparecer todos.

El maestro debe crear un clima relajado, donde el niño pueda expresarse libremente y pueda respetar las normas, el profesor debe aceptar los errores que cometen dentro del desarrollo del juego.

PAPEL DEL DOCENTE DURANTE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

El maestro actúa como un observador, y actuar como el conductor del juego, al mismo tiempo ser un integrante más de la actividad a desarrollar, Introduciendo novedades para conseguir mayor motivación, Promoviendo interacciones entre el grupo.

El papel del maestro y maestra en el juego para conseguir que éste se desarrolle eficazmente consiste en:

- Conocer las habilidades, posibilidades y limitaciones de sus alumnos/as.
- Tener una adecuada sensibilidad observadora
- Programar actividades motivadoras y estimulantes para los niños/as
- Centrar el interés del niño/a en el juego
- Intervenir si es necesario para mantener durante más tiempo el interés del niño/a
- Indicar posibles direcciones para conducir el juego

Vygotsky señala que el juego es una actividad con sentido social ya que a pesar de las reglas que pudiera tener, el docente indica externamente acciones espontáneas que el estudiante debe llevar a cabo. Además, su función es la de transmitir cultura puesto que fortalece los procesos de interacción entre los estudiantes.

El juego es importante ya que logra captar la atención del estudiante, en cualquier contexto escolar, permite desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje.

De acuerdo con Bernabéu

El juego tiene las siguientes características:

El juego es libre, en tanto que obedece al deseo y la subjetividad de cada jugador. De ahí que se deban seleccionar juegos que sean del gusto de los estudiantes con el fin de que se involucren con el objetivo que presente algún juego.

El juego facilita la adquisición de conocimientos, para el alumno despierta el interés, permite practicar los valores debido a las normas del juego.

Así como lo cita Chacón²⁰

“La importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a los alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento dentro del cual el profesorado pueda conducir al alumno progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de elaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones.”

MEDIACIÓN PEDAGÓGICA DEL JUEGO DIDÁCTICO

LA MEDIACIÓN PEDAGÓGICA SE REFIERE AL “TRATAMIENTO DE LOS CONTENIDOS Y DE LAS FORMAS DE EXPRESIÓN DE LOS DIFERENTES TEMAS, A FIN DE HACER POSIBLE EL ACTO EDUCATIVO DENTRO DEL HORIZONTE DE UNA EDUCACIÓN CONCEBIDA COMO PARTICIPACIÓN, CREATIVIDAD, EXPRESIVIDAD Y RELACIONALIDAD” (Gutiérrez y Prieto, 2004).

La mediación pedagógica busca como finalidad promover y facilitar el proceso de aprendizaje en los participantes. Relaciona un conjunto de información con los integrantes con el objetivo de promover procesos de aprendizaje.

Visión tradicional del acto pedagógico información por el docente enseñar conocimientos acumulados traspasar o transferir a sus educandos sin tomar en cuenta su edad y suponiendo que éstos no saben “nada” de ese conocimiento que se les está dando a conocer; y es a partir de dicho proceso, que los estudiantes saben y obtienen un aprendizaje producto de la transferencia de dichos conocimientos.

De acuerdo con ÁLVAREZ FERNÁNDEZ

“Teniendo en cuenta que en esta edad la actividad es la que le posibilita al niño aprender, que el juego es la actividad rectora, que se pasa del egocentrismo a compartir con los demás, que la calidez y el goce son propios en cada niño, que cada niño tiene sus propios ritmos de aprendizaje, se ha determinado que el proyecto lúdico-pedagógico es una de las formas más acertadas para integrar las áreas del conocimiento y responder a la forma globalizada e interdisciplinaria en que por sí mismos los niños descubren y conocen el mundo”

Hoy en día el juego es un espacio propio del niño y es en este espacio donde se debe permitir que descubra su creatividad, desarrolle su imaginación. Ampliando así las posibilidades que el juego permite, enriqueciendo y facilitando el conocer.

COMPONENTES DEL JUEGO: OBJETIVOS

El juego debe tener objetivos claros de lo que se quiere lograr con los alumnos, Diferenciar entre las clasificaciones y los tipos de juego para ampliar el conocimiento mejorando su aplicabilidad. Los Juegos se suelen realizar en aulas para sacar a los niños de su rutina.

El objetivo didáctico: este se plantea dependiendo del juego que se vaya a aplicar con el niño en base a sus necesidades.

Las acciones lúdicas: el objetivo de liberar tensiones, salir de la rutina diaria y para obtener un poco de placer, diversión y entretenimiento. Otros beneficios de las actividades lúdicas pueden ser:

Amplían la expresión corporal.

Estimulan la concentración y agilidad mental.

Las reglas del juego: determinan la organización del juego, los límites, y como lograr los objetivos que se esperan del juego.

CARACTERÍSTICAS DEBE TENER UN JUEGO DIDÁCTICO

Características

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

Clasificar los juegos

Depende de muchos factores, la cantidad de participantes, pueden ser adaptados o tradicionales, depende de lo que se quiere lograr para la aplicación de dicho juego.

Los materias también varían puede ser con los que tengas acceso más fácil que vayan acorde con la actividad a implementar.

¿Qué debe hacer el docente al crear un juego didáctico?

Tener dominio sobre el tema, teniendo en cuenta el objetivo de la actividad a implementar, poniendo sus reglas claras y precisas, teniendo en cuenta la capacidad del niño.

Antes de ser aplicado el juego se debe ensayar y tener claro lo que se va a implementar durante la actividad.

Formato del Juego Didáctico

- Título del Juego: Nombre que recibirá el juego seleccionado.
- Área de Conocimiento: Asignatura al que estará orientado.
- Objetivos: Qué se quiere enseñar y aprender con la ejecución del juego.
- Contenidos: Conceptuales, procedimentales y actitudinales que se correspondan con el área de conocimiento.
- Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego: Ejemplo: dominó, memoria. De lo contrario se explicará la estructura diseñada.
- Audiencia a la cual va dirigido: Población y edades.
- Número de jugadores: Cuántas personas pueden participar (mínimo y máximo).
- Duración: Tiempo.
- Materiales utilizados: Lista de materiales.
- Instrucciones: Se indicará paso por paso cómo se desarrollará el juego.

Este formato nos ayuda a tener claros los objetivos que se quieren alcanzar, y también tener una adecuada organización.

Los juegos didácticos son juegos y actividades que se utilizan como técnica de enseñanza para fomentar o estimular algún tipo de aprendizaje en los niños.

Se debe implementar de manera continua ya que ayuda a facilitar el aprendizaje de los estudiantes.

Conclusión

Podemos afirmar que el juego es un instrumento de aprendizaje, de y para la vida. Se puede utilizar no solamente para estimular la creatividad sino como una manera de transformar emociones negativas. Es un importante vehículo que tienen los niños/as para aprender y asimilar nuevos conceptos, habilidades y experiencias; por ello podemos decir, sin temor a equivocarnos, que es un instrumento primordial para la educación.

El juego es muy importante en esta edad ya que fomenta la socialización, la diversión, reglas morales y otras maneras de divertirse siempre aprendiendo. De esta manera, pretendemos que cada alumno se divierta, aprenda y colabore con los demás.

Además, así fomentamos un aprendizaje más activo y dinámico que motive a los niños a la hora de aprender y también enseñar, ya que estos juegos les servirán para enseñárselos a más niños, etc.

Jugar es importante porque no sólo proporciona confianza en uno mismo sino que esta acción da placer y satisfacción a quien la lleva a cabo. Jugar permite al niño o niña desarrollar aspectos psíquicos, físicos y sociales mientras experimenta sus emociones y expresa sus sentimientos.

Jugar nos hace ganar seguridad y nos ayuda a crear una imagen positiva de nosotros mismos porque descubrimos qué podemos hacer y hasta dónde podemos llegar.