



**Nombre de alumno:** DILA EUNISE RUEDAS  
MATIAS

**Nombre del profesor:** LUIS ANGEL FLORES  
HERRERA

**Nombre del trabajo:** ENSAYO

**Materia:** LUDOLOGIA

**Grado:** OCTAVO CUATRIMESTRE

**Grupo:** LCE06SDC0120-C

# CARACTERÍSTICA DEL JUEGO

*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. Los juegos no tienen que ser elaborados ni complejos. Esta es una de las cosas bonitas de los niños, que muchas veces los juegos más elementales y simples tienen una connotación importantísima, por ejemplo, cuánto disfruta el niño montado a caballo en un palo de escoba, o arrastrando a su hermana en una caja de cartón, frente a otras cosas de la modernidad, que no le despiertan una atención tan grande.*

*En el juego, podemos ver, de forma general, qué características tiene:*

*-Libre y voluntario: antes de nada, todo juego es una actividad libre, si el jugador fuese obligado, el juego perdería su carácter de actividad placentera.*

*-Improductivo: se juega por el puro y único placer de jugar. En el juego no se pretende nada, no crea bienes, ni riqueza, ni elemento nuevo alguno.*

*Participativo y que implica cierto grado de comunicación entre los jugadores: en el juego destaca, ante todo, su dimensión social, participativa, comunicativa. Todo juego invita al encuentro ya la complicidad.*

*-Separada: circunscrita en límites de espacio y tiempo determinados y fijados de antemano. Tiene una estructura: comienza, tiene un desarrollo y un desenlace, siendo una acción que se consume en sí misma.*

*-Incierta: su desarrollo no puede determinarse y su resultado no puede fijarse previamente, dejándose obligatoriamente a la iniciativa del jugador. Esta incertidumbre provoca una sensación de tensión manteniendo vivo el juego y empuja a seguir para llegar hasta el final.*

*-Reglamentado: sometido a unas reglas convencionales que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una legislación nueva, única. Cada juego tienen sus leyes propias dentro de ese mundo provisional, y esas leyes son obligatorias, si no se cumplen se acaba el juego. Estas reglas pueden venir establecidas de antemano o ser pactadas entre todos los jugadores.*

*-Ficticio: una de las características más importantes de la actividad lúdica es que ofrece la posibilidad de desinhibirse y de superar los límites cotidianos. El juego entra de lleno en el plano subjetivo, todo parece "como si..." y por ello tiene el encanto de lo que es verdad sin ser del todo cierto.*

# IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO EN EL AULA ESCOLAR

**1. Define un objetivo claro. Establece qué conocimientos o actitudes quieres que tus alumnos adquieran o practiquen mediante el juego. Puede ser una asignatura completa, los contenidos de un trimestre o un tema concreto que se les resiste. También puedes tener como fin potenciar ciertos comportamientos, desarrollar ciertas destrezas o competencias. En cualquier caso, es importante que definas el objetivo antes de comenzar a diseñar el juego.**

**2. Transforma el aprendizaje de capacidades y conocimientos en juego. Debes ser capaz de plasmar el proceso de aprendizaje tradicional en una propuesta lúdica y divertida. Puedes comenzar por una opción sencilla (en muchas ocasiones, las más eficaces y motivadoras) y, por ejemplo, inspirarte en algún juego tradicional que ya conozcas para que la primera prueba sea más fluida, tanto para ti como para los estudiantes. El trivial, la oca o cualquier juego de preguntas y respuestas o de emparejar conceptos puede ser una opción perfecta para empezar. También puedes dar los primeros pasos en la gamificación utilizando juegos educativos como los que se recopilan en Vedoque, Cyberkidz o JueduLand.**

**3. Propón un reto específico. Una de las preguntas esenciales cuando se encara por primera vez un juego es: “¿Qué tenemos que conseguir?”. Igual que tú, como docente, debes tener claro el objetivo didáctico del juego, tus alumnos deben estar al tanto de cuál es el objetivo lúdico del juego y qué tienen que hacer para lograrlo. A veces se tiende a complicar los juegos hasta tal punto que se diluye el destino final de los mismos. Céntrate en un reto concreto y motivador, explícaselo a tus alumnos y tenedlo siempre presente antes, durante y tras el desarrollo del juego, para analizar cómo ha sido la experiencia, detectar aciertos y errores y aprender para la próxima sesión.**

**4. Establece unas normas del juego. Las reglas sirven para reforzar el objetivo del juego, pero también evitan que el caos se apodere del desarrollo del mismo, delimitan comportamientos, promueven una competición limpia o facilitan ciertos acontecimientos o encrucijadas que puedan interesarte. Crea unas normas concisas, revísalas una a una con tus alumnos para que estén claras y observad siempre su cumplimiento por parte de todos los participantes en el juego.**

**5. Crea un sistema de recompensas (badges). La recompensa es parte fundamental del juego. De hecho, hay sistemas de gamificación que se basan únicamente en establecer puntuaciones o premios que se aplican en el desarrollo tradicional de la clase y que sirven para valorar la adquisición de contenidos pero también los comportamientos, la capacidad de trabajo en equipo, la participación en el aula, los trabajos extra... Hay sistemas online como ClassCraft u OpenBadges que permiten establecer puntuaciones y premios a ciertos logros obtenidos. Puedes optar por estos o por un sistema de puntuación tradicional que debe resultar claro y estar accesible o visible en el aula para mantener la motivación.**

**6. Propón una competición motivante. Una sana competencia es parte indispensable del juego. No es necesario el enfrentamiento directo e individual, puedes optar por juegos cooperativos en los que los participantes tendrán que colaborar y aportar de diversas maneras para lograr la recompensa final. Pero incluso en ese caso habrá cierta competencia por participar, ayudarse unos a otros, resolver el siguiente paso, alcanzar el logro antes que el resto de compañeros o mejorar las puntuaciones propias.**

**7. Establece niveles de dificultad creciente. El funcionamiento de un juego se basa en el equilibrio entre la dificultad de un reto y la satisfacción que se obtiene al superarlo. Por eso, conforme el alumno avanza y practica, el nivel de dificultad debe ir en aumento para adaptarse al dominio que ha ido adquiriendo. De este modo se mantendrá la tensión reto-superación y, por lo tanto, la motivación del estudiante para seguir jugando y superándose. Como en los pasos anteriores, la experiencia que vayas adquiriendo te ayudará a delimitar mejor los niveles, atendiendo al uso que hagáis del juego y los resultados obtenidos.**

## ***IMPORTANCIA DEL RITMO, MELODÍA Y LA CANCIÓN EN EL AMBIENTE EDUCATIVO***

**Música y educación han estado ligadas desde la antigüedad. En este post de UNIR abordamos cuál es la importancia de la música en la enseñanza.**

**Son muchos los estudios científicos que demuestran que la música tiene efectos positivos en el desarrollo cognitivo de las personas; es decir, que se van adquiriendo conocimientos a través del aprendizaje y la experiencia.**

**La música es la combinación de sonidos y silencios que siguen una serie de leyes en el momento de componer, como la armonía, el ritmo y la melodía. Cuando se escucha música (o interpreta) el cerebro y la mente se activan en distintas áreas despertando las emociones, la imaginación y los sentimientos.**

**En concreto, la música afecta especialmente en la estimulación del hemisferio izquierdo del cerebro, que es el encargado de todo lo relacionado con la lógica, habilidades comunicativas, el lenguaje y los números.**

**Por otro lado, esta acción también puede generar ciertos tipos de efectos, entre ellos:**

**Fortalece la memoria, aprendizaje, concentración y creatividad.**

**Ayuda a las personas con problemas de dislexia.**

**Reduce el estrés, calma la ansiedad y controla el insomnio.**

**Aumenta la capacidad de aprender un nuevo idioma.**

**Apoya en algunos problemas neurológicos, por ejemplo: Alzheimer, Parkinson o trastorno del espectro autista (TEA), etc.**

**Genera recuerdos.**

## ***Beneficios de la música en la educación***

***La música tiene un gran impacto en el desarrollo y aprendizaje de los niños. Entre los beneficios de incorporar la música a la educación estarían:***

***Permite que logren concentrarse y no se distraigan con facilidad.***

***Aumenta los niveles de confianza, mejora la autoestima y seguridad.***

***Desarrollo de las habilidades de motricidad, rítmicas y de expresión corporal. Al escuchar la música los niños logran una mejor coordinación de movimientos, seguir ritmos y tratar de imitarlos.***

***Reduce los niveles de estrés y ansiedad.***

***Las personas se vuelven más sociables, interactúan con los demás con mayor facilidad.***

***Estimula los sentidos.***

***Mejora la capacidad de comunicación.***

***Aumenta la creatividad.***

***Desarrolla el lenguaje y el razonamiento.***

***Ejercita la memoria.***

***Por estas y más razones, la música ya no es considerada solo como una materia. También se aplica como un método de enseñanza que permite generar un ambiente diferente para los estudiantes mientras realizan sus actividades de estudio o cuando se está impartiendo clases, logrando que el alumno aumente la comprensión de la información, concentración y capacidad de memoria.***